

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN STENOGRAFI BERBENTUK KOMIK PADA
MATA PELAJARAN STENOGRAFI BAHASA INGGRIS PADA SISWA SMK KELAS XII
KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN
DI SMK PANCASILA 2 KUTOARJO**

Manik Sinatra Murti, Siti Umi Khayatun Mardiyah
Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta,
mmurti03@gmail.com, ummikha@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui prosedur atau langkah pengembangan media pembelajaran stenografi berbentuk komik pada mata pelajaran stenografi bahasa Inggris untuk siswa SMK kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran; (2) mengetahui kelayakan komik stenografi bahasa Inggris untuk siswa SMK kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Pancasila 2 Kutoarjo berdasarkan penilaian/ validasi ahli materi, dan ahli media; (3) mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan komik stenografi bahasa Inggris untuk siswa SMK kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran sebagai media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Subjek uji coba penelitian ini adalah 1 ahli media dan 1 ahli materi serta 34 siswa kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Pancasila 2 Kutoarjo, yang mana 4 siswa untuk uji coba terbatas, dan 30 siswa untuk uji coba lapangan utama. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) komik stenografi bahasa Inggris berhasil dikembangkan diadaptasi dari model penelitian dan pengembangan Sugiono, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, pembuatan produk, uji coba terbatas, revisi produk 1, uji coba lapangan utama, revisi produk 2, dan produksi massal; (2) hasil penilaian ahli media mendapat skor sebesar 143 (81%) dengan kategori "sangat baik", hasil penilaian ahli materi mendapat skor sebesar 148 (89,69%) dengan kategori "sangat baik", dan (3) hasil uji coba pengguna mendapat skor 2.508 (87%). Dengan demikian, media pembelajaran berbentuk komik stenografi bahasa Inggris untuk kelas XII SMK Administrasi perkantoran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, komik, stenografi bahasa Inggris.

Abstract

The Purposes of this development reseach are: (1) to describe the development process of stenography comics as learning media for teaching stenography English to grade XII student of official administration expertise competence of SMK pancasila 2 kutoarjo (2) to determine quality of stenography comics as learning media for teaching stenography English to grade XII student of official administration expertise competence of SMK Pancasila 2 Kutoarjo on media expert, course expert; (3) determine assessment from student of class XII of official administration expertise competence of SMK Pancasila 2 Kutoarjo. The type of the reseach is Research and Development (R&D). The subjects of the research were media expert, course expert and 34 XII students of official administrations at SMK Pancasila 2 Kutoarjo. Which 4 person to preliminary field and 30 person to operational field testing. The instrument of the reseach were questionnaires and interview guidelines. The data obtained from the questionnaire were analyzed quantitatively using frequency and those obtained from interview guidlines were analyzed qualitatively. The research and development result showed that: (1) reseach was conducted in several phases which are adapted from Sugiono reseach and development design. The step of the reseach were: potency and problem, reseach and information collecting, design product, design validation, design revision, product testing, preliminary field, product revision 1, operational field testing, final product revision, mass production. (2) The result validation media expert are: got a score of 143 (81%) in "very good" category. Validation materials expert are: got score 148 (89,69%) in "very good" category.(3) and from student got a score 2.508 (87%) in "very good" category. It could be concluded that stenography comics as learning media for teaching stenography English to grade XII student of official administration expertise competence of SMK pancasila 2 kutoarjo was the decent.

Keywords: learning media, comics, stenography english.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat memberikan dampak positif bagi perkembangan pendidikan, yang mana tidak hanya terjadi pada jenjang pendidikan dasar, tetapi juga hingga perguruan tinggi.

Berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas.

Menurut Heri Rahyubi (2012: 8) setidaknya ada 3 (tiga) variabel yang perlu diperhatikan dalam aktivitas pembelajaran, yaitu:

1. Variabel Kondisi Pembelajaran yang meliputi: karakteristik siswa, karakteristik bidang studi, kendala pembelajaran dan tujuan instruksional;
2. Variabel Metode Pembelajaran yang meliputi: strategi pengorganisasian, strategi pengelolaan, dan strategi penyampaian pembelajaran;
3. Variabel Hasil Pembelajaran, yang meliputi: efektifitas, efisiensi, dan daya tarik;

Dengan kata lain, proses pembelajaran merupakan interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik. Agar terjadi hubungan timbal balik tersebut maka, peran guru tidak hanya cukup dengan kemampuan membelajarkan peserta didik, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik.

Pengembangan Kurikulum 2013 menuntut adanya perubahan yaitu dari pembelajaran yang berpusat pada guru

menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*learner centered*). Sehingga guru dituntut untuk dapat menerapkan kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa melalui media tersebut.

Proses pembelajaran akan lebih mudah dimengerti oleh siswa apabila diikuti dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran ini penting karena dapat memunculkan komunikasi dua arah (interaktivitas). Setiap kegiatan pembelajaran yang dikembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan kompetensi pada pelajaran tersebut.

Sesuai dengan tahapan perkembangan belajar peserta didik usia 15 sampai 17 tahun, peserta didik akan cenderung lebih tertarik dengan media yang di dalamnya terdapat gambar animasi atau kartun yang menarik perhatian dan dalam tahap ini peserta didik akan lebih mudah mengingat suatu materi tanpa adanya paksaan sehingga pembelajaran berlangsung secara komunikatif dan menyenangkan.

Pembelajaran konvensional yang seperti ini membuat kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung juga lemahnya keinginan siswa dalam memperkaya sumber bacaan di perpustakaan juga merupakan faktor penyebab rendahnya prestasi belajar siswa di SMK Pancasila 2 Kutoarjo.

Media yang sering digunakan dalam pembelajaran stenografi adalah buku maupun modul stenografi. Buku maupun modul tersebut sering membuat para siswa yang ingin belajar stenografi merasa jenuh, bosan dan malas, karena isi dan cara penyampaiannya kurang menarik.

Selama ini guru dalam menyampaikan materi stenografi hanya terbatas pada penggunaan satu media pembelajaran yaitu dengan buku-buku maupun modul pembelajaran. Disamping itu, dengan adanya inovasi pendidikan yaitu pembaharuan dalam bidang kurikulum, metode, model pembelajaran, maupun media pembelajaran merupakan

salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran stenografi berbentuk komik.

Komik merupakan bentuk kartun dimana perwatakan membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dirancang untuk menghibur para pembacanya. Penggunaannya yang luas dengan dengan ilustrasi yang bervariasi, alur cerita yang ringkas dengan perwatakan orangnya yang realistis menarik semua siswa dari berbagai tingkat usia. Komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan pembendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca serta untuk memperluas minat baca.

Media pembelajaran berbentuk komik stenografi ini akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menarik sehingga secara tidak langsung siswa akan merasa terbantu dan akan lebih cepat mengingat huruf senografi. Berdasarkan uraian di atas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran berbentuk komik stenografi bahasa Inggris yang mana komik ini dapat mempermudah proses belajar siswa serta proses pembelajaran akan lebih bermakna dan menarik. Selain itu komik dapat mempercepat proses penerimaan pesan yang akan disampaikan dan memungkinkan pesan yang akan didapat oleh siswa akan tersimpan lebih lama dalam ingatan mereka.

Komik adalah buku bacaan bergambar yang isinya bersifat santai dan penuh dengan gambar-gambar yang menarik dan lucu. Komik juga memiliki banyak keunggulan apabila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lainnya. Salah satu kelebihan komik adalah sifatnya yang permanen, yaitu dapat dimanfaatkan kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berulang kali menggunakan media komik di luar sekolah dan mengulang pelajaran setiap saat.

Lebih dari itu komik merupakan bentuk komunikasi visual yang lebih

memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Komik akan membantu siswa dalam menerjemahkan bahasa cerita ke dalam penyampaian materi. Gambar membuat cerita menjadi mudah diserap. Teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diingat dan diikuti. Sehingga dapat dikatakan komik sebagai media grafis yang efektif untuk menyampaikan pesan karena kekuatan bahasa gambar dan bahasa tulis yang dimilikinya.

Media pembelajaran komik akan lebih efektif dan lebih efisien dibandingkan media lain karena komik dapat meningkatkan daya serap informasi karena dituturkan dalam kesatuan cerita. Oleh karena itu, komik stenografi ini dapat membuat pembelajaran stenografi itu menjadi menarik dan mempermudah bagi para siswa, mahasiswa, dan para peminat yang ingin belajar stenografi. Selain itu, isi dan cara penyampaian komik tersebut tidak bersifat monoton dan tidak penuh dengan teks, melainkan ada gambar atau visualisasinya sehingga diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan menghasilkan model pembelajaran di kelas yang menyenangkan. Materi yang dipilih untuk dibuat media komik disesuaikan dengan materi pada silabus.

Penggunaan komik dalam dunia pendidikan Komik dapat dirancang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Sehingga dalam hal ini, komik dapat berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan media visual yang dikemas semenarik mungkin agar siswa atau peserta didik lebih tertarik untuk belajar.

Penggunaan komik juga memiliki kekuatan untuk menciptakan minat siswa baik itu dalam mengikuti pembelajaran maupun menciptakan minat baca siswa dikarenakan komik dibuat dalam alur cerita yang ringan serta santai juga disertai dengan gambar-gambar sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan

materi yang sulit akan mudah dipahami oleh siswa.

Komik juga dapat mengajarkan siswa untuk menerjemahkan cerita ke dalam gambar bahkan seolah-olah siswa dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada siswa dan dapat mengingat sesuatu lebih lama. Materi yang terdapat di dalam komik yang berbentuk gambar dapat menjelaskan keseluruhan cerita atau materi yang dibarengi oleh ilustrasi gambar untuk mempermudah siswa dengan mengetahui bentuk atau contoh kongkret apa maksud dari materi tersebut.

Hutchinson menemukan bahwa 74% guru yang disurvei menganggap bahwa komik "membantu memotivasi", sedangkan 79% mengatakan komik meningkatkan partisipasi individu.

Komik dengan format cerita pendek dapat mengoptimalkan perhatian siswa dalam belajar dan menarik siswa untuk menyelesaikan membaca komik sampai selesai untuk mengetahui keseluruhan cerita. Cerita yang ada pada komik yang dikembangkan akan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Komik sebagai sumber belajar akan mempermudah proses pembelajaran khususnya dalam merealisasi konsep-konsep pelajaran yang bersifat abstrak kedalam contoh konkrit dalam kehidupan sehari-hari. Media komik diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Komik pembelajaran merupakan contoh dari spesifikasi desain pesan yang diterjemahkan dan diproduksi dalam bentuk buku (bahan visual) melalui teknologi cetak. Pengkombinasian antara bahan visual dan bahan teks dalam pengembangan komik pembelajaran sangat membantu dalam menciptakan kegiatan belajar yang diinginkan, yaitu belajar efektif yang mana isinya mencakup semua standar kompetensi (SK) dan

Kompetensi Dasar (KD) sesuai tuntutan standar isi, penyajiannya menarik, bahasanya baku, dan ilustrasinya menarik dan tepat, maka diharapkan proses belajar pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa bisa optimal mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL).

METODE

Metode penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Metode pengembangan ini menggunakan acuan Sugiono (2008: 289) yang sudah dimodifikasi, yaitu; (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) pembuatan produk; (7) uji coba terbatas; (8) revisi produk 1; (9) uji coba lapangan utama; (10) revisi Produk 2 dan; (11) Produksi massal.

Uji coba yang dilakukan bertujuan untuk menyempurnakan media yang telah dibuat dan menggunakannya dalam proses pembelajaran. Uji coba dalam penelitian dilakukan meliputi dua tahap yang uji alpha dan uji beta, atau uji coba terbatas dan uji coba lapangan utama.

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

- Uji ahli (expert judgement): satu orang ahli media pembelajaran dan satu orang ahli materi.
- Uji coba terbatas: 4 orang peserta didik kelas XII SMK Pancasila 2 Kutoarjo Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran
- Uji coba lapangan utama: siswa kelas XII SMK Pancasila 2 Kutoarjo Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran yang berjumlah 30 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, penilaian ahli dan guru, pengamatan/observasi, dan angket. Wawancara dilakukan pada guru secara terstruktur dengan tujuan untuk mendapat informasi seputar implementasi pembelajaran

stenografi bahasa Inggris pada siswa kelas XII SMK Pancasila 2 Kutoarjo Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran dan kebutuhan media pembelajaran serta metode yang digunakan guru pada saat mengajar. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan komik sebagai media pembelajarannya. Pengamatan dilakukan pada peserta didik dan guru untuk mendapatkan informasi terkait pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan informasi berkenaan dengan perilaku yang muncul dari peserta didik, baik berupa aktivitas belajar dengan menggunakan media yang dikembangkan. Selain itu, observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan dan kemudahan peserta didik dan guru dalam menggunakan media. Angket diberikan untuk melihat respon peserta didik dan guru terkait pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbentuk komik pada pembelajaran stenografi bahasa Inggris. Angket diberikan pada pertemuan akhir dan tiap tahap uji coba proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk komik.

Data sebelum pelaksanaan penelitian dalam bentuk wawancara dan observasi dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif. Data selama proses pengembangan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan. Sejumlah data kuantitatif dan uji coba dianalisis sehingga memperoleh produk penelitian yang diharapkan. Semua data yang diperoleh dari validator untuk setiap komponendan butir penilaian dihitung skor rata-rata yang diperoleh, kemudian diubah menjadi nilai dengan kriteria skala (Tabel 1). Analisis data yang tidak memenuhi kategori akan dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi media pembelajaran sebelum diujicobakan.

Tabel 1. Konversi Interval Rerata Skor menjadi Kriteria Penilaian Ideal

Rentang Skor	Kriteria
$x > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat Layak
$X_i + 0,60 S_{bi} < x \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	Layak
$X_i - 0,60 S_{bi} < x \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	Cukup Layak
$X_i - 1,80 S_{bi} < x \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	Kurang Layak
$x \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	Sangat Kurang Layak

Keterangan:

X_i = rerata ideal

X = Skor yang diperoleh.

S_{bi} = Simpangan baku skor ideal (S_{bi}) = $1/6$ (Skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

HASIL DAN PENGEMBANGAN

Potensi dan Masalah

Pada tahap ini dilakukan investigasi persoalan-persoalan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di lapangan dan mengidentifikasi kemungkinan-kemungkinan solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas XII di SMK Pancasila 2 Kutoarjo diketahui bahwa banyak siswa SMK Pancasila 2 Kutoarjo yang mengalami kesulitan dalam menghafal dan menuliskan simbol huruf stenografi karena banyak huruf yang hampir sama, juga pada saat menyambung huruf untuk membentuk suatu kata maupun kalimat sehingga membuat siswa kurang antusias atau kurang perhatian saat mengikuti pelajaran, maka perlu pengembangan media yang memiliki daya tarik dan interaktif serta mempunyai tampilan yang menarik sehingga siswa memiliki motivasi dalam mempelajari stenografi bahasa Inggris. Selain itu, Siswa menganggap bahwa guru merupakan satu-satunya sumber

belajar. Siswa kurang tertarik belajar stenografi menggunakan modul. Penggunaan modul memiliki beberapa kelemahan antara lain: Isi modul kurang menarik, Modul pembelajaran yang terlalu banyak *sequence* (rangkaiannya) materi kadang membosankan siswa untuk membacanya secara tuntas. Modul pembelajaran atau bukuyang selama ini digunakan oleh guru kurang memotivasi siswa untuk membaca sajian materi secara berulang-ulang.

Pengumpulan Data

Penyusunan media pembelajaran diperlukan suatu analisis tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan analisis isi dari media tersebut. Isi media pembelajaran ini adalah mengacu kepada kurikulum yang berlaku, juga melakukan penyesuaian antara materi yang ada pada silabus mata pelajaran Stenografi bahasa Inggris di SMK Pancasila 2 Kutoarjo dengan materi pelajaran stenografi bahasa Inggris yang disajikan dalam media pembelajaran.

Desain Produk

Perancangan desain dimulai dengan mencari referensi mengenai bentuk-bentuk komik yang ada, mengamati cerita, penokohan serta cara penyampaian cerita. Selain melakukan pengamatan pada komik pembelajaran yang telah ada, pengembang juga melakukan pengamatan pada komik fiktif. Setelah dilakukan pengamatan, pengembang kemudian memilih untuk membuat komik Stenografi dalam bentuk buku agar mudah dibawa dan dibaca dimana saja.

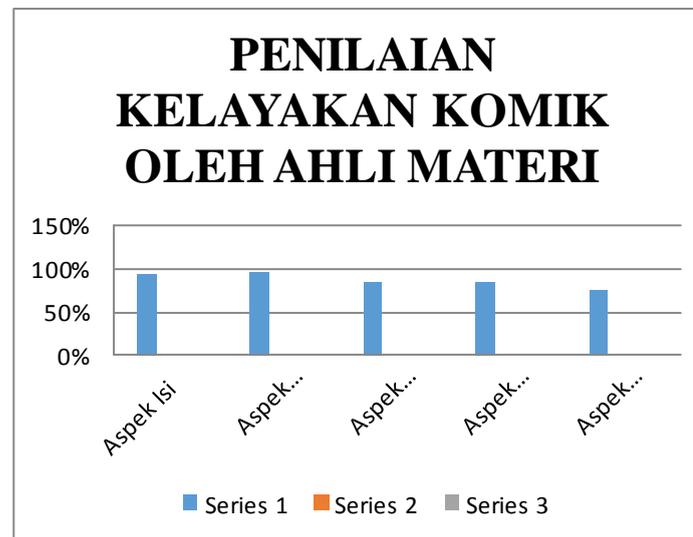
Pengembangan

Hasil pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Stenografi Bahasa Inggris berupa

komik dilakukan secara bertahap yaitu pembuatan ilustrasi cerita lengkap untuk kemudian diimplementasi menjadi sebuah komik yaitu merealisasikan rancangan desain yang sebelumnya sudah dibuat, dimana yang tadinya masih berupa kerangka kasar dipetakan menjadi desain yang lebih nyata dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

a. Hasil Validasi/ penilaian

Uji kelayakan dilakukan oleh ahli (expert). Uji kelayakan produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian produk oleh ahli materi didasarkan pada beberapa aspek, antara lain: (1) aspek isi; (2) aspek kebahasaan; (3) aspek penyajian; (4) aspek efek media terhadap strategi pembelajaran; (5) tampilan menyeluruh. Data hasil penilaian setiap komponen media pembelajaran yang berupa skor kemudian dikonversikan menjadi skala lima.

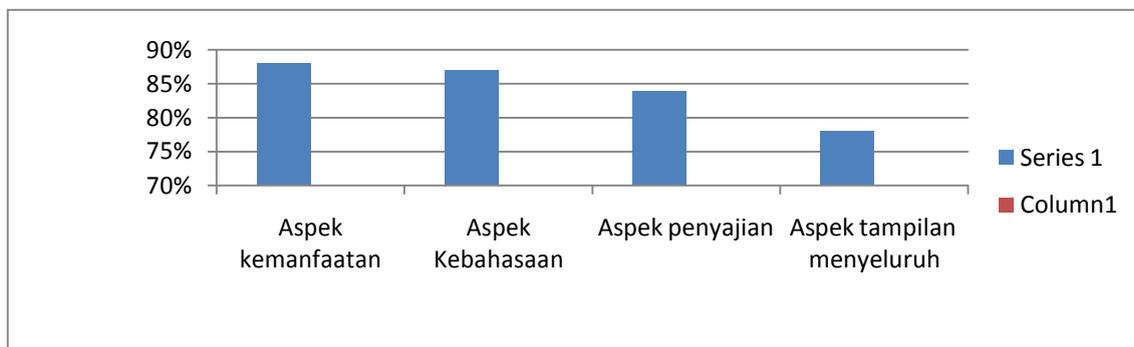


Gambar 1. Hasil Uji Kelayakan Produk oleh Ahli materi

Data pada gambar 1 memperlihatkan bahwa hasil penilaian oleh ahli materi

pada aspek isi mendapatkan skor 93% dengan kriteria “sangat layak” aspek kemanfaatan pada strategi belajar mendapatkan skor 93,33% dengan kriteria “sangat layak”, aspek kebahasaan mendapatkan skor 95% dengan kriteria “sangat layak”, aspek penyajian mendapatkan skor sebesar 86,67% dengan kriteria “sangat layak” dan aspek tampilan menyeluruh adalah sebesar 85% dengan kriteria “sangat layak”.

Penilaian produk yang dilakukan oleh ahli media dilakukan dua kali yaitu dengan mengumpulkan saran dari ahli media sebagai bahan untuk melakukan revisi II. Setelah produk direvisi, dilakukan validasi tahap berikutnya untuk mengetahui kelayakan komik setelah direvisi. Penilaian ahli media didasarkan pada beberapa aspek, antara lain: (1) aspek kebahasaan; (2) aspek penyajian; (3) aspek efek media terhadap strategi pembelajaran; (4) tampilan menyeluruh.



Gambar 2. Hasil Uji Kelayakan Produk oleh Ahli Media

Data pada gambar 2 memperlihatkan bahwa hasil penilaian oleh ahli media aspek kebahasaan mendapatkan skor 88% dengan kriteria “sangat layak”, aspek penyajian mendapatkan skor sebesar 87% dengan kriteria “sangat layak”, aspek kemanfaatan mendapatkan skor sebesar 84%. dan aspek tampilan menyeluruh adalah sebesar 85% dengan kriteria “sangat layak”.

HASIL UJI COBA PRODUK

a. Uji Coba terbatas

Tahap uji coba ini bertujuan mengetahui efektifitas dari penggunaan media dalam pembelajaran stenografi Bahasa Inggris. Efektifitas media diukur melalui angket media. Siswa diminta memberikan komentar mengenai komik stenografi melalui angket tertutup. Uji coba dilakukan pada 4 siswa SMK

kelas XII Administrasi Perkantoran di SMK Pancasila 2 Kutoarjo.

Adapun kelayakan produk dilihat dari masing – masing aspek dari uji coba terbatas. Berikut akan disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek dari uji coba terbatas;

Tabel 2. Rata-rata hasil penilaian siswa dari keseluruhan aspek

No	Aspek Penilaian	persentase
1	Motivasi	87%
2	Kemudahan	85%
3	Kemanfaatan	87%
4	Kemenarikan	88%

Sumber: Data Penelitian yang diolah

Dari hasil perhitungan pada ke empat aspek diatas bahwa berdasarkan aspek motivasi mendapatkan persentase skor penilaian 87% yaitu pada kategori Sangat layak, pada aspek kemudahan mendapatkan persentase yaitu 85% pada kategori sangat layak, pada aspek kemanfaatan mendapatkan persentase skor penilaian pada 87%

yaitu pada kategori sangat layak dan pada aspek kemenarikan mendapatkan persentase skor penilaian 88% yaitu pada kategori sangat layak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk komik dalam mata pelajaran stenografi bahasa Inggris layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris.

b. Uji Coba Lapangan

Dalam uji lapangan utama, pendapat siswa lebih diutamakan sebagai bahan untuk direvisi. Pada uji coba lapangan utama dilakukan pada 30 orang siswa SMK Pancasila 2 Kutoarjo. Adapun kelayakan produk dilihat dari masing – masing aspek dari uji coba terbatas. Berikut akan disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek dari uji coba terbatas;

Tabel 23. Rata-rata hasil penilaian siswa dari keseluruhan aspek

No	Aspek Penilaian	persentase
1	Motivasi	69%
2	Kemudahan	68%
3	Kemanfaatan	70%
4	Kemenarikan	71%

Sumber: Data Penelitian yang diolah.

Dari hasil perhitungan pada ke empat aspek diatas berdasarkan aspek motivasi mendapatkan persentase skor penilaian 69% yaitu pada kategori layak, pada aspek kemudahan mendapatkan persentase yaitu 70% pada kategori layak, pada aspek kemanfaatan mendapatkan persentase skor penilaian pada 71% yaitu pada kategori layak dan pada aspek kemenarikan mendapatkan persentase skor penilaian 70% yaitu pada kategori layak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk komik dalam mata pelajaran stenografi bahasa Inggris layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris .

Pembahasan

Komik Senografi yang telah diproduksi telah melewati tahap validasi untuk mengetahui kelayakan. Pada pengujian komik stenografi ini diperiksa atau divalidasi kelayakannya oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan media tersebut. Dari para ahli tersebut akan memberikan saran apabila media dirasa belum layak dan setelah media dinyatakan layak oleh masing – masing validator, media kemudian diuji cobakan pada siswa kelas XII Administrasi Perkantoran Pancasila 2 Kutoarjo Kompetensi Keahlian Administrasi perkantoran.

Media mendukung proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dikarenakan media ini dibuat dengan menyajikan gambar-gambar kartun yang menarik dan dilengkapi dengan materi yang mendukung proses pembelajaran. Dengan menggunakan komik stenografi ini guru dengan mudah menjelaskan materi stenografi sehingga pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Media pembelajaran komik akan lebih efektif dan lebih efisien dibandingkan media lain karena komik dapat meningkatkan daya serap informasi karena dituturkan dalam kesatuan cerita. Oleh karena itu, komik stenografi ini dapat membuat pembelajaran stenografi itu menjadi menarik dan mempermudah bagi para siswa, mahasiswa, dan para peminat yang ingin belajar stenografi. Selain itu, isi dan cara penyampaian komik tersebut tidak bersifat monoton dan tidak penuh dengan teks, melainkan ada gambar atau visualisasinya sehingga diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan menghasilkan model pembelajaran di kelas yang menyenangkan. Materi yang dipilih untuk dibuat media komik disesuaikan dengan materi pada silabus.

Komik dengan format cerita pendek dapat mengoptimalkan perhatian siswa dalam belajar dan menarik siswa untuk menyelesaikan membaca komik sampai

selesai untuk mengetahui keseluruhan cerita. Cerita yang ada pada komik yang dikembangkan akan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Komik sebagai sumber belajar akan mempermudah proses pembelajaran khususnya dalam merealisasi konsep-konsep pelajaran yang bersifat abstrak kedalam contoh konkrit dalam kehidupan sehari-hari. Media komik diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu komik stenografi ini memiliki beberapa keunggulan antara lain produk komik stenografi ini mempunyai kelebihan yaitu sebagai alternatif media yang sudah ada, juga menjadi media yang disajikan dalam cerita ringan sehingga diharapkan membantu siswa untuk memudahkan dalam memahami konsep pembelajaran stenografi, menjadi media yang menarik karena disajikan dalam gambar yang menarik juga menjadi bagian strategi yang efektif karena dapat digunakan secara mandiri.

Pengembangan media pembelajaran ini diangkat dari permasalahan bahwa pada pembelajaran stenografi bahasa Inggris kelas XII kompetensi keahlian di SMK Pancasila 2 Kutoarjo banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menghafal dan menuliskan huruf stenografi mereka juga kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran, sehingga kurang memperhatikan penjelasan dari guru, sehingga untuk memudahkan guru dan siswa dalam mempelajari materi dikembangkanlah Komik stenografi bahasa Inggris yang digunakan untuk siswa kelas XII dalam kegiatan pembelajaran di SMK Pancasila 2 Kutoarjo.

Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah Komik stenografi bahasa Inggris. Tujuh tahapan dalam pengembangan untuk menghasilkan produk ini yaitu Tahap Analisis Kebutuhan/ Tahap Perencanaan, tahap desain produk, tahap produksi, tahap validasi dan evaluasi, tahap

revisi, tahap uji coba produk serta tahap analisis dan revisi akhir.

Kelayakan komik stenografi ini ditinjau dari lima aspek yaitu aspek materi, kebahasaan, penyajian, efek media terhadap strategi pembelajaran, dan tampilan menyeluruh. Berdasarkan keseluruhan aspek yang dinilai dalam proses validasi yang telah diuraikan dalam pembahasan di atas, diperoleh hasil penilaian kelayakan dengan predikat "Sangat Baik" yang berarti komik stenografi ini layak untuk digunakan.

PENUTUP

Proses pengembangan media pembelajaran berbentuk komik pada stenografi bahasa Inggris sebagai media pembelajaran melalui beberapa tahap pengembangan yang sudah dimodifikasi, yaitu; potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, pembuatan produk, uji coba terbatas, revisi produk 1, uji coba lapangan utama, revisi Produk 2, dan produksi massal.

Media pembelajaran berbentuk komik stenografi bahasa Inggris yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan dalam pembelajaran stenografi bahasa Inggris untuk kelas XII SMK Pancasila 2 Kutoarjo Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran karena beberapa alasan sebagai berikut. Pertama, ditinjau dari bahwa hasil penilaian oleh ahli materi pada aspek isi mendapatkan skor 93% dengan kriteria "sangat layak" aspek kemanfaatan pada strategi belajar mendapatkan skor 93,33% dengan kriteria "sangat layak", aspek kebahasaan mendapatkan skor 95% dengan kriteria "sangat layak", aspek penyajian mendapatkan skor sebesar 86,67% dengan kriteria "sangat layak" dan aspek tampilan menyeluruh adalah sebesar 85% dengan kriteria "sangat layak".

Hasil penilaian oleh ahli media aspek kebahasaan mendapatkan skor 88%

dengan kriteria “sangat layak”, aspek penyajian mendapatkan skor sebesar 87% dengan kriteria “sangat layak”, aspek kemanfaatan mendapatkan skor sebesar 84%. dan aspek tampilan menyeluruh adalah sebesar 85% dengan kriteria “sangat layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Darman (1996). *Steno Inggris*. Purwokerto: LPAP profesional.
- Daryono (1982). *Stenografi Sistem Karundeng Stenografi Indonesia*. Bandung: pd “Stenos”.
- Eko Suharyono (2009). *Komik sebagai media pembelajaran/jurnal/http://www.guru indo.blogspot / diakses 31 Januari 2014*.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Profil Singkat

Manik Sinatra Murti lahir pada tanggal 30 Juli 1992 di Purworejo. Saat ini sedang menyelesaikan studi di prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Siti Umi Khayatun Mardiyah, M.Pd. adalah dosen prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Lahir pada tanggal 7 Desember 1980. Menempuh pendidikan S1 bidang Pendidikan Administrasi Perkantoran di Universitas Negeri Yogyakarta serta S2 bidang Pendidikan Teknologi dan Kejuruan di Universitas Negeri Yogyakarta.