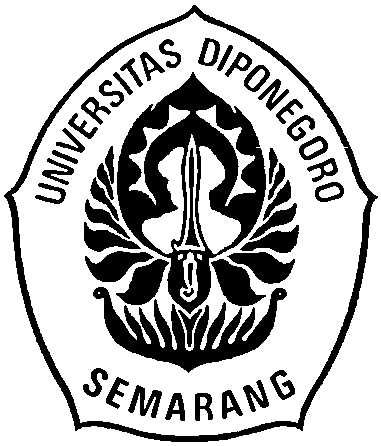
**KESANTUNAN BAHASA**

**DALAM PENULISAN ARTIKEL ILMIAH**



**MAKALAH**

**Disusun untuk Memenuhi Tugas Diskusi Kelompok pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia semester dua yang Diampu oleh Drs. H. M. Nur Fawzan Ahmad, M. A.**

DISUSUN OLEH :

**QONITA SAFINATUN NAJAH (24060117120034)**

**AHMAD MUFID (24060117120035)**

**RICKO (24060117120036)**

**SONNI ADRIEL PAKPAHAN (24060117140058)**

**PROGRAM STUDI STRATA-I INFORMATIKA**

**DEPARTEMEN ILMU KOMPUTER/ INFORMATIKA**

**FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2018**

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur penyusun panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat-Nya maka penyusun dapat menyelesaikan penyusunan makalah yang berjudul “Kesantunan Bahasa dalam Artikel Ilmiah”.

Penyusunan makalah ini merupakan salah satu tugas dan persyaratan untuk menyelesaikan tugas mata kuliah Bahasa Indonesia di Prodi Informatika Universitas Diponegoro Semarang.

Dalam penulisan makalah ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Drs.H.M. Fawzan Ahmad, M.A selaku dosen pengampu pada mata kuliah Bahasa Indonesia.
2. Rekan-rekan semua yang mengikuti perkuliahan Bahasa Indonesia.
3. Keluarga yang selalu mendukung penyusun.
4. Semua pihak yang ikut membantu penyusunan Makalah “Kesantunan Bahasa dalam Artikel Ilmiah”, yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan makalah ini penulis merasa masih banyak kekurangan-kekurangan baik pada teknis penulisan maupun materi, mengingat akan kemampuan yang dimiliki penyusun. Untuk itu kritik dan saran dari semua pihak sangat penyusun harapkan demi penyempurnaan pembuatan makalah ini.

Semarang, 11 April 2018

Penyusun

**DAFTAR ISI**

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iii

BAB I PENDAHULUAN 1

* 1. Latar Belakang 1
  2. Rumusan Masalah 1
  3. Tujuan 2

BAB II KESANTUNAN BAHASA DALAM ARTIKEL ILMIAH 3

1. Pengertian artikel ilmiah 3
2. Jenis-jenis artikel ilmiah 3
3. Pengambilan data artikel ilmiah 4
4. Sistematika penulisan artikel ilmiah 5
5. Etika penulisan artikel ilmiah 9

BAB III PENUTUP 11

1. Kesimpulan 11
2. Saran 11

DAFTAR PUSTAKA 12

Lampiran 13

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan terjadi melalui kreativitas dan skeptisisme, keterbukaan pada kontribusi ilmu baru, serta kegigihan dalam mempertanyakan kontribusi yang diberikan dan konsensus keilmuan yang berlaku. Perkembangan teknologi tentunya juga mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan secara berarti. Dalam dunia informasi ada berbagai macam bentuk penyampian informasi berita. Salah satu contonya adalah artikel. Artikel itu sendiri memiliki banyak macam jenisnya. Salah satunya adalah artikel ilmiah.

Penulisan artikel ilmiah sangat berguna bagi mahasiswa. Salah satu artikel ilmiah yang ditulis oleh mahasiswa yaitu artikel penelitian. Karena laporan hasil penelitian dari mahasiswa harus dituangkan ke dalam artikel ilmiah. Penulisan artikel ilmiah tidak dapat dilakukan sembarangan karena memiliki aturan yang mengikat. Penulisan artikel juga harus sesuai dengan fakta yang ada dan tidak ada manipulasi data.

Namun, sering sekali pada penulisan artikel ilmiah dijumpai kesalahan yang sebenarnya sangat mendasar, misalkan pada penulisannya. Pada penulisan artikel imliah sering ditemukan bahwa sampul hanya sebagai alat mempercantik artikel ilmiah tersebut, padahal itu tidak diperlukan. Kesalahan tanda baca dan diksi adalah contoh masalah lain yang sering ditemukan.

Untuk menuliskan sebuah karang ilmiah perlu adanya beberapa langkah, terlebih pada penggunaan bahasa dalam artikel ilmiah tersebut. Penggunaan bahasa dalam penulisan artikel ilmiah sangat penting karena jika pengunaan bahasa tidak jelas maka dapat terjadi kesalahan tafsir pada para pembaca sehingga menimbulkan hal yang tidak sesuai dengan tujuan dari penulisan artikel ilmiah tersebut. Penulisan artikel ilmiah yang benar dapat membuat para pembaca menjadi lebih mudah memahaminya.

Dari latar belakang di atas, agar seseorang dapat menulis artikel ilmiah dengan baik dan benar, maka kami menyusun makalah berjudul “Kesantunan Bahasa dalam Penulisan Artikel Ilmiah”.

**B. Rumusan Masalah**

1. Apakah artikel ilmiah itu?
2. Apakah jenis-jenis artikel ilmiah?
3. Bagaimana cara pengambilan data dalam artikel ilmiah?
4. Bagaimana sistematika dalam penulisan artikel ilmiah?
5. Bagaimana etika dan kesantunan penyusunan artikel ilmiah?

**C. Tujuan**

1. Menjelaskan pengertian artikel ilmiah.
2. Menjelaskan jenis-jenis artikel ilmiah.
3. Menjelaskan cara pengambilan data dalam artikel ilmiah.
4. Menjelaskan sistematika dalam penulisan artikel ilmiah.
5. Menjelaskan etika dan kesantunan penyusunan artikel ilmiah.

**BAB II**

**KESANTUNAN BAHASA DALAM PENULISAN ARTIKEL IMLIAH**

**A. Pengertian Artikel Ilmiah**

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2002:66) artikel merupakan karya tulis lengkap. Menurut Santoso (2014:12) artikel ilmiah merupakan tulisan berisi laporan sistematis mengenai hasil kajian atau hasil penelitian yang disajikan bagi masyarakat ilmiah tertentu, yang merupakan pembaca khusus dengan tujuan menyampaikan hasil kajian dan kontribusi penulis artikel kepada ilmuan lain untuk dipikirkan, diuji kembali dan diperdebatkan. Disamping itu, Suyitno (2011:91) menjelaskan bahwa artikel ilmiah adalah karya tulis yang dirancang untuk dimuat di jurnal atau buku kumpulan artikel ditulis dengan tatacara ilmiah disesuaikan dengan konvensi ilmiah yang berlaku.

Berdasarkan berbagai pengertian di atas, dapat disimpulkan artikel ilmiah merupakan salah satu keterampilan berbahasa dengan cara berkomunikasi secara tidak langsung melalui sebuah tulisan nonfiksi/ ilmiah yang membahas pokok masalah tertentu secara lengkap,  sistematis serta terikat ciri-ciri dan syarat yang melingkupinya.

**B. Jenis-Jenis Artikel Ilmiah**

Menurut Dwiloka (2005:87-88, 95), terdapat dua jenis artikel ilmiah, yaitu:

1. Artikel Penelitian

Artikel penelitian adalah artikel ilmiah yang ditulis dari hasil suatu kegiatan penelitian. Hasil-hasil penelitian yang ditulis dalam bentuk artikel untuk kemudian diterbitkan dalam jurnal-jurnal memiliki kelebihan dibanding dengan tulisan yang ditulis dalam bentuk laporan teknis resmi. Laporan teknis resmi memang dituntut untuk berisi hal-hal yang menyeluruh dan lengkap sehingga naskahnya cenderung tebal dan direproduksi dalam jumlah yang sangat terbatas, dan akibatnya hanya kalangan tertentu saja yang dapat membacanya. Sebaliknya, hasil penenlitian yag ditulis dalam bentuk artikel biasanya dituntut untuk berisi hal-hal yang penting-penting saja.

Artikel hasil penelitian untuk jurnal hanya berisi hal-hal atau bahan-bahan yang penting saja. Bagian terpenting adalah temuan hasil penelitian, pembahasan hasil atau temuan, dan simpulan. Sedangkan hal-hal lain cukup disajikan seperlunya. Artikel hasil penelitian terdiri atas bagian dan subbagian yang tidak harus diberi judul. Dalam artikel hasil penelitian, kajian pustaka merupakan bagian awal artikel yang berfungsi sebagai bagian penting dari latar belakang penelitian

1. Artikel Nonpenelitian

Istilah artikel nonpenelitian mengacu pada semua jenis artikel yang bukan hasil penelitian. Karena beragamnya jenis artikel ini, cara penyajiannya dalam jurnal sangat bervariasi. Penulisan artike nonpenelitian menggunakan sistematika tanpa angka dan abjad. Sebuah artikel nonpenelitian memuat hal-hal yang sangat esensial. Oleh karena itu, jumlah halaman yang disediakan untuk artikel nonpenelitian biasanya sekitar 10-20 halaman. Dalam artikel nonpenelitian sistematikanya adalah (1) judul, (2) nama penulis, (3) abstrak dan kata kunci, (4) pendahuluan, (5) pembahasan, (6) penutup, dan (7) daftar rujukan.

**C. Pengambilan Data pada Artikel Ilmiah**

Salah satu komponen yang penting dalam penelitian adalah proses peneliti dalam pengumpulan data. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu, tes, angket, wawancara, observasi, dan telaah dokumen. Penentuan teknik pengambilan data dalam penyusunan artikel ilmiah bergantung pada tujuan penelitian dan jenis data yang dibutuhkan dalam sebuah artikel. Variabel-variabel juga harus dijelaskan jika sifatnya khusus dan belum disepakati oleh ilmuan yang relevan (Santoso, 2014: 69).

Menurut Universitas Ciputra (2016) metode pengambilan data dapat dibedakan dalam beberapa kategori sebagai berikut:

1. menurut cara memperolehnya

Data primer, yaitu data yang dikumpulkan dan diolah sendiri oleh peneliti langsung dari subjek atau objek penelitian. Data sekunder, yaitu data yang didapatkan tidak secara langsung dari objek atau subjek penelitian.

1. menurut sumbernya

Data internal, yaitu data yang menggambarkan keadaan atau kegiatan dalam sebuah organisasi. Data eksternal, yaitu data yang menggambarkan duatu keadaan atau kegiatan di luar sebuah organisasi.

1. menurut sifatnya

Data kuantitatif, yaitu data yang berbentuk angka pasti. Data kualitatif, yaitu data yang bukan berbentuk angka.

1. menurut waktu pengumpulannya

Cross section/insidentil, yaitu data yang dikumpulkan hanya pada suatu waktu tertentu, data berkala/ time series, yaitu data yang dikumpulkan dari waktu ke waktu untuk menggambarkan suatu perkembangan atau kecenderungan keadaan/ peristiwa/ kegiatan.

**D. Sistematika Penulisan Artikel Ilmiah**

Sistematika penulisan merupakan aturan atau tata cara yang digunakan dalam menulis artikel ilmiah sesuai kaidah yang disepakati. Setiap jurnal ilmiah maupun konferensi ilmiah biasanya mempunyai aturan sistematika penulisan masing-masing. Akan tetapi, secara umum semuanya memiliki kesamaan dalam bagian-bagian utama penulisan. Menurut Jatmiko (2015:86-115), sistematika penulisan artikel ilmiah meliputi:

1. Judul

Sebuah judul dapat memberikan kesan pertama dalam sebuah artikel. Dengan judul yang berkesan baik, maka orang pun akan tertarik untuk membaca, begitu pula sebaliknya. Pemilihan judul sebaiknya sederhana, singkat dan mudah dimengerti oleh pembaca. Buatlah judul yang sesuai dengan isi, maksud dan tujuan, ruang lingkup artikel yang ditulis, dan pilihan kata yang tidak ambigu. Selain itu, judul artikel diupayakan provokatif, argumentatif, dan analitik. Ketika menulis judul sebaiknya menempatkan kata kunci yang penting, unik, dan khas agar mempermudahkan pencarian dalam internet maupun perpustakaan.

Apabila penyusunan artikel dilakukan dengan cara kolaboraasi dengan penulis lain, maka penentuan judul harus dibicarakan secara bersama-sama sehingga tercipta suatu visi dan misi yang sama. Jangan lupa untuk memperhatikan format penulisan judul sesuai instruksi pada jurnal atau konferensi. Secara umum judul terdiri dari 10-15 kata, ditulis tegak, cetak tebal, ditengah, tidak miring, dan tidak bergaris bawah.

1. Identitas Penulis

Identitas merupakan salah satu bagian penting dari artikel ilmiah. Identitas dapat mengungkap siapa yang bertanggung jawab terhadap artikel ilmiah. Bila hanya satu orang yang menyusun artikel ilmiah, maka hanya ada satu nama yang dicantumkan. Sedangkan bila artikel ilmiah disusun secara berkolaborasi maka akan terdapat beberapa nadma yang dicantumkan.

Identitas terdiri dari tiga bagian yaitu: nama, afiliasi, dan alamat email penulis. Letak identitas penulis persis di bawah judul artikel ilmiah. Nama penulis dicantumkan tanpa disertai gelar akademik dan dicetak tebal (*bold*) dengan spasi *single* di bawah judul. Jika nama penulis agak panjang maka nama yang boleh disingkat sebaiknya nama depan atau tengah. Nama bagian belakang penulis usahakan tetap utuh. Dalam mencantumkan nama penulis, penulis harus konsisten dalam penggunaannya, karena hal ini akan mempengaruhi key indeks performa yang dimiliki oleh Penulis tersebut pada suatu indexing jurnal seperti Scopus dan Google Scholar.

Afiliasi atau institusi penulis adalah fakultas dan universitas/perguruan tinggi beserta alamatnya. Letaknya afiliasi/institusi sekitar satu spasi di bawah nama penulis. Sedangkan alamat email penulis terletak satu spasi di bawah afiliasi penulis. Untuk penulis yang terdiri lebih dari satu orang, maka alamat email yang dicantumkan cukup penulis pertama saja.

1. Abstrak dan Kata Kunci

Abstrak berbeda dengan ringkasan, abstrak biasanya terdiri dari satu paragraph dan berisi sekitar 200 sampai 300 kata. Didalam abstraksi tidak boleh terdapat kutipan, singkatan, tabel, dan gambar. Abstrak memberikan penjelasan lengkap mengenai isi artikel ilmiah. Pada jurnal nasional, abstrak ditulis dalam dua bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Abstrak berisi beberapa hal penting yang mewakili isi artikel ilmiah, yaitu:

1. masalah yang diteliti
2. metodologi yang digunakan
3. hasil penelitian
4. kesimpulan dan saran.

Abstrak juga merupakan bagian artikel ilmiah yang membantu pembaca untuk memutuskan dalam membaca artikel ilmiah secara utuh atau tidak. Jadi sangat penting untuk menyusun dengan baik, informatif, dan deskriptif.

Kata kunci merupakan beberapa kata-kata inti dari artikel ilmiah. Kata kunci (*keyword*) sebaiknya ditulis mengacu kepada istilah yang sesuai dengan topik pembahasan. Untuk memilih kata kuci yang baik maka pilihlah kata-kata atau istilah yang sering disebutkan dan terdapat di dalam judul, abstrak maupun isi artikel ilmiah.

Letak kata kunci (*keyword*) terdapat di bawah abstrak. Kata kunci sebaiknya terdiri dari tiga sampai enam kata atau istilah. Untuk jurnal ilmiah nasional biasanya kata kunci ditulis dalam dua bahasa seperti abstrak, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Sedangkan untuk jurnal ilmiah internasional maka kata kunci cukup ditulis dalam bahasa Inggris. Beberapa jurnal ilmiah juga meminta penulisan kata kunci dengan huruf biasa dan ada pula yang menginginkan kata kunci ditulis dengan huruf miring (*italic*).

1. Pendahuluan

Pendahuluan merupakan bagian artikel ilmiah yang membawa pembaca atau orang lain untuk memahami permasalahan yang akan dibahas pada artikel ilmiah secara urut, jelas, dan terperinci. Pada bagian pendahuluan, penulis atau peneliti dapat mencantumkan kutipan atau sitasi cukup dengan menggunakan angka atau nama penulis sesuai dengan aturan sitasi yang digunakan. Bagian pendahuluan berisi latar belakang dan rumusan masalah, tujuan, dan manfaat. Paparan tentang permasalahan penelitian, wawasan dan rencana penulis dalam kaitan dengan upaya pemecahan masalah, tujuan penelitian, rangkuman kajian teoritis yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, serta harapan akan hasil dan manfaat penelitian.

Penyajian bagian pendahuluan dilakukan secara naratif, dan tidak perlu pemisahan (secara fisik) dari satu subbagian ke subbagian lain. Pemisahan hanya dilakukan dengan pergantian paragraf.

1. Tinjauan Pustaka

Bagian ini berisi pembahasan tentang teori dan hasil penelitian yang berkaitan atau mendukung dalam penulisan artikel ilmiah. Teori dan hasil penelitian dapat berasal dari jurnal nasional maupun jurnal internasional. Hal ini berguna untuk lebih meyakinkan pembaca agar semakin tertarik membaca hasil penelitian pada artikel ilmiah.

1. Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah tata cara atau aturan yang digunakan untuk melaksanakan riset atau penelitian. Metodologi merupakan prosedur penelitian yang tersusun secara sistematis dan ilmiah, sehingga menjadi aturan yang harus dilakukan dalam melakukan penelitian. Dalam artikel ilmiah, bagian metodologi berisi uraian bagaimana proses penelitian dilaksanakan secara singkat namun harus jelas. Sehingga, pembaca tidak merasa bosan atau jenuh membaca artikel ilmiah.

1. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian Pembahasan merupakan bagian terpenting dari artikel hasil penelitian. Terdapat sebagian jurnal yang menginginkan agar bagian ini dibuat secara terpisah, ada juga yang meminta dibuat satu bagian, dan ada pula yang membebaskan dalam penyusunannya. Apabila bagian hasil (*result*) dan pembahasan (*discussion*) dipisah, maka pada bagian hasil (*result*) hanya menguraikan hasil penelitian saja baru kemudian pada bagian pembahasan (*discussion*) diuraikan tentang pembahasan analisa hasil penelitian. Sedangkan untuk bagian hasil dan pembahasan (*result and discussion*) disatukan maka penulis harus dapat menguraikan secara urut dan jelas agar mudah dipahami.

Dalam bagian ini, peneliti harus menggunakan cara berfikir yang sistematis agar dapat mendukung kesimpulan yang akan dibuat. Uraian hasil penelitian, dibuat dengan terstruktur, jelas, dan terarah agar tidak terjadi pengulangan kalimat atau pembahasan yang membuat pembaca bingung. Hasil penelitian dapat dibuat dengan kalimat deduktif atau induktif dan mengacu pada hipotesis penelitian. Pada artikel ilmiah yang ditulis dalam bahasa Inggris maka hasil penelitian dibuat dengan kalimat *past tense*.

1. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Jumlah kesimpulan harus disesuaikan dengan jumlah rumusan masalah yang telah diuraikan pada bagian pendahuluan artikel ilmiah. Sehingga, pembaca akan lebih mudah memahami penjelasan dan uraian artikel ilmiah.

Pada dasarnya, kesimpulan berisi ringkasan dari artikel yang telah diuraikan pada bagian hasil atau pembahasan. Sehingga, bagian kesimpulan harus ditulis secara ringkas dan jelas. Namun, bentuk uraian dideskripsikan dalam bentuk kalimat-kalimat dan bukan angka-angka, grafik, dan tabel seperti pada bagian hasil.

Hal lainnya yang juga perlu diuraikan dalam artikel ilmiah adalah saran. Saran dibuat berdasarkan isi yang diuraikan pada bagian hasil dan analisis serta sejalan dengan kesimpulan. Bagian saran biasanya berisi rekomendasi untuk penelitian-penelitian selanjutnya atau rekomendasi untuk pihak lain yang berkepentingan dengan hasil penelitian.

1. Referensi

Referensi adalah bagian yang berisi sumber rujukan atau sumber acuan yang dipakai penulis untuk mengutip literatur sebagai bahan artikel ilmiah. Hal ini sangat bermanfaat dalam penyusunan artikel ilmiah untuk menghindari plagiarisme atau dianggap plagiat. Semua sumber yang disitasi harus dicantumkan pada bagian referensi dan begitu pula sebaliknya.

Dari bermacam-macam model penulisan referensi di atas, yang saat ini sering digunakan dalam penulisan artikel ilmiah adalah sistem penomoran (*Vancouver*) atau biasa juga disebut dengan sistem referensi IEEE. Sistem IEEE adalah penulisan referensi dengan memberikan penomoran angka secara berurutan untuk menunjukan sitasi atau sumber rujukan. Pada bagian naskah artikel ilmiah, apabila penulis mengutip pendapat atau kalimat dari suatu sumber, maka cukup ditulis dengan angka dalam kurung seperti [1], [2], [3] dan seterusnya di akhir kalimat yang dikutip atau jika ingin menyertakan nama yang disitasi ke dalam tulisan kita, maka cukup dengan meletakkan penomoran tersebut setelah nama yang disitasi. Kemudian pada daftar referensi, penulisan sumber rujukan ditulis secara urut sesuai nomor pada naskah artikel ilmiah.

1. Daftar Pustaka

Bahan pustaka yang dimasukkan ke dalam daftar pustaka (daftar rujukan) hanya sumber pustaka yang benar-benar dirujuk di dalam tubuh artikel hasil penelitian.

1. Lampiran

Lampiran adalah bagian tambahan dalam penulisan artikel ilmiah yang berisi informasi atau data-data yang berkaitan dengan artikel ilmiah. İsi lampiran adalah berupa tabel, grafik, gambar, dan sebagainya. Disebut sebagai bagian tambahan karena bagian ini perlu dicantumkan pada bagian tersendiri. Apabila dicantumkan pada bagian tubuh atau isi artikel ilmiah maka dapat menganggu alur tulisan. Sedangkan jika tidak dicantumkan atau dibuang, maka akan mengurangi penjelasan isi artikel ilmiah.

**E. Etika dan Kesantunan Penulisan Artikel Ilmiah**

Dalam penulisan artikel, entah itu artikel ilmiah maupun artikel populer, terdapat etika yang harus dijaga dan ditaati. Masalah plagiarisme sering dialami oleh para penulis artikel maupun yang lainnya. Tindakan plagiarisme dianggap sebagai tindaakan tidak terpuji, licik, culas, keji, dan tercela. Plagiarisme dapat meruntuhkan kredibilitas dunia akademik, sehingga plagiarisme sangat ditentang dalam dunia akademikk, karena dunia akademik dibangun atas pilar-pilar kejujuran, keterbukaan, konsistensi, dan karakter-karakter luhur lainnya (Purwana, 2017:67).

Plagiasi jelas berbeda dengan mengutip. Mengapa? Karena dalam kutipan sumber kutipan dicantumkan secara akurat dan tepat, sehingga tidak ada upaya ”pengakuan” kutipan tersebut sebagai hasil pemikiran penulis. Dalam teknik mengutip, diharuskan membubuhkan tanda kutip diawal dan akhir teks yang dikutip. Teknik lain nmengutip yaitu dengan menulis teks hasil kutipan dengan bahasa sendiri (Purwana, 2017:71).

Berdasarkan beberapa definisi, meski terdapat perbedaan penulisan, namun secara substensial memiliki kesamaan, bahwa definisi plagiarisme itu *penggunaan ide, pikiran, data, dan kalimat orang lain seolah-olah sebagai milik pribadi tanpa menyatakan sumber rujukanya.* Adapun dari berbagai definisi, dapat disimpulkan bahwa plagiarisme adalah tindakan menyerahkan atau menyajikan ide maupun kata/kalimat orang lain tanpa menyebut sumber rujukannya. (Purwana, 2017:74)

Semenjak maraknya kasus plagiarisme dalam dunia akademik, pemerintah menerbitkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 17 Tahun 2010. Pada Pasal 2 ayat (1) berbunyi: ”Plagiat meliputi tetapi tidak terbatas pada:

1. mengacu dan/atau mengutip istilah, kata-kata dan/atau kalimat, data dan/atau informasi dari suatu sumber tanpa menyebutkan sumber dalam catatan kutipan dan/atau tanpa enyatakan sumber secara memadai;
2. mengacu dan/atau mengutip secara acak istilah, kata-kata dan/atau kalimat, data dan/atau informasi dari suatu sumber secara memadai;
3. menggunakan sumber gagasan, pendapat, pandangan, atau teori tanpa menyatakan sumber secara memadai;
4. merumuskan dengan kata-kata dan/ kalimat sendiri ari suatu sumber kata-kata dan/atau kalimat, gagasan, pendapat, pandangan, atau teori tanpa menyartakan sumber secara memadai;
5. menyerahkan suatu karya ilmiah yang dihasilkan dan/atau telah dipublikasikan oleh pihak lain sebagai karya ilmiahnya tanpa menyatakan sumber secara memadai.

**BAB III**

**PENUTUP**

**A. Kesimpulan**

Artikel ilmiah adalah suatu representasi hasil pemikiran penulis atau suatu obyek kajian kepada pembaca melalui bahasa tulis dengan mengikuti sistematika dan kaidah penulisan ilmiah. Unsur artikel ilmiah ada 2, yaitu artikel penelitian dan artikel nonpenelitian. Dimana artikel penelitian adalah artikel ilmiah yang ditulis dari hasil suatu kegiatan penelitian, sedangkan artikel nonpenelitian adalah artikel ilmiah yang ditulis dari hasil pemikiran atas suatu permasalahan. Cara pengambilan data pada artikel ilmiah berbeda-beda tergantung jenis penelitian yang hendak dibuat oleh peneliti. Jenis data dapat dibedakan menjadi empat, yaitu: data menurut cara memperolehnya (primer dan sekunder), data menurut sumbernya (internal dan eksternal), data menurut sifatnya (kuantitatif dan kualitatif), dan data menurut waktu pengumpulannya (insidentil dan berkala). Sistematika penulisan artikel ilmiah secara umum memiliki kesamaan dalam bagian-bagian utama penulisan, seperti: judul, identitas, abstrak, kata kunci, pendahuluan, metodologi, hasil, kesimpulan, penghargaan, dan referensi.

**B. Saran**

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan menulis artikel ilmiah adalah dengan membaca dan memperhatikan artikel-artikel yang sudah ada sehingga dapat memperluas diksi dan pengetahuan kita tentang artikel ilmiah.

**DAFTAR PUSTAKA**

[Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa](http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/). 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI).

Jakarta: Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional.

Dwiloka, Bambang dan Rati Riana. 2005. Tenik Menulis Karya Ilmiah. Jakarta: Rineka Cipta

Jatmiko, Wisnu . dkk. 2015. *Panduan Penulisan Artikel Ilmiah*. Depok: Fakultas Ilmu Komputer

UI.

Purwana, Dedi dan Agus Wibowo. 2017. Lincah Menulis Artikel Ilmiah Populer dan Jurnal.

Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Santoso, Urip. 2014. *Kiat Menulis Artikel Ilmiah.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Suyitno, Imam. 2011. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Panduan, Teori, Perlatihan, dan*

*Contoh*.Bandung: PT Refika Aditama.

UCEO. 2016. “Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian”.

http://ciputra.net/blog/2016/2/18/metode-pengumpilan-data-dalam-penelitian

(diakses tanggal11 Maret 2018)

**LAMPIRAN**

Contoh artikel ilmiah:

**PENGEMBANGAN *E-COMIC* INTEGRATIF DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Taufik Hidayat

Universitas PGRI Semarang Jl. Sidodadi Timur No. 24 Semarang

e-mail : taufik100793@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh adanya potensi dan masalah, potensi yang dimaksud adalah perkembangan dunia teknologi yang pesat, khususnya dunia internet. Hal tersebut ditunjukan dari peningkatan jumlah pengguna internet yang mencapai 88,1 juta pengguna atau meningkat 34,9% dari tahun sebelumnya. Perkembangan tersebut sejatinya dapat diimplementasikan dalam dunia pendidikan, sehingga menjadi sebuah potensi tersendiri. Namun yang menjadi masalah adalah, belum banyak media berbasis internet yang dapat dengan mudah digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya sekolah dasar. Oleh sebab itu diperlukan pengembangan media pembelajaran berlandasakan oleh potensi perkembangan teknologi, sehingga dibuatlah media *E-Comic*Integratif.

Penelitian ini berusaha untuk mengetahui bagaimanakah pengembangan media *E-Comic* Integratif dalam pembelajaran tematik terpadu Kelas IV di Sekolah Dasar.Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *Research and Development* (R&D), dengan prosedur pengembangan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).*

Hasil validasi ahli media dari validasi 1 dan 2 didapat hasil rata-rata persentase keidealan yaitu 63,33%, dan 90,83%. Penilaian oleh ahli materi dari validasi 1 dan 2 didapat hasil rata-rata persentase keidealan yaitu 77,92% dan 96,67%. Sementara dari hasil validasi dengan ahli media dari guru didapat hasil rata-rata persentase keidealan sebanyak 83,33% dan hasil validasi dengan ahli materi dari guru didapat hasil rata-rata persentase keidealan sebanyak 93,75%, sementara hasil uji coba dilakukan kepada kelompok kecil 4 dan 8 siswa serta seluruh siswa kelas IV SD N Sendangmulyo 03 Semarang, dengan hasil berurutan yaitu 88,54%, 93,23%, dan 92,20%. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu *E-Comic* Integratif layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

**Kata Kunci**:  *E-Comic*Integratif, Komik, Tematik Terpadu.

***ABSTRACT***

*This research and development is motivated by problems and potential. The potential is rapid development in technology, especally is internet. That showns by user internet has increased reached 88,1 million or 34,9% increased from previous year. That development can implementation in education, so can be a potential. None the less, no many media based internet which easy to uses in learning process in the school especially elementery school. Therefore have needed media learning based by potential technology development. So have maked E-Comic Interatif media.*

*This research try to know hoe E-Comic Integratif development in an integrated thematic learning Class IV Elementary School. This study uses a research methodology Research and Development (R & D), with model development procedure ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).*

*Media expert validation results of the validation 1 and 2 gained an average yield of 63.33% is the percentage of ideals, and 90.83%. Rating by subject matter experts from validation 1 and 2 gained an average yield of 77.92% is the percentage of ideals and 96.67%. While the results of the validation by media experts from teachers obtained an average yield percentage ideals as much as 83.33% and the validation results by subject matter experts from the teacher got the result the average percentage of ideals as much as 93.75%, while the results of experiments carried out to small groups 4 and 8 students, and all students in fourth grade N Sendangmulyo 03 Semarang, the sequential results are 88.54%, 93.23% and 92.20%. The conclusion of this analysis, E-Comic Integrative fit for use as a medium of learning for students of classes IV Elementary School.*

*Keywords:E-Comic Integrative, Comic, Integrated Thematic.*

**PENDAHULUAN**

Dewasa ini, dunia teknologi di Indonesia khususnya penggunaan jaringan internet mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal tersebut ditandai dengan jumlah pengguna internet yang terus meningkat. Pangeran Samuel A (2015) menyampaikan bahwa selama tahun 2014 menunjukkan pengguna internet naik menjadi 88,1 juta atau dengan kata lain penetrasi sebesar 34,9%. Lebih lanjut Pangeran  Samuel A (2015) juga menyampaikan bahwa sebanyak 85% pengguna internet melakukan aktivitas di dunia maya memakai telepon seluler (*handphone*),  32% memakai *laptop/netbook*, 13% memakai tablet, dan PC sebesar 14%.

Perkembangan dunia teknologi di Indonesia bisa menjadi potensi yang sangat bagus dalam upaya meningkatkan mutu Sumber Daya Manusia (SDM). Implementasi perkembangan teknologi dapat menciptakan proses pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Sehingga diperlukan upaya implementasi kemajuan teknologi pada bidang pendidikan dengan pengembangan teknologi pada bidang pendidikan. Seperti disampaikan oleh Hustandi dan Sutjipto (2011:7) bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.

Namun perkembangan dunia teknologi khususnya bidang internet belum dimanfaatkan secara optimal di dalam dunia pendidikan. Khususnya pendidikan Sekolah Dasar. Dari wawancara dan observasi di Sekolah Dasar. Ian Bagus Koko Darminto, S.Pd guru kelas IV Sekolah Dasar mengatakan “Guru jarang membuat media pembelajaran sendiri, hal tersebut karena guru kesulitan untuk membuat media yang efektif dan efisien secara murah”. Kondisi seperti yang disampaikan oleh narasumber menekankan bahwa pentingnya media yang siap digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Mengingat kembali pada perkembangan teknologi khususnya bidang internet yang cepat, serta masalah tentang kurangnya media berbasis teknologi yang digunakan di Sekolah Dasar. Dikhawatirkan tujuan pembelajaran lebih lambat untuk dicapai. Maka peneliti mencoba untuk mengembangan *E-Comic*Integratif, yang merupakan media pembelajaran berbentuk komik yang dapat digunakan dalam ponsel seorang siswa.

Atas dasar pembahasan di atas maka penulis mengembangkan media pembelajaran komik berbasis teknologi. Pengembangan media tersebut yaitu *E-Comic* Integratif. Alasan yang telah diuraikan di atas merupakan faktor-faktor yang melatarbelakangi peneliti untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Comic* Integratif dalam Pembelajaran Tematik terpadu di Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan *E-Comic* integratif dalam pembelajaran tematik terpadu kelas IV di Sekolah Dasar.

**METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian adalah kualitatif yaitu penelitian yang sering disebut pula memakai metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*) dengan menggunakan metode deskriptif yaitu penelitian yang digunakan dalam pengertian (bersifat cerita) tentang memaparkan atau kejadian. Jadi dalam pengolahan data dan hasil penelitian semua menggunakan deskripsi dari peneliti.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian berjudul “Pengembangan *E-Comic* integratif dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar” adalah Penelitian dan Pengembangan (*Reseacrch and Development/R&D).*Pemilihan metode penelitian tersebut dikarenakan peneliti hendak mengembangkan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Borg dan Gall (1988) dalam Sugiyono (2009: 4) yang menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penulis berusaha untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran. Untuk itu diperlukan validasi terhadap media tersebut.

Selanjutnya, prosedur dalam penelitian pengembangan ini menerapkan prosedur *ADDIE*. Model ini, terdiri dari lima tahap utama, yaitu *(A)nalysis*, (D)esain, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation (Pribadi, 2011:125). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Prosedur pengembangan *ADDIE,* dalam tahapan pengembangan Borg & Gall, hanya mencapai pada tahap ke enam. Penelitian dan pengembangan tersebut dimualai dari analisis untuk menemukan tujuan, sampai pada tahap terakhir yaitu ke enam melakukan evaluasi dengan jumlah 30-80 subjek.

B. Uji Coba Ahli

Produk media *E-Comic*Integratif divalidasi oleh ahli. Terdapat dua ahli yang memvalidasi media *E-Comic* Integratif yaitu ahli media dan ahli materi. Tingkat validitas media diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu:

* + - 1. Uji ahli media pembelajaran dan ahli materi pelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk me*-review* produk awal dan memberikan masukan unuk perbaikan.
      2. Angket respon siswa. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar anak senang belajar dengan media *E-Comic* Integratif.

C. Subjek Penilai

Pada penelitian pengembangan, subjek penilai kualitas media *E-Comic* integratifpada pembelajaran tematik terpadu kelas IV sekolah dasar adalah tiga pakar ahli media dan materi. Daftar subjek penilai dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1.   
Daftar Nama Ahli Media dan Ahli Materi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Lengkap | Ahli | Institusi |
| 1. | Fajar Cahyadi, S. Pd, M.Pd | Media | Universitas PGRI Semarang |
| 2. | Fine Reffiane, S.Pd, M.Pd | Materi | Universitas PGRI Semarang |
| 3. | Agus Sarjito, S.Pd.SD | Media dan Materi | SD N 03 Sendangmulyo Semarang |

D. Uji Coba Produk

Produk media *E-Comic*Integratif yang sudah melewati tahap revisi, diuji cobakan di kelas IV SD N 03 Sendangmulyo Kota Semarang. Penulis menyampaikan materi pembelajaran sekaligus menerapkan media *E-Comic*Integratif dalam proses pembelajaran.

E. Jenis Data

Pada dasarnya data yang diperoleh bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa angka yang diperoleh dari angket penilaian produk pengembangan dan angket tanggapan siswa yang disusun dengan skala *Likert* (skala bertingkat) dan skala *Guttman*. Data kualitatif berupa tanggapan, kritik dan saran yang dituangkan dalam angket. Data yang dihasilkan berkaitan dengan kelayakan atau kesesuaian atas produk pengambangan yang dibuat.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah angket berbentuk *check list* yang digunakan untuk mendapatkan penilaian dari ahli tentang kualitas media *E-Comic*Integratif. Kualitas media pembelajaran ini ditinjau dari beberapa aspek, yaitu aspek kesesuaian materi, visualisasi media, kesesuaian dengan prinsip-prinsip pengembangan media, kelayakan dan penyajian kompetensi. Aspek-aspek tersebut dijabarkan ke dalam indikator-indikator dan pengembangan lebih dilanjut oleh peneliti. Peneliti mengembangkan angket penelitian menggunakan tujuh buah angket dalam pengumpulan data, yaitu angket ahli media, angket ahli materi, angket ahli media dari guru, angket ahli materi dari guru, angket ujicoba 4 siswa, angket ujicoba 8 siswa, dan penilaian (respon) untuk siswa kelas IV.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk melihat nilai masing-masing aspek atau deskriptor pada angket. Data diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan respon siswa. Data yang terkumpul dianalisis dengan cara menghitung rata-rata skor yang diperoleh. Analisis skor yang digunakan yaitu analisis deskriptif.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Temuan Hasil Penelitian

1. Analisis

Analisis dalam penelitian ini dilakukan pada analisis terhadap potensi, masalah, kajian pustaka, kompetensi, tujuan intruksional, materi dan perkembangan peserta didik. Dari hasil analisis tersebut diperoleh data sebegai berikut:

1. Analisis potensi, terdapat perkembangan dunia teknologi yang pesat khususnya bidang internet. Hal tersebut didukung oleh data yang diperoleh yang menunjukan bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 88,1 juta pada tahun 2014.
2. Analisis masalah dilakukan dengan cara melakukan wawancara dengan narasumber yaitu Ian Bagus Koko Darminto.S.Pd Kelas IV Guru Sekolah Dasar tentang penggunaan media pembelajaran. Hasil wawancara menujukan bahwa guru jarang membuat media pembelajaran sendiri, hal tersebut dikarenakan guru kesulitan untuk membuat media pembelajaran secara efektif dan efisien.
3. Analisis kajian pustaka, berdasarkan atas potensi dan masalah yang ada peneliti mencoba untuk mencari solusi. Solusi tersebut didasari oleh analisis kajian pustaka yang dilakukan oleh peneliti. Selanjutnya berlandasakan atas potensi dan masalah, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *E-Comic* Integratif. Pengembangan tersebut mengacu dari pendapat ahli yaitu Sudjana dan Rivai  yang menyampaikan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Analisis SK-KD, peneliti menganalisis kompetensi yang ada dalam objek materi yang akan dikembangkan melalui ruang lingkup pembelajaran dan SK KD.
5. Analisis intruksional, Analisis instruksional dalam pengembangan media *E-Comic*Integratif ini dilakukan dengan menjabarkan dan mengembangkan kompetensi inti dan kompetensi dasar ke dalam indikator-indikator yang harus dicapai.
6. Analisis karakteristik siswa, teori Piaget tentang perkembangan kemampuan anak disampaikan bahwa terdapat tahapan perkembangan kemampuan anak dalam belajar. Menurutnya anak usia sekolah dasar (8-11 tahun) masih berada pada tahap operasi konkrit, sehingga anak membutuhkan benda konkrit untuk menterjemahkan konsep yang dimilikinya. Penggunanaan media dalam kegiatan belajar mengajar pada periode ini sangat penting karena pada masa ini siswa masih berfikir konkrit, belum mampu berfikir abstrak. Media akan membantu pesan yang disampaikan guru untuk dapat lebih mudah diterima oleh siswa.

2. Desain

Pada tahap desain diperoleh hasil bahwa konsep desain dari media *E-Comic*Integratif ini terdiri dari tujuh langkah yaitu:

1. ide cerita,
2. menentukan tokoh,
3. menentukan tema,
4. menyusun setting,
5. menyusun kerangka cerita,
6. menghubungkan materi dengan cerita,
7. menyusun kerangka cerita *E-Comic* Integratif.

    3. Tahap Pengembangan

1. Langkah-langkah Pengembangan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pengembangan dan produksi terdiri dari beberapa tahap, untuk mengetahui tahapnya berikut ini peneliti jabarkan tahapan demi tahap dalam pengembangan dan produksi. Langkah-langkahnya yaitu, sebagai berikut:

1. Menggambar dan menentukan tokoh utama dalam *E-Comic* Integratif,
2. Membuat seluruh gambar *E-Comic* Integratif sesuai dengan kerangka cerita *E-Comic* Integratif dengan menggunakan media intrumen HVS dan pena, untuk dilanjutkan dengan proses pewarnaan dengan menggunakan media atau aplikasi *photoshop,*
3. Memasukan percakapan dalam cerita *E-Comic* integratif dengan menggunakan aplikasi *Comic Life 2,*
4. Mengubah file gambar *E-Comic* Integratif yang telah selesai dibuat menjadi file pdf. Bentuk pdf, berfungsi agar media *E-Comic* Integratif ini dapat dibuka pada media atau alat seperti telepon seluler.
5. Mengupload file pdf, ke *Google drive*. Dengan mengupload file *E-Comic* Integratif ke *Google Drive* akan membuat setiap orang dapat mengunduh atau mendownload *E-Comic*  Integratif tersebut melalui *linkshare* yang dibagikan dengan mudah.
6. Penilaian Pengembangan

Penilaian dilakukan dengan cara melakukan validasi media dan materi, dari hasil penilaian diperoleh data sebagai berikut;

Tabel 2

Hasil Validasi Pertama Ahli Media

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek Penilaian | Skor rata-rata | Kategori | Persentase Keidealan |
| 1. | Indikator kesesuaian materi | 13 | Cukup | 65,00% |
| 2. | Visualisasi Media | 24 | Cukup | 60,00% |
| 3. | Kesesuaian dengan prinsip-prinsip pengembangan media | 26 | Cukup | 65,00% |

Tabel 3

Hasil Validasi Kedua Ahli Media

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek Penilaian | Skor rata-rata | Kategori | Persentase Keidealan |
| 1. | Indikator kesesuaian materi | 18 | Sangat Baik | 90,00% |
| 2. | Visualisasi Media | 37 | Sangat Baik | 92,50% |
| 3. | Kesesuaian dengan prinsip-prinsip pengembangan media | 36 | Sangat Baik | 90,00% |

Tabel 4

Hasil Validasi Pertama Ahli Materi

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek Penilaian | Skor rata-rata | Kategori | Persentase Keidealan |
| 1. | Indikator kesesuaian | 9 | Cukup | 60,00% |
| 2. | Indikator kelayakan | 15 | Baik | 75,00% |
| 3. | Indikator Penyajian | 9 | Sangat Baik | 90,00% |
| 4. | Indikator Kompetensi | 26 | Sangat Baik | 86,67% |

Tabel 5

Hasil Validasi Kedua Ahli Materi

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek Penilaian | Skor rata-rata | Kategori | Persentase Keidealan |
| 1. | Indikator kesesuaian | 15 | Sangat Baik | 100,00% |
| 2. | Indikator kelayakan | 18 | Sangat Baik | 90,00% |
| 3. | Indikator Penyajian | 10 | Sangat Baik | 100,00% |
| 4. | Indikator Kompetensi | 29 | Sangat Baik | 96,67% |

Tabel 6

Hasil Validasi Ahli Media Guru

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek Penilaian | Skor rata-rata | Kategori | Persentase Keidealan |
| 1. | Indikator kesesuaian materi | 17 | Sangat Baik | 85,00% |
| 2. | Visualisasi Media | 32 | Baik | 80,00% |
| 3. | Kesesuaian dengan prinsip-prinsip pengembangan media | 34 | Sangat Baik | 85,00% |

Tabel 7

Hasil Validasi Ahli Materi Guru

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek Penilaian | Skor rata-rata | Kategori | Persentase Keidealan |
| 1. | Indikator kesesuaian | 14 | Sangat Baik | 93,33% |
| 2. | Indikator kelayakan | 19 | Sangat Baik | 95,00% |
| 3. | Indikator Penyajian | 9 | Sangat Baik | 90,00% |
| 4. | Indikator Kompetensi | 29 | Sangat Baik | 96,67% |

4. Penerapan (*Implementation*)

Setelah media *E-Comic* Integratif dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Langkah selanjutnya yaitu menerapkan media tersebut. Penerapan dilakukan menjadi tiga tahap, yaitu kelompok kecil 4 siswa, kelompok 8 siswa, dan penerapan di kelas IV SD Sendangmulyo 03 Semarang.

Berdasarkan penerapan media *E-Comic* Integratif tersebut, siswa selanjutnya memberikan penilaian atau respon terhadap media *E-Comic* Integratif. Penilaian atau respon siswa dilakukan dengan angket (ya-tidak) yang disesuaikan dengan apa yang dirasakan oleh siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Berikut ini merupkan respon siswa hasil dari uji coba yang diterapkan:

Tabel 8

Hasil Uji Coba oleh 4 Siswa Kelas IV SD N Sendangmulyo 03 Semarang

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek Penilaian | Skor rata-rata | Kategori | Persentase Keidealan |
| 1. | Kemudahan Pemahaman | 3 | Sangat Baik | 100,00% |
| 2. | Kemandirian Belajar | 1,5 | Sangat Baik | 87,50% |
| 3. | Keaktifan dalam Belajar | 3,25 | Sangat Baik | 87,50% |
| 4. | Minat terhadap *E-Comic*Integratif | 2,25 | Baik | 75,00% |
| 5. | Penyajian *E-Comic*Integratif | 3,5 | Sangat Baik | 87,50% |
| 6. | Penggunaan *E-Comic*Integratif | 3,75 | Sangat Baik | 93,75% |

Tabel 9

Hasil Uji Coba oleh 8 Siswa Kelas IV SD N Sendangmulyo 03 Semarang

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek Penilaian | Skor rata-rata | Kategori | Persentase Keidealan |
| 1. | Kemudahan Pemahaman | 3 | Sangat Baik | 100,00% |
| 2. | Kemandirian Belajar | 1,75 | Sangat Baik | 87,50% |
| 3. | Keaktifan dalam Belajar | 3,62 | Sangat Baik | 90,63% |
| 4. | Minat terhadap *E-Comic*Integratif | 2,62 | Sangat Baik | 87,50% |
| 5. | Penyajian *E-Comic*Integratif | 4 | Sangat Baik | 100,00% |
| 6. | Penggunaan *E-Comic*Integratif | 3,75 | Sangat Baik | 93,75% |

Tabel 10

Hasil Uji Coba oleh Siswa Kelas IV SD N Sendangmulyo 03 Semarang

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek Penilaian | Skor rata-rata | Kategori | Persentase Keidealan |
| 1. | Kemudahan Pemahaman | 2,85 | Sangat Baik | 95,10% |
| 2. | Kemandirian Belajar | 1,79 | Sangat Baik | 89,71% |
| 3. | Keaktifan dalam Belajar | 3,7 | Sangat Baik | 92,65% |
| 4. | Minat terhadap *E-Comic*Integratif | 2,82 | Sangat Baik | 94,12% |
| 5. | Penyajian *E-Comic*Integratif | 3,59 | Sangat Baik | 89,71% |
| 6. | Penggunaan *E-Comic*Integratif | 3,68 | Sangat Baik | 91,91% |

5.  Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi digunakan untuk menyempurnakan produk, evaluasi didasarkan oleh keseluruhan saran dari ahli media dan materi, serta hasil respon siswa.

B. Pembahasan

Peneliti mengembangan media *E-Comic* Integraitif, media ini dikembangkan berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D).*Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah metode*ADDIE*. Pemilihan metode *ADDIE* karena metode ini adalah metode  yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. *ADDIE* yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, *evaluation*.

Media *E-Comic* Integratif dikembangkan dengan berdasarkan oleh adanya potensi dan masalah. Potensi yang dimaskud sebagai dasar pengembangan ini adalah perkembangan teknologi yang pesat. Ditandai dengan tumbuhnya pengguna internet yang tinggi serta penggunaan perangkat teknologi sejenis telepon seluler (*handphone), laptop*, komputer dan tablet yang meluas. Sementara yang manjadi dasar masalah dari pembuatan media *E-Comic* Integratif adalah kurangnya media berbasis elektronik yang dapat diimplementasikan dengan mudah dalam proses pembelajaran.

Media *E-Comic* Integratif selanjutnya dikembangkan berdasarkan analisis kesesuaian dengan mata pelajaran. Selanjutnya didasarkan atas standar kompetensi dan kompetensi dasar.  Serta dianalis sesuai dengan indikator yang dikembangkan dari kompetensi dasar masing-masing mata pelajaran. Hasil *analisis* kemudian digunakan peneliti untuk merancang desain dari *E-Comic* Integratif .

Dalam pengembangannya, media perlu divalidasi oleh ahli sebelum diuji cobakan untuk mengetahui kelayakannya. Validator terdiri dari ahli media pembelajaran, dan ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi dilakukan perbaikan pada model media dikembangkan.

Setelah media divalidasi dan media dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian media *E-Comic* Integratif diujicobakan  di sekolah dasar untuk melihat respon dari siswa. Pengujian ini dilakukan di SD N Sendangmulyo 03 Semarang. Pengujian dilakukan dari uji kelompok kecil 4 siswa, dilanjutkan 8 siswa dan uji satu kelas yaitu kepada siswa kelas IV SD N Sendangmulyo 03 Semarang.

Hasil validasi dengan ahli media, diperoleh data sebagai berikut 1) pada validasi I tingkat keidealan media *E-Comic* Integratif adalah 63,33%. Oleh sebab itu dilakukan revisi dan validasi kedua, 2) pada validasi II tingkat keidealan media *E-Comic* Integratif yang telah direvisi mencapai 90,83%. Sehingga media *E-Comic* Integratif sudah layak digunakan. Hasil validasi ahli materi, diperoleh data sebagai berikut 1) pada validasi I tingkat keidealan media *E-Comic* Integratif adalah 77,92%. Oleh sebab itu dilakukan revisi dan validasi kedua, 2) pada validasi II tingkat keidealan media *E-Comic* Integratif yang telah direvisi mencapai 96,67%. Sehingga media *E-Comic* Integratif sudah layak digunakan. Sementara hasil validasi ahli media dari guru, diperoleh data dimana tingkat keidealan media *E-Comic* Integratif adalah 83,33%. Sedangkan hasil validasi materi dari guru, diperoleh data dimana tingkat keidealan media *E-Comic* Integratif adalah 93,75%.

Hasil dari uji coba media *E-Comic* Integratif, dilakukan secara bertahap dari kelompok kecil 4 siswa, 8 siswa sampai ke siswa 1 kelas. Dari hasil respon siswa diperoleh data kuantitatif. Produk diuji cobakan kepada 4 siswa kelas IV SD N Sendangmulyo 03 Semarang diperoleh hasil nilai rata-rata respon siswa yaitu 88,54%. Produk diuji cobakan kepada 8 siswa kelas IV SD N Sendangmulyo 03 Semarang diperoleh hasil nilai rata-rata respon siswa yaitu 93,23%. Sedangkan Produk diuji cobakan kepada 34 siswa kelas IV SD N Sendangmulyo 03 Semarang diperoleh hasil nilai rata-rata respon siswa yaitu 92,20%.

**BAGIAN AKHIR**

A. Simpulan

Dari hasil penelitian dan pengembangan media *E-Comic* Integratif yang telah dilakukan di SDN Sendangmulyo 03 Semarang, diperoleh data yang menunjukan bahwa media *E-Comic* Integratif laya digunakan. Data-data tersebut diperoleh dari validasi oleh ahli materi dan media serta data dari tanggapan atau respon siswa. Sehingga dapat sisimpulkan secara umum bahwa media E-Comic Integratif layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik di kelas IV Sekolah Dasar.

B. Saran

Mengingat media *E-Comic* integratif telah dinyatakan layak diguanakan sebagai media pembelajaran di kelas IV, maka bagi guru diharapkan mau untuk menerapkan media*E-Comic* dalam proses pembelajaran. Jika di sekolah belum terdapat media berbasis internet dan teknologi yang dapat digunakan, digarapkan guru mau untuk menggunakan sebagaian tunjangan profesinya untuk meningkatkan operasional perlengkapan proses pembelajaran.

C. Ucapan Terimakasih

Peneliti meyakini bahwa peneliti tidak akan pernah bisa menyelesaikan penelitian ini tanpa bantuan dan bimbingan dari rang-orang disekitarnya yang luar biasa. Oleh sebab itu disini peneliti hendak menyampaikan ucapan terimakasih yang tidak seberapa ini dibandingkan bantuan-bantuannya kepada Ibu Ervina Eka Subekti,S.Si., S.Pd selaku dosen pembimbing I, ibu Arfilia Wijayanti, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II, Bapak Joko Sulianto,S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  yang telah menyetujui usulan topik skripsi penulis. Serta seluruh pihak yang telah membantu yang tentu tidak dapat saya sampaikan seluruhnya. Terimakasih banyak.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA

Avrilliyanti, Herlina. Dkk. 2013. “Penerapan Media Komik Untuk Pembelajaran Fisika Model Kooperatif Dengan Metode Diskusi Pada Siswa Smp Negeri 5 Surakarta Kelas Vii Tahun Ajaran 2011/2012 Materi Gerak”. Jurnal Pendidikan Fisika (2013) Vol.1 No.1 halaman 156.<http://eprints.uns.ac.id/14512/1/1790-3995-1-SM.pdf>

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA

Hustandi, Cecep & Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia

Mulyasa, H. E. 2014. *Pengembangan dan Implementasi  Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Pangeran, Samuel A. “Pengguna Internet Indonesia Tahun 2014, Sebanyak 88,1 Juta (34,9%)....” . 23 Maret 2015. <http://www.apjii.or.id/read/content/info-terkini/301/pengguna-internet-indonesia-tahun-2014-sebanyak-88.html>

Peraturan Pemerintah (PP) nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 26 ayat 1.

Pribadi, Benny A. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Putra, Nusa. 2015. *Research & Development*. Jakarta: Rajawali Pers.

Rusman. 2015. PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU Teori Praktik dan Penilaian. Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA

Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. 2011. Teori Belajar dan Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia

Slameto. 2010. Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.

Soegeng, A.Y. Ysh. 2006. Dasar-Dasar Penelitian. Semarang: IKIP PGRI SEMARANG PRESS.

Sudjana, Naana dan Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran. Bandung*: Sinar Baru Algensindo Offset

Sudjana, Nana. 2013. Tuntunan Penyusunan Karya Tulis Ilmiah. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.

Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA

               . 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suryosubroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional. Jakarta: PT. Rineka Cipta