KELAYAKAN CERITA BERGAMBAR PADA SUB MATERI KEANEKARAGAMAN JENIS DI KELAS X SMA SINTANG

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH:
ASWADI
NIM. F05109030

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PONTIANAK
2018

LEMBAR PERSETUJUAN

KELAYAKAN CERITA BERGAMBAR PADA SUB MATERI KEANEKARAGAMAN JENIS DI KELAS X SMA SINTANG

ARTIKEL PENELITIAN

ASWADI
NIM F05109030

Disetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Syamswisna, M.Si.	**Eka Ariyati, M.Pd**
NIP. 19650909 199102 2001	**NIP. 197901312003122001**

Mengetahui,

Dekan FKIP	Ketua Jurusan PMIPA
Dr. H. Martono, M.Pd.	**Dr. H. Ahmad Yani T., M.Pd.**
NIP. 196803161994031014	**NIP. 196604011991021001**

KELAYAKAN CERITA BERGAMBAR PADA SUB MATERI KEANEKARAGAMAN JENIS DI KELAS X SMA SINTANG

Aswadi, Syamswisna, Eka Ariyati
Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, Pontianak.
Email: *aswadisaputra24@gmail.com*

Abstract

This research aimed to describe the feasibility of picture story as learning media on species diversity submaterial in 10th grader on senior high school using descriptive quantitative method. It picture story feasibility was tested by five validators, one lecture of Biology Educational Study Program and one lecture of Bahasa Indonesia Educational Study Program, FKIP Untan and three high school Biology teacher. This research used validation sheet as research instrument with likert scale. School partner was selected by using simple random sampling technique. Those selected school were Sepauk 1st State Senior High School, Tebelian 1st State Senior High School, and Borneo Sepauk Senior High School. There were four aspects which tested by the validators, those where format aspect, content aspect, language aspect, and effective aspect . As result, picture stories was stated as valid and feasible to be used as learning media, with validation value 3,7.

Keywords: Media, Picture Story, Validation.

PENDAHULUAN

Pendidikan dimaksudkan sebagai upaya menciptakan situasi yang membuat peserta didik mau dan dapat belajar atas dorongan diri sendiri untuk mengembangkan bakat, pribadi, dan potensi-potensi lainnya secara optimal ke arah yang positif. Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah tenaga pengajar yaitu guru. Disini guru berperan penting mengarahkan peserta didik agar mampu mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan, maka diperlukan sesuatu yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu aspek penting yang dapat digunakan adalah media pembelajaran.

Menurut Asyhar (2011), secara etimologis media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Suparman (dalam Asyhar, 2011) mengartikan media sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Sedangkan kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah bahasa Inggris, yaitu "*instruction*" yang diartikan sebagai suatu proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Berdasarkan pengertian media dan pembelajaran di atas, maka media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran

dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Santyasa, 2007). Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Alasan pokok pemilihan media dalam pembelajaran dikarenakan media dapat digunakan untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalau bersifat verbal dan untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra seperti objek yang terlalu besar atau kecil, gerak yang terlalu cepat atau lambat, peristiwa dan untuk konsep yang terlalu luas (Sadiman dkk., 2011).

Media yang baik adalah media yang dapat digunakan oleh berbagai macam indera manusia. Menurut Arsyad (2011) belajar menggunakan indera ganda (pandang dan dengar) akan memberikan hasil lebih baik. Para ahli memiliki pandangan yang sama mengenai hal tersebut. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar yaitu kurang lebih 90% hasil belajar diperoleh melalui indera pandang, hanya sekitar 5% melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya (Baugh dalam Arsyad, 2011). Sementara itu, Dale (dalam Arsyad 2009) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2009), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sadiman dkk (2011) menyatakan bahwa media digunakan untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas dan untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra seperti objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, gerak yang terlalu cepat atau lambat, suatu peristiwa dan untuk konsep yang terlalu luas. Media pembelajaran yang baik pada sub materi keanekaragaman jenis adalah media yang dapat menampilkan berbagai macam contoh keanekaragaman jenis yang disertai dengan gambar dan deskripsi yang disampaikan pada akhirnya akan membantu peserta didik untuk mengamati contoh nyata keanekaragaman jenis tumbuhan yang terdapat di sekitarnya. Satu diantara media yang dapat digunakan pada sub materi keanekaragaman jenis adalah cerita bergambar.

Cerita bergambar merupakan media yang dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar (Sudjana dan Rivai dalam Faizah, 2009). Menurut Hurlock (dalam Faizah, 2009) cerita bergambar sebagai media pendidikan memiliki beberapa kelebihan, yaitu menarik imajinasi dan rasa ingin tahu anak, mudah dibaca, tidak mahal, mendorong anak untuk membaca yang tidak banyak diberikan buku lain dan gambar dalam cerita bergambar berwarna-warni dan cukup sederhana untuk dimengerti anak-anak. Selain memiliki kelebihan cerita bergambar juga memiliki kekurangan, satu diantaranya adalah tidak semua orang bisa belajar efektif dengan gaya visual, karena setiap orang mempunyai gaya belajar masing-masing. Menurut Faizah (2009) cerita bergambar dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penelitiannya, Faizah menemukan bahwa hasil belajar siswa meningkat sebesar 14,96% setelah menggunakan media pembelajaran cerita bergambar pada materi pendidikan nilai dan keterampilan berbahasa.

Dalam proses pembelajaran selama ini, buku ajar yang digunakan untuk menjelaskan submateri keanekaragaman jenis menyajikan contoh-contoh keanekaragaman jenis tumbuhan yang berasal dari luar daerah, sehingga siswa-siswa kurang mengetahui kekayaan alam dan kearifan lokal yang ada di daerah tempat tinggalnya. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan suatu media pembelajaran yang menyajikan kekayaan alam dan kearifan lokal yang ada pada masing-msing daerah. Hal ini sesuai dengan peraturan pemerintah nomor 17 tahun 2003 tentang pendidikan berbasis keunggulan lokal yang berbunyi "pendidikan berbasis keunggulan lokal adalah pendidikan yang diselenggarakan setelah memenuhi standar nasional pendidikan dan diperkaya dengan keunggulan kompetitif dan/atau komparatif daerah".

Salah satu tujuan pendidikan berbasis keunggulan lokal menurut Asmani (2012, dalam Wahyudi, 2014) adalah Siswa diharapkan mencintai tanah kelahirannya, percaya diri menghadapi masa depan, dan bercita-cita mengembangkan potensi lokal, sehingga daerahnya bisa berkembang pesat seiring dengan tuntutan era globalisasi dan informasi.

Selain itu contoh yang digunakan untuk menjelaskan sub materi keanekaragaman jenis hanya terpaku pada satu contoh misalnya tumbuhan yang termasuk ke dalam kelas palmae seperti aren, pinang dan kelapa, sehingga pengetahuan siswa juga terbatas. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan suatu media pembelajaran yang menyajikan kekayaan alam, misalnya keanekaragaman anggrek yang ada di hutan Adat Kantuk Kabupaten Sintang Kalimantan Barat, sehingga siswa yang ada disekitar hutan tersebut dapat mengetahui kekayaan alam daerahnya dan memiliki pengetahuan yang lebih luas serta diharapkan dapat menimbulkan rasa bangga dan ingin menjaga kekayaan alam tersebut.

METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Menurut Subana dan Sudrajat (2005), penelitian kuantitatif biasanya digunakan untuk menguji suatu teori menyajikan suatu fakta atau mendeskripsikan statistik untuk menunjukkan hubungan antar variabel. Metode yang biasa digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah metode eksperimental, deskripsi dan *survey*. Adapun yang dimaksud dengan metode deskriptif menurut Subana dan Suderajat (2005) adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menuturkan dan menafsirkan data yang berkenaan dengan fakta, keadaan, variabel dan fenomena yang terjadi saat penelitian berlangsung dan menyajikannya apa adanya.

Penelitian ini dilakukan pada bulan September 2013. Pembuatan media cerita bergambar dilakukan dengan pengembangan dari data dan informasi hasil analisis keanekaragaman anggrek di Hutan Adat Kantuk Sintang. Adapun tahapan pembuatan media poster sebagai berikut (1) Menentukan bentuk media cerita bergambar, menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan isi cerita bergambar, (2) Poster berbentuk landscape dengan ukuran 16x22 cm, (3) Membuat scenario, (4) Membuat *storyboard*, (5) Menciptakan sketsa, (6) Meninta dan mewarnai sketsa, (7) Menyusun tata letak isi cerita bergambar dengan informasi yang singkat, padat dan jelas, (8) Memvalidasi cerita bergambar dengan menggunakan instrument yang telah di validasi, yang berisi 15 kriteria (Dikembangkan dan dimodifikasi dari tahapan pembuatan komik maxtuti,dkk (2012).

Sebelum validasi media cerita bergambar dilakukan, terlebih dahulu dilakukan validasi instrumen penilaian media cerita bergambar. Validasi ini dimaksudkan untuk melihat kelayakan instrumen penilaian poster.

Setelah instrumen validasi cerita bergambar dianggap layak, kemudian dilakukan validasi media cerita bergambar. Validasi dilakukan oleh satu orang dosen Pendidikan Biologi FKIP Untan, satu orang dosen pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Untan, dan tiga orang guru biologi SMA/MA yang ada di areal sub rayon 2 kabupaten Sintang. Teknik pemilihan sekolah mitra dilakukan dengan menggunakan *simple random sampling*, sekolah yang dipilih yaitu SMA Negeri 1 Sepauk, SMA Negeri 1 Tebelian, dan SMA Borneo Sepauk.

Selanjutnya data hasil validasi media dianalisis dengan menggunakan rumusan Khabibah (dalam Yamasari, 2010). Berikut tahapan kegiatan analisis data :

Mencari rata-rata kriteria dari kelima validator dengan rumus:

$$Ki = \frac{\text{Jumlah total penilaian } V_i}{\text{Jumlah validator}}$$

Keterangan:
K_i : rata-rata kriteria ke-i
V_i : validator ke i
i : kriteria

Hasil yang diperoleh dimasukkan di dalam kolom rata-rata (Ki) pada lembar validasi media pembelajaran poster.

Mencari rata-rata aspek dengan rumus:

$$Ai = \frac{\text{Jumlah total } K_i}{\text{Jumlah kriteria}}$$

Keterangan:
A_i : rata-rata aspek ke-i

Hasil yang diperoleh dimasukkan dalam kolom rata-rata tiap aspek (Ai) pada lembar validasi media pembelajaran poster.

Mencari rata-rata total validasi aspek dengan rumus:

$$RTVtk = \frac{\text{Jumlah total } A_i}{\text{Jumlah aspek}}$$

Keterangan:
RTV_{TK} : rata-rata total validitas media

Hasil yang diperoleh dituliskan pada baris rata-rata total.

Mencocokan rata-rata total dengan kriteria kevalidan

Rata-Rata Total	Kriteria kevalidan
1 – 1,9	Tidak Valid
2 – 2,9	Cukup Valid
3 – 4	Valid

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dari Hasil penelitian inventarisasi Keanekaragaman Anggrek di Hutan Adat Kantuk dibuat sebuah media pembelajaran berupa cerita bergambar.

Pembuatan media cerita bergambar ini bertujuan untuk memberikan informasi maupun pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran materi keanekaragaman jenis di kelas x SMA. Untuk menentukan kelayakan Media cerita bergambar dilakukan Validasi media. Validasi dilakukan oleh satu orang dosen Pendidikan Biologi FKIP Untan, satu orang dosen pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Untan, dan tiga orang guru biologi SMA/MA yang ada di areal sub rayon 2 kabupaten Sintang. Adapun 3 sekolah yang terpilih yaitu SMA Negeri 1 Sepauk, SMA Negeri 1 Tebelian, dan SMA Borneo Sepauk. Hasil validasi dan analisis data validasi dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Data Hasil Validasi Media Cerita Bergambar

Aspek	Kriteria	Validator ke					(Ki)	(Ai)
		1	2	3	4	5		
Format	1. Kekontrasan gambar, tampilan gambar dan tulisan pada media cerita bergambar	3	2	4	4	3	3,2	3,5
	2. Menggunakan bentuk dan ukuran huruf yang mudah dibaca	4	4	4	4	3	3,8	
	3. Kemenarikan *layout* cerita bergambar	3	3	4	3	4	3,4	
	4. Kemenarikan desain *cover* cerita bergambar	4	3	4	3	4	3,6	
Isi	5. Konsep dalam media cerita bergambar sesuai dengan indikator pada silabus	3	4	4	4	3	3,6	3,53
	6. Konsep dalam cerita bergambar sesuai dengan indikator pada silabus	4	4	4	4	3	3,8	
	7. Media cerita bergambar dapat menjelaskan konsep keanekaragaman jenis	3	4	4	4	2	3,4	
	8. Media cerita bergambar dapat membantu siswa dalam memahami sub materi keanekargaman jenis	3	4	3	4	3	3,4	
	9. Kesesuaian antara konsep keanekaragaman jenis dengan isi cerita bergambar	4	3	3	4	3	3,4	
	10. Kebermaknaan pesan pada materi cerita bergambar keanekaragaman jenis	3	3	3	4	3	3,2	
	11. Bersifat memberikan rasa keingintahuan siswa	3	3	4	4	4	3,6	
	12. Kelengkapan kalimat/informasi yang disajikan media cerita bergambar	4	4	3	4	4	3,8	
Bahasa	13. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	4	4	4	4	3,8	3,8
Efektif	14. Ketahanan media cerita bergambar	4	4	4	4	4	4	3,9
	15. Keefektifan media cerita bergambar terhadap waktu belajar	4	4	4	4	3	3,8	
RTV								**3,7**

Keterangan :
Ki = Rata-rata tiap kriteria
Ai = Rata-rata tiap aspek
RTV_{TK} = Rata-rata total validasi

Sumber: Khabibah (dalam Yamasari, 2010).

Rata-rata aspek format media cerita bergambar ini yaitu 3,5 sedangkan untuk rata-rata aspek isi yaitu 3,53, aspek bahasa yaitu 3,8 dan aspek keefektifan media cerita bergambar yaitu 3,9. Untuk rata-rata total validasi media yaitu 3,7 yang berarti media cerita bergambar hasil inventarisasi anggrek di Hutan Adat Kantuk, Desa Paoh Benua, Kecamatan Sepauk, Kabupaten Sintang valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada sub materi keanekaragaman jenis.

Pembahasan

Validasi cerita bergambar dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media terhadap pembelajaran. Validasi dilakukan oleh 5 orang validator yaitu 1 orang dosen Pendidikan Biologi FKIP Untan dan 1 orang dosen Pendidikan Bahasa dan

Sastra Indonesia serta 3 orang guru Biologi SMA/MA Negeri dan Swasta kelas X yakni SMAN 1 Sungai Tebelian, SMA Borneo Sepauk, dan SMAN 1 Sepauk yang mengajar tentang materi keanekaragaman jenis. Pada lembar validasi cerita bergambar terdapat 4 aspek yang digunakan untuk menguji layak atau tidak cerita bergambar digunakan di sekolah, yaitu aspek format, isi, bahasa, dan keefektifan. Keempat aspek ini dikembangkan dari lembar validasi media Maxtuti dkk (2013).

Media cerita bergambar yang dikembangkan terdiri dari empat aspek yaitu format, isi, bahasa dan keefektifan. Pada aspek format terdiri atas 4 kriteria dengan nilai rata-rata tiap aspek (Ai) sebesar 3,5 (Tabel 1). Dari keempat kriteria yang dinilai, kriteria pertama yakni kekontrasan gambar, tampilan gambar dan tulisan mendapatkan skor terendah yaitu 3,2 (Tabel 1). Hal ini dikarenakan satu diantara validator memberikan nilai 2 (dua) untuk kriteria yang pertama dan nilai tersebut tergolong dalam kriteria nilai yang rendah (Tabel 1). Menurut validator untuk kriteria yang pertama pada aspek format cerita bergambar masih terdapat banyak kesalahan dalam penulisan, dan tampilan gambar dari media cerita bergambar tidak terlalu cocok untuk digunakan pada jenjang SMA. Akan tetapi berdasarkan kriteria kevalidan (Tabel 1) nilai 3,2 untuk kriteria yang pertama yaitu kekontrasan warna, keserasian tampilan gambar dan tulisan pada media cerita bergambar memiliki kategori baik dan valid. Hal ini sesuai dengan pendapat Susiliana & Cepi (2007) yang menyatakan bahwa penggunaan warna, gambar, dan tulisan yang sesuai dapat memudahkan membaca dan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Kriteria kedua yaitu penggunaan bentuk dan ukuran huruf yang mudah dibaca, memperoleh skor rata-rata 3,8 (valid). Hal ini sesuai dengan pendapat Muljono (2007) yang menyatakan bahwa penggunaan tipe dan ukuran huruf yang sesuai akan memudahkan bagi pembaca untuk memahami suatu media pembelajaran. Kriteria ketiga yaitu kemenarikan *layout* cerita bergambar memperoleh skor rata-rata 3,4 (valid). Kriteria keempat yaitu kemenarikan desain *cover* cerita bergambar, memperoleh skor rata-rata 3,6 (valid). *Cover* cerita bergambar ini *full colour*, menampilkan gambar anggrek yang khas dan judul yang sesuai dengan materi pembelajaran yakni "Keanekaragaman Jenis Anggrek". Menurut Direktorat Pendidikan Menengah Umum (2004) yang menjelaskan bahwa judul bahan ajar ditentukan berdasarkan materi pokok yang terdapat pada kurikulum. Kehoe dkk., (2006) juga menyatakan bahwa judul yang ideal adalah kurang dari 12 kata dan disajikan menggunakan ukuran huruf yang besar.

Pada aspek isi terdiri dari 8 kriteria (Tabel 1). Dari kedelapan kriteria yang dinilai, kriteria pertama yaitu konsep dalam cerita bergambar sesuai dengan indikator pada silabus, memperoleh skor rata-rata 3,6 (valid). Kriteria kedua yaitu media cerita bergambar dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran memperoleh skor rata-rata 3,8 (valid). kriteria tiga yakni media cerita bergambar dapat menjelaskan konsep keanekaragaman jenis mendapatkan skor terendah yaitu 3,2 (Tabel 1). Hal ini dikarenakan satu diantara validator memberikan nilai 2 (dua) dan nilai tersebut tergolong dalam kriteria nilai yang rendah (Tabel 1). Menurut validator, materi atau informasi yang disajikan masih kurang sehingga perlu beberapa penambahan agar dapat menjelaskan konsep keanekaragaman jenis secara utuh. Akan tetapi berdasarkan kriteria kevalidan nilai 3,2 memiliki kategori baik dan valid. Kriteria keempat yaitu media cerita bergambar dapat membantu siswa dalam

memahami materi keanekaragaman hayati, memperoleh skor rata-rata 3,4 (valid). Hal ini sesuai dengan pendapat Faizah (2009) yang menyatakan bahwa media cerita bergambar bersifat ringkas dan langsung sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi. Kriteria kelima, yaitu kesesuaian antara konsep keanekaragaman jenis dengan isi cerita bergambar, memperoleh skor rata-rata 3,4 (valid). Kriteria keenam yaitu kebermaknaan pesan pada materi cerita bergambar keanekaragaman jenis memperoleh skor rata-rata 3,4 (valid). Hal ini sesuai dengan pendapat Afrilyanti dan Basthomi (2011) yang menyatakan bahwa media komik dan media kartun lainnya dapat menghubungkan bahan ajar dengan fenomena lingkungan sekitar dan memberikan komunikasi yang bermakna. Kriteria ketujuh yaitu media cerita bergambar dapat memberikan rasa keingintahuan siswa memperoleh skor rata-rata 3,6 (valid). Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (dalam Faizah, 2009) yang menyatakan bahwa media cerita bergambar dapat menarik imajinasi dan rasa ingin tahu anak. Kriteria kedelapan yaitu kelengkapan kalimat/informasi yang disajikan media cerita bergambar memperoleh skor rata-rata 3,8 (valid).

Pada aspek bahasa terdiri atas 1 (satu) kriteria (Tabel 1), yaitu bahasa yang digunakan mudah dipahami, memperoleh skor rata-rata 3,8 (valid). Hal ini sesuai dengan pendapat Faizah (2009) yang menyatakan bahwa media cerita bergambar memiliki gaya bahasa yang sederhana dan mudah untuk dipahami sehingga dapat membantu anak untuk memahami isi dari cerita. Saran dari validator, dalam penggunaan bahasa gunakanlah bahasa yang sesuai dengan jenjang siswa dan gunakan lah bahasa yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD).

Pada aspek Efektif terdiri dari 2 (dua) kriteria (Tabel 1). Kriteria pertama yaitu ketahanan media cerita bergambar memiliki kategori sangat baik dengan skor rata-rata 4 (valid). Kriteria kedua yaitu keefektifan media cerita bergambar terhadap waktu pembelajaran memperoleh skor rata-rata 3,8 (valid). Saran yang diperoleh yaitu waktu pembelajaran semakin cepat lebih baik atau kurang dari 1x45 menit dan penggunaan media cerita bergambar dalam pembelajaran sebaiknya diberikan per kelompok.

Berdasarkan hasil analisis validasi media cerita bergambar yang telah diberikan oleh kelima validator, maka diperoleh rata-rata total validasi yaitu 3,7 (valid) (Tabel 1). Berdasarkan kriteria kevalidan menurut Khabibah (dalam Yamasari, 2010) media yang dikembangkan tergolong valid apabila dalam rentang skor 3-4, dengan demikian implementasi media cerita bergambar dari hasil penelitian anggrek di Hutan Adat Kantuk, Kabupaten Sintang dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar pada sub materi keanekaragaman jenis di kelas X SMA. Untuk mengetahui seberapa layaknya media cerita bergambar ini dapat dilakukan suatu penelitian lanjutan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa efektifkah media cerita bergambar ini untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Media pembelajaran cerita bergambar yang dibuat untuk pembelajaran materi keanekaragaman jenis kelas X SMA mendapatkan total rata-rata skor 3,7 sehingga media poster yang dibuat layak digunakan.

Saran

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang efektivitas proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran cerita bergambar

yang telah divalidasi dan dinyatakan layak untuk digunakan pada materi keanekaragaman jenis kelas X SMA.

DAFTAR RUJUKAN

Afrilyasanti & Basthomi, Yazid. (2011). **Adapting Comics and Cartoons to Develop 21st Century Learners**. *Language in India*; *Strength for Today and Bright Hope for Tomorrow*; 11: 552-567.

Arsyad, A. (2011). **Media Pembelajaran**. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Asyhar, R. (2011). **Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran**. Jambi : Gaung Persada Press.

Direktorat Pendidikan Menengah Umum.(2004). **Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar.** Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Faizah, U.(2009).**Keefektifan Cerita Bergambar Untuk Pendidikan Nilai Dan Keterampilan Berbahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia**. Jurnal Cakrawala Pendidikan. XXVIII (3): 249-256.

Kehoe, David, & Contributors Wikibooks.(2006). ***Basic Book Design*.**(Online). (http://en.wikibooks.org/wiki/Basic_Book_Design, Diakses 21 Juli 2014).

Maxtuti, I, Wisanti dan Ambarwati, R.(2013).**Pengembangan Komik Keanekaragaman Hayati Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Kelas X**.Jurnal BioEdu.2(2): 128-133.

Muljono, Pudji.(2007). **Kegiatan Penilaian Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah**. Buletin BSNP; 2(1): 14-23.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. (2010). **Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan**.Jakarta:Depdiknas.

Sadiman, A.S.dkk. (2011). **Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya**. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Santyasa, I. (2007). **Landasan Konseptual Media Pembelajaran.** Makalah untuk workshop media pembelajarabagi guru-guru SMA Negeri Banjar Angkan. Banjar Angkan Klungkung.

Subana, M & Sudrajat. (2005). **Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah**. Bandung: Pustaka Setia.

Susilana, R., dan Riyana, C.**(**2008).**Media Pembelajaran**. Bandung: Cv Wacana Prima.

Wahyudi, Agung. (2014). **Implementasi Sekolah Berbasis Kearifan Lokal Di SD Negeri Sendangsari Pajangan.** Skripsi. FKIP Universitas Negeri Yogyakarta

Yamasari, Y. (2010). **Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas**. Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS. FMIPA Unesa.