

## **Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik di Sekolah Menengah Pertama (SMP)**

**Lestariani Hulu<sup>1</sup>, Arozatulo Bawamenewi<sup>2</sup>**

<sup>1, 2</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Nias

e-mail: lestarianihulu2000@gmail.com<sup>1</sup>, arozatulobawamenewi825@gmail.com<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Pada penelitian ini, yang menjadi permasalahan utama adalah penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat monoton dalam proses kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. Dari permasalahan tersebut perlu diciptakan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik yang dapat mendukung proses kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan media, validitas, kepraktisan dan efektivitas terhadap media komik. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D (*Define, Design, Develop, Dissiminate*). Instrument yang digunakan adalah berupa angket yang disebarkan kepada subjek uji coba. Hasil pengumpulan data diperoleh persentase dari media komik yaitu 85,7% ahli materi, 100% ahli bahasa, 91,6% ahli desain, Kepraktisan media pembelajaran berbasis komik pada uji perorangan 86,6%, uji kelompok kecil 90% dan uji lapangan 92%. Efektivitas media pembelajaran juga telah teruji sangat efektif dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 91,3%. Dari perolehan data tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis komik sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran berbasis komik, 4-D, Valid, Praktis, Efektif

### **Abstract**

In this study, the main problem is the use of monotonous learning media in the process of Indonesian learning activities in grade VII of SMP Negeri 2 North Gunungsitoli. From these problems, it is necessary to create comic-based Indonesian learning media that can support the process of learning activities. The purpose of this study is to determine the media development procedure, validity, practicality and effectiveness of comic media. The method used is *Research and Development* (R&D) with a 4-D model (*Define, Design, Develop, Dissiminate*). The instrument used is in the form of a questionnaire that is distributed to the subjects of uji coba. The results of data collection obtained percentages from comic media, namely 85.7% material experts, 100% linguists, 91.6% design experts, the practicality of comic-based learning media in individual tests 86.6%, small group tests 90% and field tests 92%. The effectiveness of learning media has also been tested to be very effective with a classical completeness percentage reaching 91.3%. From the acquisition of these data, it can be concluded that comic-based learning media is very feasible to be used in the learning process.

**Keywords :** Comic-Based Learning Media, Valid, Practical, Effective

### **PENDAHULUAN**

Pada dasarnya pendidikan ialah fondasi hidup yang wajib dibangun dengan sebaik mungkin dalam proses kehidupan setiap manusia. Dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional, pembelajaran merupakan suatu usaha terencana untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran serta proses pendidikan yang efisien supaya

peserta didik secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya untuk mempunyai kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan keahlian yang diperlukan dirinya, warga, bangsa serta negri. Sistem pendidikan nasional berfungsi untuk memberdayakan seluruh penduduk negeri Indonesia untuk tumbuh sebagai manusia yang bermutu sehingga mampu menghadapi tantangan era yang dinamis.

Tingkat pendidikan di Indonesia sudah mulai membaik jika dilihat dari program-program pendidikan yang dilaksanakan oleh pemerintah pusat, namun implemementasi program tersebut belum menjangkau keseluruhan penduduk Indonesia (Handoyo & Zulkarnaen, 2019:20). Pemerataan pendidikan yang dilaksanakan di berbagai daerah Indonesia mempunyai bermacam-macam kendala dalam melaksanakannya, salah satunya akses layanan pendidikan yang masih belum terdistribusi secara merata karena daerah yang tidak bisa dijangkau dengan cepat. Ada beberapa faktor rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia yaitu, sarana dan prasarana yang tidak memadai, rendahnya kualitas guru, rendahnya kesejahteraan guru, dan rendahnya prestasi siswa.

Berdasarkan faktor-faktor kesenjangan pendidikan di atas, tentu ada upaya yang dilakukan Pemerintah dan tenaga pendidik dalam mengatasi masalah tersebut Al-tabany (2017:1) menyatakan bahwa Potensi perkembangan pendidikan harus sejalan dengan perubahan zaman yang artinya perbaikan pada setiap proses pendidikan harus terus menerus dilakukan untukantisipasi kepentingan mendatang. Salah satunya penggunaan sarana fisik yang digunakan dalam proses pembelajaran seperti penggunaan media belajar yang monoton dan tradisional ke media yang lebih kreatif dan media digital. Media pembelajaran yang bervariasi sangat mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar sehingga akan memberikan kesan menarik kepada peserta didik.

Menurut Sutirman (2013:15) media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana atau alat yang mendukung rangkaian proses penyampaian informasi kepada pihak lain dengan menggunakan media grafis, fotografis, atau elektronis, yang berfungsi untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Suryani dkk. (2019:5) Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada siswa yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga, motivasi siswa untuk belajara serta pelaksanaan proses pembelajaran dapat terkendali. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana/alat yang berupa grafis, fotografis ataupun elektronis yang berfungsi menyampaikan informasi atau materi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa dalam meningkatkan dorongan dan motivasi siswa untuk belajar.

Selanjutnya Arsyad (Suryani dkk., 2019:48) berpendapat bahwa media terdiri dari: 1)Media berbasis manusia merupakan media pertama (tertua) yang dapat mengomunikasikan informasi kepada pendengar melalui dialog atau percakapan. 2)Media berbasis cetakan adalah media yang dibuat dalam bentuk cetakkan seperti buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran kertas. 3)Media berbasis visual adalah media yang menyajikan suatu gambar yang dapat merangsang visual (penglihatan) siswa.4)Media berbasis audio visual merupakan media yang menyampaikan informasi melalui gambar dan suara misalnya video dan film.5)Media berbasis komputer merupakan teknologi canggih yang dapat memproduksi dan menyampaikan materi dalam bentuk digital misalnya penyajian PPT dengan menggunakan laptop. Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran tersebut peneliti memfokuskan pada pengembangan media berbasis visual yaitu media komik, Daryanto (Martin dkk., 2021) menyatakan peserta didik lebih menyukai media bergambar penuh warna yang dapat divisualisasikan dalam bentuk realisasi.

Menurut Fauzana (Kustandi & Darmawan, 2020:142) komik adalah media yang menyampaikan cerita dalam bentuk ilustrasi gambar. Ilustrasi gambar berfungsi untuk mendeskripsikan runtutan cerita di dalam komik sehingga dapat memberikan rangsangan stimulus terhadap. Runtutan gambar disertai dengan balon kata yang menyatakan dialog dalam gambar, sehingga setiap gambar mudah dipahami oleh pembaca. Ambrayani & Airlanda (Rahmatin dkk., 2021:12) menyatakan komik adalah suatu media yang bersifat visual yang

berfungsi menyampaikan informasi kepada pembaca melalui gambar dan ilustrasi yang menarik, pada gambar dipadukan beberapa teks tulisan sehingga runtutan gambar dan informasi dalam gambar komik dapat diserap oleh pembaca. Berdasarkan pendapat di atas, dapat dirangkumkan bahwa, komik adalah sebuah media yang menyajikan ilustrasi gambar yang berurutan dengan memadukan balon teks disetiap ilustrasi gambar, sehingga informasi yang disampaikan dalam gambar tersebut saling berkesinambungan. Siswa sangat tertarik dengan media yang bersifat visual, karena berdasarkan kepribadian dan karakter anak-anak mereka cenderung menyukai hal-hal yang berwarna dan bergambar.

Penelitian ini relevan dengan penelitian Wardana, 2018 yang meneliti tentang pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk cerita anak pada peserta didik kelas III SD/MI. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki hasil rata-rata skor uji ahli media 92,91% dengan kriteria sangat layak, skor uji ahli materi 87,87% dengan kriteria sangat layak dan rata-rata nilai pendidik memperoleh nilai sebesar 92,56%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan adalah sama-sama melakukan metode penelitian dan pengembangan (Research & Development ) dan menghasilkan produk media pembelajaran yang sama yaitu komik pembelajaran. sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah model pengembangan yang berbeda, lokasi penelitian yang berbeda, tahun penelitian, materi serta mata pelajaran yang berbeda. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik dengan menguji validitas, kepraktisan dan keefektifan produk.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (research & development). Gay (Hanafi, 2017:133) menyatakan penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah dan bukan untuk menguji teori. Titik fokus pada penelitian pengembangan ini tertuju pada pengembangan sebuah produk yang berfungsi untuk meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran di sekolah. Penggunaan model pengembangan media pembelajaran merupakan hal yang utama dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Salah satu model penelitian pengembangan adalah model pengembangan 4-D. Menurut Thiaragajan, dkk. (Khaeroni 2021:77) model 4-D dilakukan melalui 4 tahap, yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), Pengembangan (Develop), dan Penyebaran (disseminate) namun pada tahap penyebaran peneliti tidak melakukan tahapan ini karena mengingat keterbatasan waktu dan biaya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pendefinisian (Define)**

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui syarat-syarat dalam proses pembelajaran dan menetapkan masalah dasar pada suatu kelas. Ada beberapa tahapan yang dilalui pada proses ini, 1) analisis ujung depan, masalah yang ditemukan peneliti pada tahap ini, peserta didik tidak semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang terbatas, 2) Analisis siswa, Menurut Bawamenewi (2019:318) tujuan analisis ini adalah untuk mengetahui karakteristik meliputi latar belakang pengetahuan dan pengembangan kognitif siswa sebagai acuan dalam perancangan. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui masalah yang dihadapi saat proses pembelajaran. karakter peserta didik kelas VII-A di SMP negeri 2 Gunungsitoli Utara memiliki karakter yang berbeda-beda. Berdasarkan informasi ada beberapa peserta didik yang mampu cepat memahami pembelajaran namun ada beberapa yang lamban untuk memahami sebuah materi, 3) Analisis konsep, pada bagian ini peneliti menentukan materi yang akan dituangkan dalam media yang akan dikembangkan. Berdasarkan jadwal penelitian peneliti memilih materi membuat rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi. 4) analisis tugas, setelah mengetahui kemampuan peserta didik melalui kegiatan observasi, maka peneliti menyesuaikan evaluasi yang akan dicantumkan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan, 5) analisis

tujuan, pada tahap ini peneliti menyesuaikan pengembangan media berdasarkan tujuan materi yaitu siswa mampu memahami pengertian dari buku fiksi dan nonfiksi serta mampu membuat peta pikiran dan rangkuman.

### Perencanaan (*Design*)

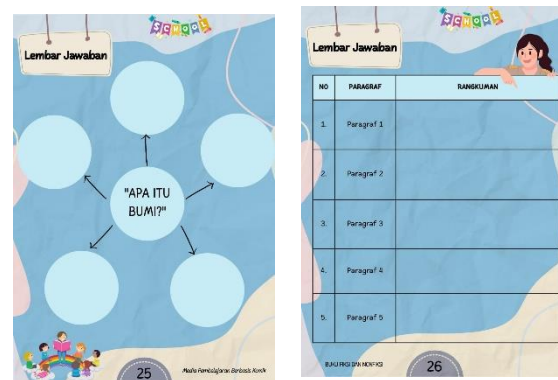
Pada tahap ini peneliti sudah menentukan media yang akan dikembangkan berdasarkan pada tahapan pendefinisian (*define*) yaitu media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis Komik. Kemudian menentukan format berdasarkan unsur-unsur yang terkandung dalam komik yaitu, ilustrasi, panel, teks dan balon kata. Pada tahap ini juga peneliti, peneliti merumuskan topik cerita yang disajikan dalam komik dengan melakukan peninjauan kembali pada materi yang sudah ditentukan. Hal ini juga meliputi berbagai aktivitas peserta didik yang terstruktur seperti membaca teks dan praktik kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktik mengajar. Peneliti memuat petunjuk penggunaan komik pada media komik agar kegiatan pembelajaran lebih terstruktur. Dan pada tahap peneliti memuat latihan soal latihan atau evaluasi pada media komik, yang disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis siswa. Skor tes acuan pada media komik ini ditentukan dengan kriteria penilaian yang sesuai dengan standar nilai mutlak di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.



Gambar 1. Desain Sampul Komik



Gambar 2. Desain isi Komik



**Gambar 3. Evaluasi dalam Komik**

### **Pengembangan (*Develop*)**

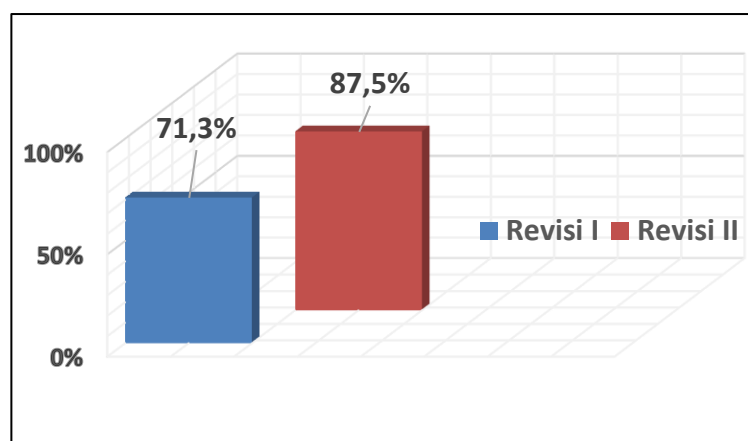
#### **1. Data validasi ahli materi**

Pada revisi I validasi kelayakkan ahli materi pada produk media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik menghasilkan olah data presentasi dengan rata-rata 71,25 % dari lima aspek (20 indikator) sebagai berikut :

- a. Aspek relevansi (enam indikator) dengan hasil 70,8 %
- b. Aspek keakuratan (empat indikator) dengan hasil 75 %
- c. Aspek kelengkapan sajian (empat indikator) dengan hasil 62,5 %
- d. Aspek sistematika sajian (dua indikator) dengan hasil 75 %
- e. Aspek keesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa (empat indikator) dengan hasil 75%

Sedangkan revisi II validasi kelayakkan ahli materi produk media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik menghasilkan olah data dengan rata-rata 87,5 % dari lima aspek (20 indikator) sebagai berikut:

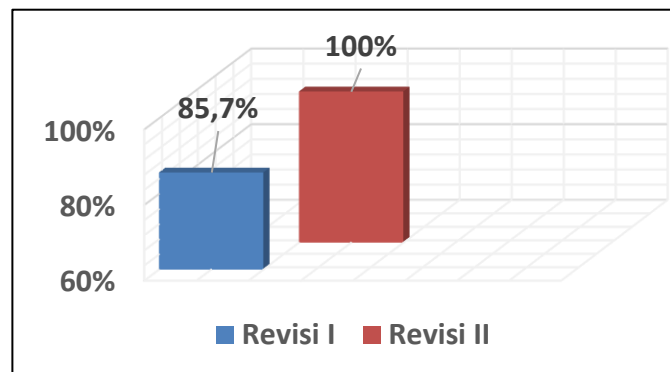
- a. Aspek relevansi (enam indikator) dengan hasil 87,5%
- b. Aspek keakuratan (empat indikator) dengan hasil 87,5 %
- c. Aspek kelengkapan sajian (empat indikator) dengan hasil 93,7%
- d. Aspek sistematika sajian (dua indikator) dengan hasil 75 %
- e. Aspek keesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa (empat indikator) dengan hasil 87,5%



**Gambar 4. Persentase Hasil Validasi Ahli Materi Revisi I dan Revisi II**

## 2. Data Validasi Ahli Bahasa

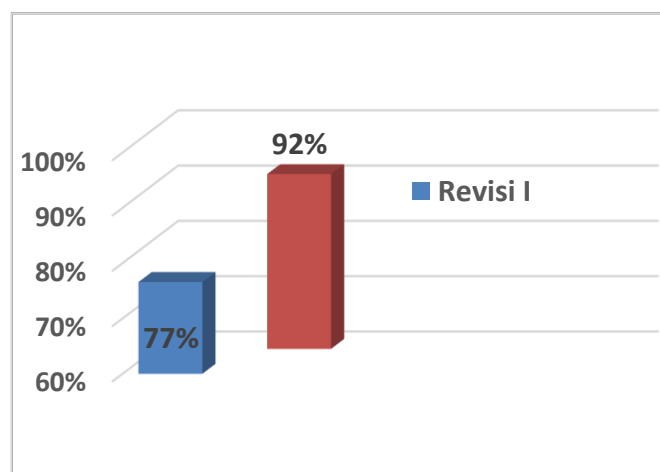
Hasil validasi ahli pada revisi pertama terhadap media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik, setelah dirata-ratakan didapatkan presentasi 85,7 % dari dua aspek yaitu pertama, kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar dengan hasil penilaian rata-rata 75 % dari tiga indikator dan kedua keterbacaan dan kekomunikatifan dengan hasil penilaian rata-rata 85,7 % dari empat indikator. Sedangkan revisi II, setelah dirata-ratakan didapatkan presentasi 100 % dari dua aspek yaitu, kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar dengan hasil penilaian rata-rata 100 % dari tiga indikator dan kedua keterbacaan dan kekomunikatifan dengan hasil penilaian rata-rata 100 % dari empat indikator



**Gambar 5. Persentase Hasil Validasi Ahli Bahasa Revisi I dan Revisi II**

## 3. Data validasi Ahli Desain

Setelah dilakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran validator, maka media komik pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik dinyatakan "Valid" oleh validator ahli Hasil validasi ahli desain yang dapat dilihat pada lampiran 13 Validasi ahli desain menghasilkan pencapaian nilai dengan rata-rata pada revisi I 76,6 % dan revisi 2 91,6%. Hasil keseluruhan 15 indikator pada revisi I dan II dapat dilihat pada grafik berikut:



**Gambar 6. Persentase Hasil Validasi Produk oleh Ahli Desain Revisi I dan II**

## 4. Kepraktisan Media komik

Pelaksanaan uji coba media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik ini dilaksanakan di kelas VII-A yang masing-masing uji perorangan (tiga orang), uji kelompok kecil (6 orang), dan uji lapangan (20 orang). Pelaksanaan tes ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik melalui

lembar penilaian berupa angket, hasil dari ketiga tes produk tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Komik**

No	Uji Coba Produk	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	Uji coba perorangan	13	15	86,6 %	Sangat Praktis
2	Uji coba kelompok kecil	27	30	90 %	Sangat Praktis
3	Uji coba lapangan	92	100	92 %	Sangat Praktis

#### 5. Efektivitas Media Komik

Efektifitas belajar peserta didik diperoleh melalui tes hasil belajar berdasarkan materi yang disajikan dalam media komik. Tahapan ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat efektifitas media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik berdasarkan hasil belajar peserta didik. Penilaian terhadap efektifitas belajar hasil pembelajar di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara mampu dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik**

No	Ketuntasan Peserta Didik Uji Perorangan	Jumlah Peserta Didik	KKM
1	Peserta Didik yang tuntas	3	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	-	
<b>Persentase Ketuntasan Belajar</b>		<b>100 %</b>	
No	Ketuntasan Peserta Didik Uji Kelompok Kecil	Jumlah Peserta Didik	KKM
1	Peserta Didik yang tuntas	6	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	-	
<b>Persentase Ketuntasan Belajar</b>		<b>100 %</b>	
No	Ketuntasan Peserta Didik Uji Lapangan	Jumlah Peserta Didik	KKM
1	Peserta Didik yang tuntas	18	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	2	
<b>Persentase Ketuntasan Belajar</b>		<b>90 %</b>	

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik dengan materi membuat rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi telah teruji valid dan layak dengan capaian skor oleh validator ahli materi 87,5%, validator ahli bahasa 100%, dan validator ahli desain 91,6%. Kepraktisan media pembelajaran komik pada uji perseorangan sebesar 86,6%, uji kelompok kecil sebesar 90%, dan uji lapangan sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media pembelajaran juga telah teruji sangat efektif dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 93,1%. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka media pembelajaran berbasis komik pada materi membuat peta pikiran atau

rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi yang telah dikembangkan dengan model 4-D dan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al-tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontektual*. Jakarta: Kencana.
- Bawamenewi, Arozatulo (2019). Pengembangan Bahan Ajar Memparafrasekan Puisi "Aku" Berdasarkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). *Jurnal JRPP*, 2(2), <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.631>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. Diambil dari <http://www.aftanalisis.com>
- Handoyo, A. D., & Zulkarnaen. (2019). Faktor-faktor Penyebab Pendidikan Tidak Merata di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 21–24. Diambil dari <https://bimawa.uad.ac.id/wp-content/uploads/Paper-Seminar-Nasional-2.pdf>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Martin, M., Syamsuri, S., Pujiastuti, H., & Hendrayana, A. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Materi Barisan Dan Deret Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 72–87. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i2.1927>
- Rahmatin, U., Katili, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2021). Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 11–19. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10367>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutirman, M. P. (2013). *Media dan model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.