

PENGEMBANGAN *E-COMIC* BAHASA INGGRIS BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN SAVI

S. Pratama¹, I.G.W. Sudatha², I.M. Tegeh³

¹²³Program Studi Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: satria.pratama@student.undiksha.ac.id¹, igdwawans@undiksha.ac.id²,
im-tegeh@undiksha.ac.id³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk merancang dan membangun *E-comic* berbasis model pembelajaran SAVI untuk pembelajaran bahasa inggris siswa kelas 1 SD, 2) Untuk mengukur hasil validasi dari ahli isi, ahli desain, ahli media, dan tanggapan pengguna terhadap media *E-comic* yang telah dibuat, 3) Untuk mengukur efektivitas dari media *E-comic* yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, dan menggunakan 2 (dua) teknik pengumpulan data yaitu 1) kuisisioner, dan 2) tes. Siswa yang digunakan dalam uji coba perorangan sebanyak 3 orang siswa, 12 orang untuk kelompok kecil dan 40 orang pada uji lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan produk berdasarkan ahli isi dilihat dari validitas hasil pengembangan *E-comic* bahasa inggris berbasis model pembelajaran SAVI yang dilakukan dengan metode kuesioner menurut *review* ahli isi dengan hasil persentase sebesar 93,18% berada pada kategori sangat baik. Tingkat kelayakan produk berdasarkan ahli desain dilihat dari validasi hasil pengembangan *E-comic* bahasa inggris berbasis model pembelajaran SAVI dilakukan dengan metode kuesioner diperoleh persentase sebesar 85,23% berada pada kategori sangat baik. Tingkat kelayakan produk berdasarkan ahli media diperoleh nilai rata-rata sebesar 94,44% berada pada kategori sangat baik. Tingkat kelayakan produk berdasarkan uji coba perorangan diperoleh hasil persentase sebesar 85,42% berada pada kualifikasi sangat baik. Tingkat kelayakan produk berdasarkan uji coba kelompok kecil diperoleh hasil persentase sebesar 86,23% berada pada kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut maka pengembangan *E-comic* bahasa inggris berbasis model pembelajaran SAVI telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 14 Dangin Puri dengan nilai rata-rata posttest sebesar 84,11, nilai yang melebihi KKM yaitu 75.

Kata kunci: Model Pembelajaran Savi; Model Pengembangan ADDIE; Pengembangan *E-comic* Bahasa Inggris

Abstract

The objectives of this research are: 1) To determine the stages and process of designing and developing an E-comic based on the SAVI learning model for teaching English to first-grade elementary school students, 2) To assess the validation from content experts, design experts, media experts, and user feedback on the E-comic media that has been created, 3) To evaluate the effectiveness of the developed E-comic media on students' learning outcomes. This research is a development study using the ADDIE development model and employs two data collection techniques: 1) questionnaires, and 2) tests. The students involved in individual testing were 3, in small group testing were 12, and in field testing were 40. The research findings indicate that the product feasibility level based on content experts, assessed through a questionnaire, shows a validity percentage of 93.18%, categorized as very good. The feasibility level based on design experts, assessed through a questionnaire, has a percentage of 85.23%, also categorized as very good. The feasibility level based on media experts resulted in an average score of 94.44%, categorized as very good. The feasibility level based on individual testing resulted in a percentage of 85.42%, categorized as very good. The feasibility level based on small group testing resulted in a percentage of 86.23%, categorized as very good. Based on these results, the development

of the English E-comic using the SAVI learning model has successfully improved the learning outcomes of first-grade students at SDN 14 Dangin Puri, with an average posttest score of 84.11, exceeding the minimum passing score (KKM) of 75.

Keywords: *Savi Learning Model; ADDIE Development Model; Development of English E-comic*

PENDAHULUAN

Di Indonesia, Bahasa Inggris telah dimasukkan dalam kurikulum sebagai mata pelajaran. Namun, mata pelajaran ini hanya dimasukkan dan diperkenalkan di sekolah menengah. Selain itu, kurikulum resmi memungkinkan Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran resmi mulai dari kelas tujuh hingga dua belas dan perguruan tinggi. Namun, globalisasi membuat orangtua dan masyarakat menuntut peningkatan dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, muncul sebuah kebijakan yang membahas tentang mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Surat Keputusan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No. 22/2006 tentang Struktur Kurikulum Nasional menjelaskan bahwa Bahasa Inggris dapat menjadi mata pelajaran konten lokal di sekolah dasar. Kebijakan ini membuat Bahasa Inggris menjadi pilihan bagi sekolah dasar. Oleh karena itu, mereka bebas memilih apakah menyertakan Bahasa Inggris dalam kurikulum mereka atau tidak. Fenomena globalisasi yang tak terbantahkan dan tuntutan orang tua akhirnya mendorong pengajaran Bahasa Inggris sebagai kebutuhan bagi semua orang (Mutiah et al., 2020).

Di sisi lain, seorang guru yang memiliki latar belakang dari departemen pendidikan Bahasa Inggris hanya dipersiapkan untuk menjadi guru profesional untuk tingkat sekolah menengah. Oleh karena itu, ini bisa menjadi tantangan besar bagi guru Bahasa Inggris yang mengajar di tingkat sekolah dasar. Mengajar siswa tingkat sekolah dasar tidak sama seperti mengajar orang dewasa, hal ini memerlukan teknik dan strategi yang berbeda. Guru perlu memanipulasi beberapa strategi untuk mendukung proses pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, guru perlu kreatif dalam menggunakan media yang sesuai untuk membuat siswa terlibat dengan topik yang diajarkan. Siswa sekolah dasar adalah anak-anak yang masih suka bermain, maka diharapkan guru bersifat imajinatif dan kreatif dalam mengembangkan strategi pengajaran mereka agar pelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih menarik (Deni & Fahriany, 2020).

Menurut Nurdyansyah et al., (2020), masalah lain yang dihadapi di sekolah dasar adalah pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris yang masih sangat rendah. Hal ini sebagian disebabkan oleh pendekatan pengajaran yang tidak sesuai bagi mereka, karena pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak di sekolah dasar tidak sama seperti di tingkat yang lebih tinggi yang disebabkan oleh perbedaan perkembangan fisik dan fisiologis mereka. Pengajaran Bahasa Inggris untuk sekolah dasar berfokus pada pengenalan lingkungan sekitar, perubahan iklim, sebagaimana yang tertera dalam kurikulum 2013. Masalah praktis yang dihadapi oleh guru di Sekolah Dasar adalah dalam pengembangan dan penerapan Bahasa Inggris, yang sejauh ini hanya terbatas pada penggunaan gaya pengajaran kuno: ceramah, tanya-jawab, dan pemberian tugas, dibandingkan dengan menggunakan media yang lebih kreatif dan penuh keceriaan. Pernyataan di atas merujuk pada hasil studi oleh Nurdyansyah et al., (2020) yang menyatakan bahwa pendidikan berbasis teknologi dan media sangat penting dalam membantu proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menjadi efektif jika didukung oleh media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dengan tujuan untuk meminimalkan faktor-faktor yang menghambat dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan multimedia untuk pembelajaran.

Multimedia memiliki atribut unik seperti visualitas dan keterlibatan. Ketika diterapkan dalam pengajaran Bahasa Inggris, suara dan gambar dapat digabungkan, sehingga merangsang partisipasi dari pendidik dan murid. Saat memanfaatkan perangkat lunak

multimedia, pendidik dapat mengenrich materi dengan gambar-gambar, dan sekaligus memberikan variasi kontekstual dalam proses belajar. Murid di kelas dapat memanfaatkan multimedia untuk memahami materi dengan cara yang lebih jelas. Melalui seluruh interaksi yang terbangun, terlihat jelas bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Inggris memiliki potensi untuk menjaga minat belajar siswa terhadap Bahasa Inggris, sekaligus meningkatkan semangat pendidik dalam menyampaikan materi tersebut. Lebih lanjut, pendekatan multimedia ini juga memiliki fleksibilitas yang tinggi. Terlihat jelas bahwa konteks pembelajarannya dapat dibentuk tidak hanya dalam ruang kelas, melainkan juga di luar kelas. Pendekatan pengajaran Bahasa Inggris yang mengintegrasikan multimedia juga mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang terpusat pada bimbingan pendidik dan orientasi pada murid (Suhardiana, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris SDN 14 Dangin Puri yang dilakukan pada hari Minggu, 3 September 2023 Pkl. 18.00 WITA di SDN 14 Dangin Puri, diketahui bahwa kesulitan utama dari guru dalam mengajar Bahasa Inggris di kelas 1 adalah sifat anak-anak itu sendiri. Dimana anak-anak masih lebih banyak bermain daripada mendengarkan penjelasan guru, apalagi bahasa yang tidak mereka kenal sebelumnya. Sedangkan untuk media pembelajaran guru hanya menggunakan media LKS, buku paket BOS, dan sesekali menayangkan video dari YouTube. Jadi dirasa perlu untuk membuat sebuah media belajar yang disukai oleh siswa.

Salah satu media yang dapat dikembangkan untuk diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah komik digital. Komik digital atau e-comic merupakan media yang berupa gambar-gambar diam dan tulisan yang membentuk rangkaian cerita dan mampu memberikan gambaran yang lebih konkrit dan nyata sehingga dapat menarik perhatian serta minat siswa untuk belajar serta dapat dibaca di perangkat elektronik seperti handphone, laptop, dan komputer (Indriasih et al., 2020). Media komik digital berbeda dengan media komik konvensional karena media komik digital disajikan dengan perangkat elektronik untuk dapat diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun (Yuswantara & Wibawa, 2021). Media e-comic umumnya lebih diminati siswa yang berusia 6-12 tahun karena di dalamnya terdapat gambar-gambar menarik (Ghufroon et al., 2024; Rahmasari et al., 2024). Media e-comic dapat menjadi salah satu media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran dan berdampak terhadap keberhasilan belajar siswa (Mulyani et al., 2024).

Pengembangan e-comic Bahasa Inggris ini dirancang dengan berbasis model pembelajaran SAVI. Model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran dengan 4 elemen utama yaitu Somatic Auditory Visual dan Inttelectual (Leo et al., 2023; Widiantari et al., 2022). Penggunaan model pembelajaran SAVI dalam pengembangan e-comic ini dipertimbangkan karena berbagai kelebihan yang diberikan model pembelajaran tersebut. Kelebihan Model pembelajaran SAVI melalui penyatuan gerak fisik dengan kegiatan intelektual, kita dapat merangsang perkembangan kecerdasan yang komprehensif pada siswa; menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, efektif, dan kondusif; menginspirasi kreativitas dan meningkatkan keterampilan psikomotorik siswa. Model pembelajaran SAVI adalah model yang menyajikan sistem secara lengkap untuk melibatkan kelima indera dan emosi dalam proses belajar yang merupakan cara belajar secara alami. Somatis artinya belajar dengan bergerak dan berbuat, Auditori adalah belajar dengan berbicara dan mendengar, Visual artinya belajar mengamati dan menggambar, Intelektual artinya belajar dengan memecahkan masalah dan menerangkan (Anita Alfiani, 2016). Sementara, kekurangan model pembelajaran SAVI diperlukan seorang guru yang sangat kompeten agar dapat mengintegrasikan secara keseluruhan keempat komponen dalam SAVI (Marpaung et al., 2024). Implementasi model ini memerlukan fasilitas pembelajaran yang lengkap serta menyesuaikan kebutuhan secara menyeluruh.

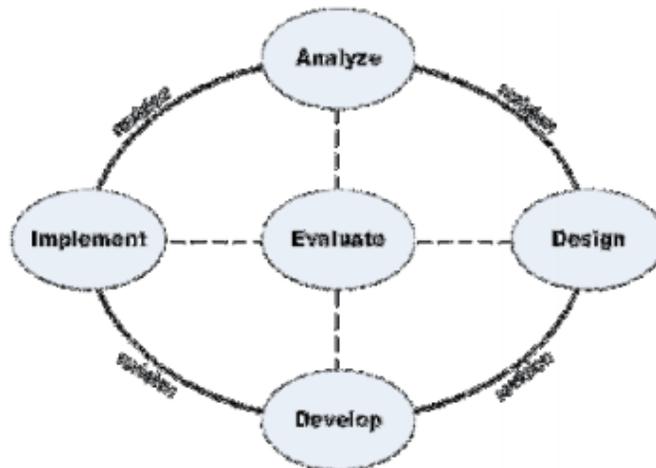
Solusi yang ditawarkan dari penjabaran masalah di atas antara lain yaitu: 1) Pengembangan media pembelajaran e-comic untuk mengoptimalkan kegiatan belajar terutama media yang menyenangkan bagi anak-anak; 2) Dengan adanya e-comic maka pembelajaran tidak lagi terbatas dengan ruang dan alokasi waktu. Maka dapat diterapkan strategi siswa mempelajari terlebih dahulu materi di media sebelum melaksanakan tatap muka; 3) E-comic dibuat dengan berbasis kepada model pembelajaran SAVI (Semantic, Auditory, Visual, Intellectual). Dengan menggunakan model ini diharapkan siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan maksimal sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai; 4) Diharapkan dengan media pembelajaran yang menarik untuk anak-anak maka motivasi untuk belajar bisa meningkat dan lebih mudah untuk menangkap maksud materi yang diberikan. Dan diharapkan hasil evaluasi pembelajaran dapat lebih meningkat dan lebih baik lagi.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran dalam bentuk E-comic untuk menunjang pembelajaran Bahasa Inggris untuk kelas 1 Sekolah Dasar Semester 1 di SD Negeri 14 Dangin Puri.

Research and Development (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Terdapat berbagai macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian *Research and Development* ini, salah satunya adalah model ADDIE.

Menurut Dick et al, mengembangkan model model pengembangan yaitu model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan. Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations. Model tersebut dapat diilustrasikan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1. Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE
(Sumber: (Maydiantoro, 2020))

Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE antara lain sebagai berikut.

Analysis. Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pada tahap ini peneliti

menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis yang dilakukan mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik.

Design. Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Pada tahap ini peneliti mulai merancang aplikasi *e-comic* sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Perancangan dimulai dari bentuk bagan kerangka berpikir, kemudian pembuatan aset untuk digunakan di dalam media. Media *e-comic* ini dirancang agar mampu memfasilitasi kebutuhan peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang diberikan berdasarkan sumber dari buku pelajaran Bahasa Inggris Kelas 1 SD. Peneliti juga menyusun instrumen yang digunakan untuk menilai *e-comic* yang dikembangkan. Instrumen disusun dengan memperhatikan aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, kelayakan kegrafikaan, dan kesesuaian dengan pendekatan yang digunakan. Instrumen yang disusun berupa angket respon terhadap *e-comic* yang digunakan. Selanjutnya instrumen yang sudah disusun divalidasi untuk mendapatkan instrumen penilaian yang valid.

Development. *Development* dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap ini dilakukan beberapa tahapan khusus antara lain pembuatan produk dan uji coba produk. Pada tahap pembuatan produk Pada tahapan ini, aplikasi yang digunakan adalah Vegas Pro untuk pembuatan animasi serta untuk perekaman audio. Dalam tahap ini, peneliti tetap menerima masukan-masukan dari para ahli. Tahapan uji coba produk dilakukan dengan uji coba ahli dan uji coba perorangan.

Implementation. Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat. Pada tahap ini peneliti melakukan implementasi dari produk *e-comic* yang telah dihasilkan. Implementasi secara terbatas dilakukan di sekolah yang ditentukan sebagai tempat pengembangan produk yaitu SDN 14 Dangin Puri. Implementasi dilakukan dalam 2 tahap yaitu uji coba lapangan dan uji efektifitas produk.

Evaluation. Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan-perbaikan yang didapatkan pada saat proses implementasi. Data perbaikan didapatkan dari angket respon atau catatan lapangan pada lembar observasi yang diisi oleh siswa SDN 14 Dangin Puri. Hal ini bertujuan untuk penyempurnaan media ajar yang dikembangkan sehingga dapat digunakan sebagai bahan pengajaran di sekolah lainnya.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri 14 Dangin Puri Denpasar sejumlah 40 siswa dan juga para ahli / responden. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Bahasa Inggris kelas 1 SD dalam bentuk *e-comic* dengan model pembelajaran SAVI. Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif yang didapatkan dari hasil evaluasi kepada siswa yang diberikan setelah menyimak media pembelajaran *e-comic* dan data kualitatif yang didapatkan dari hasil tanggapan kuisisioner dari ahli isi, review ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba lapangan.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket/kuisisioner, dan tes. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kebutuhan peserta didik, angket validasi atau kelayakan produk yang diberikan kepada ahli isi, ahli desain pembelajaran,

ahli media pembelajaran, angket tanggapan guru dan peserta didik sebagai objek uji coba sedangkan metode tes digunakan untuk memperoleh data hasil penelitian, yang kemudian dianalisis untuk mendapatkan jawaban atau permasalahan dan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Penelitian pengembangan ini menggunakan tiga jenis teknik analisis data, yaitu: analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial Uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Rancang Bangun Pengembangan E-comic Bahasa Inggris Berbasis Model Pembelajaran SAVI

Pengembangan e-comic dilakukan untuk untuk mengoptimalkan kegiatan belajar terutama membuat suatu media yang menyenangkan bagi anak-anak siswa kelas 1 SDN 14 Dangin Puri. Menurut hasil wawancara singkat dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris SDN 14 Dangin Puri bahwa untuk media pembelajaran guru hanya menggunakan media LKS, buku paket BOS, dan sesekali menayangkan video dari YouTube. Buku yang digunakan hanya terdapat teori serta teks tanpa disertai dengan contoh-contoh secara nyata yang bisa dilihat oleh siswa, sehingga harus dibantu oleh guru dalam memberikan penjelasan. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien karena jam pembelajaran Bahasa Inggris yang sedikit serta siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar. Pembelajaran Bahasa Inggris yang diberikan pada kelas 1 SDN 14 Dangin Puri membuat guru pengampu mengalami kesulitan untuk melakukan proses pembelajaran karena mengajar Bahasa Inggris di kelas 1 adalah sifat anak-anak itu sendiri. Anak-anak masih lebih banyak bermain daripada mendengarkan penjelasan guru, apalagi bahasa yang tidak mereka kenal sebelumnya. Pada pembelajaran, karena Bahasa Inggris memang perlu banyak latihan maka guru harus memberikan penjelasan secara detail melalui ceramah serta memberikan tugas kepada siswa terkait kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dari hasil observasi, di SDN 14 Dangin Puri kurang memiliki media pendukung dan sumber belajar yang dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Pembelajaran masih bergantung kepada kegiatan belajar yang konvensional atau tatap muka secara langsung, metode ceramah, dan masih bersifat *teacher-oriented* sehingga siswa tidak membangun pengetahuannya sendiri. Selain itu waktu pembelajaran yang dijadwalkan masih kurang optimal sehingga komposisi antara waktu dan jumlah materi yang harus dikuasai menjadi tidak optimal. Setelah menemukan permasalahan dari analisis kebutuhan yang ada pada pembelajaran Bahasa Inggris dilakukan kajian terhadap teori yang dikhususkan sesuai dengan permasalahan yang dialami oleh peserta didik, menyesuaikan dengan kurikulum, mengumpulkan bahan ajar yang digunakan peserta didik sebelumnya dan mencari buku-buku penunjang yang ada untuk membantu dalam pembuatan media pembelajaran guna melakukan kajian secara teoritis dan empiris agar bisa dikemas dalam E-comic terkait dengan pembelajaran Bahasa Inggris yang dibantu oleh guru Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kajian pustaka tersebut maka dikembangkan E-comic yang memiliki tampilan menarik untuk menarik minat siswa kelas 1 SDN 14 Dangin Puri dalam mempelajari Bahasa Inggris di sekolah. Rancang bangun pengembangan E-comic dinyatakan berdasarkan dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi (1) Tahap analisis (Analyze), (2) Tahap merancang (Design), (3) Tahap pengembangan (Development), (4) Tahap implementasi (Implementation), dan (5) Tahap evaluasi (Evaluation).

Tahap 1: Analisis (Analyze)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris menyatakan bahwa siswa kurang aktif dalam merespon pembelajaran dan tidak memberikan respon yang positif saat pembelajaran sedangkan guru juga merasakan kurangnya efektivitas pembelajaran

Bahasa Inggris di dalam kelas sehingga kelas menjadi pasif dan kurang menyenangkan. Dari hal tersebut dapat dianalisis bahwa pembelajaran kurang memaksimalkan kemampuan siswa dengan belajar secara mandiri melalui praktek pembelajaran Bahasa Inggris karena di sekolah guru memberikan penjelasan melalui buku yang dipegang oleh siswa dan siswa kurang dalam membaca buku tersebut. Menyikapi hal ini perlu adanya inovasi pembelajaran yang mengarahkan pada metode pembelajaran yang dapat mengakomodir pembelajaran. Siswa juga dikatakan telah mampu untuk mengoperasikan perangkat ponsel, namun tidak begitu cakap dengan media laptop. Penerapan model pembelajaran dibantu dengan media yang relevan membuat siswa termotivasi untuk belajar.

Tahap 2: Merancang Desain (Design)

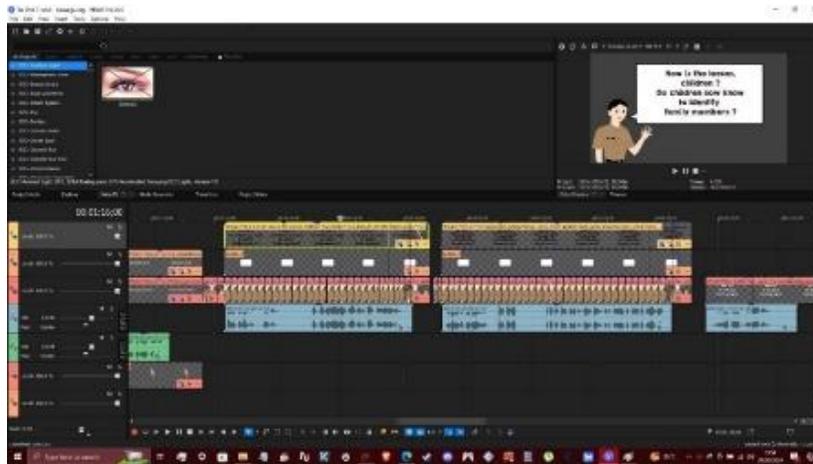
Perancangan dimulai dari bentuk bagan kerangka berpikir, kemudian pembuatan aset untuk digunakan di dalam media. Perancangan juga memerhatikan instrumen pengembangan yang disusun dengan memperhatikan aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, kelayakan kegrafikaan, dan kesesuaian dengan pendekatan yang digunakan. Instrumen yang disusun berupa angket respon terhadap e-comic yang digunakan. Aset dibuat dengan menggambar secara manual, dan dilakukan tracing dengan aplikasi Ibis Paint. Berikut adalah beberapa contoh aset yang dibuat.



Gambar 2. Contoh Aset background

Tahap 3: Pengembangan (Development)

Merealisasikan desain produk yang telah dibuat sebelumnya termasuk dalam pengembangan dalam metodologi penelitian pengembangan ADDIE. Landasan konseptual untuk memperkenalkan produk baru sudah dibikin pada tahap sebelumnya. Setelah itu, kerangka konseptual tersebut dirubah menjadi sebuah produk jadi yang siap dipakai. Pembuatan media yang sesuai dengan desain yang telah direncanakan merupakan bagian dari langkah ini. Adapun tahap pengembangan sistem E-comic Bahasa Inggris ini dilakukan dengan mulai membuat hasil rancangan desain ke dalam bentuk e-comic. Berikut merupakan gambar beberapa tahapan pengembangan dan proses perancangan dari media E-comic yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Vegas Pro.



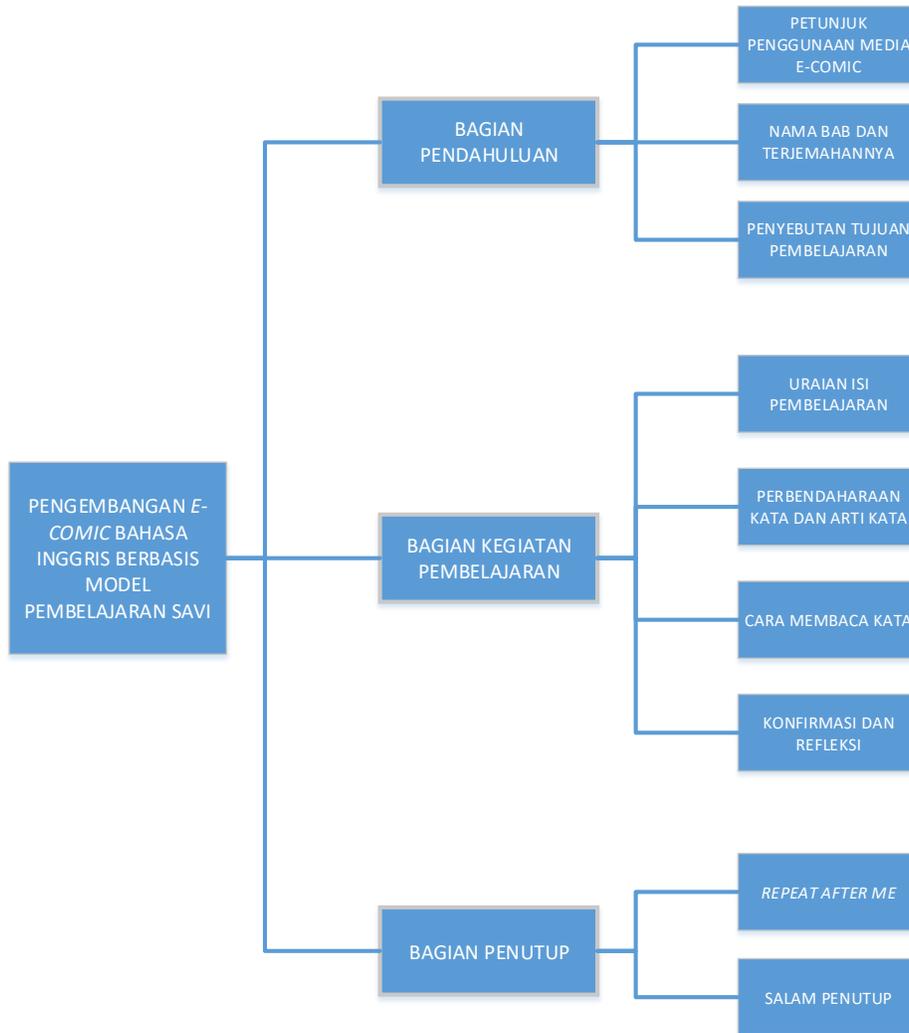
Gambar 3. Tahap pengembangan *E-comic* 1

Tahap 4: Pengimplementasian (*Implementation*)

Tujuan penggunaan produk dalam paradigma penelitian pengembangan ADDIE adalah untuk mengumpulkan masukan dari pengguna tentang produk yang dihasilkan atau dihasilkan. Anda bisa mendapatkan umpan balik awal (evaluasi pertama) dengan mengajukan pertanyaan tentang tujuan pengembangan produk. Implementasi dijalankan dengan mempertimbangkan desain produk yang sudah dibuat. Sesudah produk selesai dibuat dan dinyatakan layak maka tahap selanjutnya adalah tahap implementasi sistem e-informasi siswa berkebutuhan khusus. Implementasi ini dijalankan supaya mengetahui respon pemakai atas sistem E-comic Bahasa Inggris Berbasis Model Pembelajaran SAVI. Setiap hal yang harus dijalankan dalam tahap ini yaitu diantaranya. Validasi produk dengan para ahli yang meliputi: ahli materi, ahli desain, serta ahli media dan pengujian produk dengan tahapan uji coba perorangan, uji kelompok kecil, maupun uji efektivitas.

Tahap 5: Evaluasi (*Evaluation*)

Tujuan dari tahap evaluasi ini adalah untuk menerima umpan balik, koreksi, saran, ulasan dan mengembangkan produk akhir dengan cara yang siap digunakan oleh pengguna produk. Proses evaluasi telah dilakukan saat proses uji coba dengan pengguna berdasarkan masukan-masukan dari ahli materi dan ahli media. Adapun komponen-komponen pada E-comic Bahasa Inggris sesuai dengan Gambar 4.



Gambar 4. Bagan Komponen *E-comic* Bahasa Inggris

Media e-comic yang telah dikembangkan tetap membutuhkan panduan atau pendampingan dan juga kreativitas dari guru pendamping agar dapat digunakan secara maksimal, dan juga komponen SAVI yang ditawarkan dapat tercapai dengan baik. Penjabaran dari komponen SAVI dalam media e-comic yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Penjabaran komponen SAVI pada media *E-Comic*

Elemen SAVI	Penjelasan
Somatik	Guru pendamping dapat melakukan pemanggilan kepada siswa untuk tampil ke depan kelas, untuk menyebutkan kembali atau mempraktikkan materi dalam e-comic yang telah disajikan.
Auditory	Guru pendamping dapat meminta siswa untuk mengulangi kembali kata dalam bahasa Inggris yang telah disebutkan dalam e-comic dalam bentuk ucapan. Apalagi dalam e-comic juga telah difasilitasi untuk cara penyebutan atau pembacaan kata.

Elemen SAVI	Penjelasan
Visual	Guru pendamping dapat meminta siswa untuk menyimak dengan baik atau menuliskan kembali kata dalam bahasa Inggris yang telah disebutkan dalam e-comic.
Intellectual	guru pendamping dapat melakukan pendampingan dalam konfirmasi pada bagian akhir pembelajaran untuk mengetahui apakah siswa sudah dapat memahami materi yang telah disampaikan sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan atau mengonfirmasi tingkat intelektualitas siswa.

Berikut merupakan beberapa tampilan bagian E-comic Bahasa Inggris berbasis metode pembelajaran SAVI yang telah dikembangkan:

Unit 1: How Are You



Gambar 5. Unit 1: How Are You

Unit 2: Names



Gambar 6. Unit 2: Names

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 14 Daging Puri, pengembangan produk E-comic Bahasa Inggris berbasis model pembelajaran SAVI terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas 1. Uji efektivitas yang dilakukan melalui pretest dan posttest menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata posttest sebesar 83,75, lebih tinggi dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Peningkatan sebesar 38,32% ini mengindikasikan bahwa penggunaan E-comic sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. E-comic yang dikembangkan mengacu pada karakteristik siswa dan memperhatikan berbagai aspek yang dapat memotivasi mereka untuk belajar, seperti penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami. Hasil uji ahli materi menunjukkan bahwa E-comic ini telah

disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran yang tepat, serta penggunaan media yang mendukung keberhasilan proses belajar. Bahasa yang digunakan dalam E-comic juga mudah dipahami oleh siswa, sementara tampilan visual dan penggunaan warna yang menarik semakin menambah motivasi siswa untuk belajar. Menurut uji ahli media, setiap komponen dalam E-comic, seperti gambar, teks, dan tampilan visual, berhasil memperoleh skor tinggi, menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran. Penggunaan warna dan teks yang jelas, serta elemen desain yang menarik, telah membuat E-comic ini lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias. Selain itu, berdasarkan uji kelompok kecil, seluruh siswa memberikan respons positif, dengan skor 5 pada setiap komponen yang dinilai, menandakan bahwa E-comic berhasil meningkatkan minat belajar mereka.

Selain aspek teknis, pengembangan E-comic ini juga berlandaskan pada teori kebutuhan Maslow, yang menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan dasar siswa dalam proses belajar. Ketika kebutuhan dasar tersebut telah dipenuhi, siswa akan merasa lebih termotivasi dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. E-comic yang dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa memungkinkan mereka belajar secara mandiri, dengan peran guru sebagai fasilitator. Hal ini membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif, serta mendukung pengaktualisasian diri siswa. Secara keseluruhan, pengembangan produk E-comic Bahasa Inggris berbasis model pembelajaran SAVI ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap inovasi pembelajaran di era digital. Hasil uji efektivitas yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam skor pretest dan posttest dapat menjadi acuan bagi pengembangan produk E-comic lainnya dalam bidang pendidikan. Dengan pemanfaatan teknologi yang tepat, E-comic ini diharapkan dapat menjadi model bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih interaktif dan menarik di masa depan.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktariani, (2024) pengembangan multimedia interaktif mengenai tari Jepin Langkah Simpang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa SMP, dengan materi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan disajikan secara bertahap. Materi mencakup sejarah tari, busana, gerakan tari, serta musik pengiring, dilengkapi dengan ilustrasi, penjelasan tekstual, dan video tutorial. Evaluasi melalui kuis dan permainan "mix and match" kostum mengukur pengetahuan dan keterampilan siswa dalam memahami serta mengekspresikan tari Nusantara, sementara video tari memberikan pengalaman autentik bagi siswa dalam mempraktikkan gerakan dasar tari. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Sunaryati, (2023) Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan motivasi dan prestasi belajar Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *project-based flipped learning* dan *direct learning*. Penelitian eksperimen semu ini menggunakan desain pretest-posttest nonequivalent control group dengan sampel dari tiga kelas IX SMPN Satu Atap Sangkan Gunung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *project-based flipped learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar Bahasa Inggris siswa, lebih baik dibandingkan dengan model *direct learning*.

Adapun penelitoan yang dilakukan oleh Putri, (2014) permasalahan yang melandasi penelitiannya adalah kurangnya pemanfaatan fasilitas hotspot di sekolah dan rendahnya kualitas belajar IPA siswa berdasarkan kriteria ketuntasan minimal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan e-learning berbasis Schoology, mengetahui kualitas dan efektivitas penggunaannya. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, penelitian ini melibatkan siswa kelas VIIID dan VIIIE SMP Negeri 1 Seririt. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa e-learning berbasis Schoology memperoleh kualifikasi sangat baik dari ahli media, isi, dan desain, serta uji perorangan. Uji lapangan menunjukkan kualifikasi baik. Hasil analisis statistik menunjukkan

adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar IPA siswa sebelum dan sesudah menggunakan e-learning berbasis Schoology, dengan rata-rata nilai setelah penggunaan media lebih tinggi (87,03) dibandingkan sebelum (59,24).

Kontribusi dari berbagai penelitian yang disebutkan terhadap penelitian *Pengembangan E-comic Bahasa Inggris Berbasis Model Pembelajaran SAVI untuk Siswa Kelas 1 SDN 14 Dangin Puri* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. **Oktariani (2024)** – Penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran tari memberikan kontribusi pada pengembangan *E-comic* dalam hal desain materi yang disajikan secara bertahap dan menggunakan berbagai media, seperti teks, ilustrasi, dan video. Pendekatan ini dapat diterapkan pada pengembangan *E-comic* Bahasa Inggris, di mana materi pembelajaran juga disajikan dengan cara yang menarik, seperti melalui gambar dan teks yang mudah dipahami oleh siswa kelas 1. Penelitian ini menunjukkan pentingnya penggunaan elemen visual dan interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, yang juga relevan dengan penggunaan *E-comic*.
2. **Sunaryati (2023)** – Penelitian ini mengidentifikasi bahwa penggunaan model *project-based flipped learning* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Hal ini berkontribusi pada penelitian *E-comic* dengan menunjukkan pentingnya penerapan metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan aktif dan proyek, yang dapat diaplikasikan dalam pembuatan *E-comic*. Misalnya, *E-comic* dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek atau untuk merangsang motivasi siswa melalui elemen-elemen yang interaktif dan menyenangkan.
3. **Putri (2014)** – Penelitian ini memberikan kontribusi penting terkait dengan penggunaan media e-learning berbasis *Schoology* dan pengembangan dengan model ADDIE. Hal ini mendukung penerapan model yang sama (ADDIE) dalam penelitian *E-comic* untuk memastikan bahwa pengembangan materi dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Selain itu, temuan mengenai peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan media e-learning memberikan dasar kuat untuk menganggap bahwa *E-comic* juga dapat efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa, khususnya pada anak-anak usia dini, seperti siswa kelas 1 SD.
4. **Sefriani (2020)** – Penelitian ini terkait dengan pengembangan media e-learning berbasis *Schoology* untuk pembelajaran Kurikulum Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, yang menunjukkan bahwa media e-learning memiliki tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang tinggi. Hal ini memberikan kontribusi terhadap penelitian *E-comic* dengan menekankan pentingnya validitas dan efektivitas media pembelajaran. Dalam konteks *E-comic*, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya merancang media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa, yang relevan dengan perkembangan kemampuan Bahasa Inggris siswa kelas 1.

Secara keseluruhan, kontribusi dari penelitian-penelitian tersebut mendasari pentingnya penggunaan media interaktif, desain pembelajaran berbasis proyek, serta penerapan model pengembangan yang sistematis dalam pengembangan *E-comic* Bahasa Inggris. Dengan menggunakan pendekatan yang valid dan efektif, *E-comic* dapat menjadi alat yang menarik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa di SDN 14 Dangin Puri.

PENUTUP

Rancang bangun *E-comic* Bahasa Inggris berbasis metode Pembelajaran SAVI telah dilakukan dengan disesuaikan pada tahapan prosedur pengembangan. Tahapan pengembangan *E-comic* ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

Validitas hasil pengembangan E-comic Bahasa Inggris berbasis metode Pembelajaran SAVI yaitu, (1) menurut ahli materi pembelajaran pada kualifikasi sangat baik, (2) menurut ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi baik, (3) menurut ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik. Dengan demikian E-comic berbasis model pembelajaran SAVI dinyatakan valid.

Berdasarkan tes kemampuan berbahasa Inggris menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 dan lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berbahasa Inggris siswa Kelas 1 sebelum dan sesudah diterapkan E-comic Bahasa Inggris sehingga media E-comic dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris. Dilihat dari hasil belajar siswa Kelas 1 di SDN 14 Daging Puri diketahui bahwa rata-rata posttest sebesar 83,75 dengan kategori baik dan berada di atas KKM mata pelajaran Bahasa Inggris yaitu 75,00. Ini berarti ketercapaian kriteria keberhasilan telah tercapai dengan menggunakan media *E-comic*.

Sefriani, (2020) menyampaikan bahwa penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum maksimalnya pemanfaatan fasilitas hotspot dan rendahnya kemampuan literasi digital mahasiswa di Kampus. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media e-learning berbasis Schoology pada pembelajaran Kurikulum Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-learning berbasis Schoology memiliki tingkat validitas 84,25%, tingkat praktikalitas 85,64%, dan efektivitas dengan skor N-gain 0,667, yang menunjukkan bahwa penggunaan media ini efektif dalam mengoptimalkan kemampuan literasi digital mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Suhardiana, I. P. A. (2019). Peran Teknologi Dalam Mendukung Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 92–102. <http://dx.doi.org/10.25078/aw.v4i1.934>
- Alfiani, A. D. (2016). Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) Terhadap Hasil Belajar Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*. <http://dx.doi.org/10.24235/awlad.v2i1.763>
- Deni, R., & Fahriany, F. (2020). Teachers' Perspective on Strategy for Teaching English Vocabulary to Young Learners. *Vision: Journal for Language and Foreign Language Learning*, 9(1), 48–61. <https://doi.org/10.21580/vjv9i14862>
- Ghufron, S., Nafiah, Djuwari, Rulyansah, A., & Saputri, T. (2024). Effectiveness of Innovative Learning Media in Elementary Schools during the Covid-19 Pandemic. *Pegem Egitim Ve Ogretim Dergisi*, 14(3), 230–242. <https://doi.org/10.47750/pegeqog.14.03.22>
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–162. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>
- Leo, J., Siallagan, B., Parmonangan, O., & Purba, N. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Savi (Somatic, Auditory, Visual, Intelektual) Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Tema 4 Berbagai Pekerjaan Di Sd Negeri 095141 Siopat Suhu Siantar. *Pande Nami Jurnal (PNJ)*, 1, 203–208.
- Marpaung, R. W., Matematika, P., Musamus, U., Belajar, M., Digital, E., Creativity, S., & Era, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Terhadap Keterampilan Membaca Siswa SDN Kupang 3 Jabon. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 550–558.

- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Mulyani, Purwati, P. D., & Sismulyasih, N. (2024). Development of E-Comic Media Assisted by Class Minimum Competency Assessment (AKM) for Enhancing Competency in Elaborating Fairy Tale Messages among Lower Grade Students (Pengembangan Media E-Comic Berkawal Berbantuan Asesmen Kompetensi Minimum. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 10(1), 227–244. <https://doi.org/10.22219/kembara.v10i1.30847>
- Mutiah, S. D., Nakhriyah, M., HR, N. H., Hidayat, D. N., & Hamid, F. (2020). The Readiness of Teaching English to Young Learners in Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1370–1387. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.541>
- Nurdyansyah, N., Mandarani, V., & Rais, P. (2020). How to Make Use of Animation to Improve Primary School Students' English Achievement? *JEES (Journal of English Educators Society)*, 5(1), 53–59. <https://doi.org/10.21070/jees.v5i1.365>
- Oktariani, D. (2024). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tari Tradisional. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(1), 14-29. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i1.3321
- Putri, N. W. M. A., Jampel, I. N., & Suartama, I. K. (2014). Pengembangan E-Learning Berbasis Schoology pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 1 Seririt. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jeu.v2i1.3796>
- Rahmasari, A., Handayani, D. E., & Sundari, R. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Steam Materi Perpindahan Kalor Konveksi Di Sekitar Kita Pada Muatan Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 102–114. <https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.16682>
- Sunaryati, N. K. A., Tegeh, I. M., & Warpala, I. W. S. (2023). Pengaruh Model Project-Based Flipped Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 13(2), 94-106. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v13i2.2243
- Widiantari, N. K., Agung, A. A. G., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Permainan Rakyat dalam Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 609–622. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.54658>
- Yuswantara, I. K. J., & Wibawa, I. M. C. (2021). Animal Life Cycle Media Using Digital Comics for Fourth-Grade Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 366. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.34458>