

## Pengembangan Komik Sastra Sebagai Media Pembelajaran Siswa

Sahri Nova Yoga

FTIK, Tadris Bahasa Indonesia, IAIN Lhokseumawe, Indonesia

Email: [sahrinovayoga@iainlhokseumawe.ac.id](mailto:sahrinovayoga@iainlhokseumawe.ac.id)

### Abstrak

*This research aims to develop literary comic media as a learning medium for middle school students, produce viable comic products, and determine the differences in the results of applying comic media in experimental classes and control classes. This research uses a Research and Development research design. The trial was carried out at SMPN 3 Medan and SMPN 5 Medan. This trial use used True Experimental Design class VII-D at SMPN 3 Medan and class VII-A at SMPN 5 Medan. The instruments given were a product needs questionnaire with 14 questions and a test with 2 questions. Data analysis used the independent t-test which contained a difference test between 2 independent samples and hypothetically used the Mann Withney test which found differences in the independent learning outcomes of junior high school students between using comic media and not using comic media. This is proven from the results of the Mann Withney test calculations, so it can be concluded that there are differences in learning outcomes for junior high school students, and literary comic media is suitable for use as a learning medium. It is hoped that the results of this research can be used by related parties, such as teachers, students and future researchers*

**Keywords:** *Development, literary comics, learning media*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik sastra sebagai media pembelajaran siswa sekolah menengah, menghasilkan produk komik yang layak, dan mengetahui perbedaan hasil penerapan media komik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Research and Development. Uji coba dilakukan di SMPN 3 Medan dan SMPN 5 Medan. Uji coba ini menggunakan True Experimental Design kelas VII-D di SMPN 3 Medan dan kelas VII-A di SMPN 5 Medan. Instrumen yang diberikan berupa angket kebutuhan produk sebanyak 14 soal dan tes sebanyak 2 soal. Analisis data menggunakan uji t independen yang berisi uji perbedaan antara 2 sampel independen dan secara hipotesis menggunakan uji Mann Withney yang menemukan perbedaan hasil belajar mandiri siswa SMP antara menggunakan media komik dan tidak menggunakan media komik. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan tes Mann Withney sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa SMP, dan media komik sastra layak digunakan sebagai media pembelajaran. Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pihak-pihak terkait seperti guru, siswa dan peneliti selanjutnya

**Kata Kunci:** Pengembangan, komik sastra, media pembelajaran

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia kepada peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik, agar proses belajar mengajar tidak membuat peserta didik bosan dan mengantuk. Tujuan media pembelajaran untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Bentuk media pembelajaran yang menarik yaitu media berbasis audiovisual dan visual. Salah satu media berbasis visual yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu Komik. Menurut Waluyanto (2005:51) komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti.

Media komik jarang digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Sehingga, guru sulit membuat media pembelajaran yang menarik dan hanya memanfaatkan media yang difasilitasi oleh pihak sekolah seperti papan tulis, proyektor, dan buku paket atau buku pelajaran. Dengan keterbatasannya media pembelajaran di sekolah siswa cenderung merasa bosan dan tidak percaya diri dengan aktifitas belajar mandiri. Secara umum, Pembelajaran bukan berarti harus belajar secara sendiri. Tetapi, Pembelajaran berarti belajar secara kemampuan dari siswa untuk belajar berdasarkan inisiatif sendiri, dengan atau tanpa bantuan pihak lain, baik dalam hal penentuan tujuan belajar, metode belajar, ataupun evaluasi belajar. Pembelajaran di sekolah dapat diterapkan kepada siswa dan konsep Pembelajaran dapat sesuai dengan kurikulum 2013.

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kurikulum 2013 secara umum bertujuan agar siswa mampu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kompetensi dasar yang dikembangkan berdasarkan keempat keterampilan tersebut saling berhubungan dan saling mendukung dalam pengembangan tiga ranah utamanya, yakni pembelajaran berbahasa, bersastra, dan pengembangan literasi. Peranan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan membina dan mengembangkan kepercayaan diri siswa sebagai komunikator dan pemikir imajinatif. Pada hasil observasi di SMPN 5 Medan dan SMPN 3 Medan khususnya kelas VII masih banyak siswa tidak melakukan kegiatan Pembelajaran karena berbagai alasan seperti bosan, tidak percaya diri, dan sibuk dengan berbagai kegiatan lain. Menanggapi permasalahan tersebut, media komik sastra bisa dijadikan solusi untuk memecahkan permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia. Media komik sastra merupakan media yang bersifat jelas dan mudah dimengerti serta mempunyai fungsi informatif dan edukatif. Di dalam komik sastra terdapat serangkaian gambar yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Hadirnya media komik sastra, diharapkan siswa tidak lagi mengalami kesulitan dalam proses belajar mandiri, lebih aktif, dan kreatif untuk menentukan tujuan belajarnya sesuai dengan nilai-nilai karakter dan akhlak mulia. Hal ini, dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan, memecahkan masalah, dan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu 1) tujuan umum, mengembangkan komik sastra sebagai media Pembelajaran siswa SMP 2) tujuan khusus, menjelaskan materi pengembangan media komik sastra dalam pembelajaran mandiri siswa SMP kelas VII, mendeskripsikan tahap pembuatan media komik sastra, dan menerapkan penerapan media komik sastra dalam pembelajaran mandiri siswa SMP kelas VII.

## KERANGKA TEORI

### 2.1 Sub Title 1

Berisi penjelasan tentang tahapan penelitian yang menggambarkan urutan logis untuk mendapatkan hasil penelitian sesuai dengan harapan dan gambaran sistem. Jika ada gambar dan tabel, itu harus disajikan dengan nama tabel dan gambar yang disertai dengan nomor urut.

### 2.2. Sub Title 2

Dalam naskah, nomor kutipan secara berurutan dalam tanda kurung siku [3], juga tabel angka dan angka secara berurutan seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1 dan Gambar 1.

**Tabel 1.** Jenis jenis database

Nama	Nomor	Field
MySQL	10	100
Oracle	15	130
Access	20	400

(Judul tabel center, tidak ada garis vertical)



**Gambar 1.** Logo BHB

Gunakan kualitas yang tinggi untuk gambar yang dipakai. Rumus menggunakan Editor Rumus yang terdapat pada Microsoft Word. Penomoran rumus di buat berurut berdasarkan urutan rumus yang terdapat pada artikel, dan penulisannya seperti (1).

$$\int_0^{\infty} \exp(-\lambda |z_j - z_i|) \quad (1)$$

$$\int_0^{\infty} \exp(-\lambda |z_j - z_i|) \lambda^{-1} J_1(\lambda r_2) J_0(\lambda r_1) d\lambda \quad (2)$$

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Medan dan SMPN 5 Medan. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Menurut Sugiyono (2016:297) berpendapat bahwa, metode *Research and Development* adalah

metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk media komik sebagai media Pembelajaransiswa SMP dan mengetahui kelayakan media pembelajaran.

Penelitian pengembangan media komik ini membatasi langkah dalam model Borg & Gall. Langkah-langkah yang digunakan adalah 1) penelitian dan pengumpulan data informasi awal, 2) perencanaan, 3) pengembangan format produk awal, 4) uji coba awal, 5) revisi produk, 6) uji coba terbatas 7) revisi produk, 8) uji lapangan. Langkah-langkah yang tidak digunakan dalam penelitian pengembangan antara lain: 1) revisi produk akhir, 2) desiminasi dan implementasi. Peneliti membatasi tahapan penelitian di karenakan sesuai kebutuhan yang akan dicapai, keterbatasan peneliti pada waktu peneltian dan biaya.

Hal ini juga diperkuat oleh teori Borg and Gall (2003: 572) *If you plan to do an R & D project for a thesis or dissertation, you should keep these cautions in mind. It is best to undertake a small-scale project that involves a limited amount of original instructionan design. Also, unless you have substantial financial resources, you will need to avoid expensive instructional media, such as film and synchronized slide-tape. Another way to scale down the project is to limit development to just a few steps of the R & D cycle.* Menurut Sugiyono (2016:297) prosedur penelitian yang ditempuh mengikuti alur kerja pada metode Research and Development (R&D) yaitu secara bertahap. Siklus penahapan penelitian menjadi dua tahap yaitu metode penelitian tahap I berupa pengembangan dan metode penelitian tahap II berupa uji coba produk.

Dalam hal ini ahli media yang dipilih oleh peneliti adalah Bapak Agustan, S.Pd., M.Sn. selaku dosen jurusan desain komunikasi visual di Universitas Negeri Medan. Ahli materi yang dipilih oleh materi adalah Bapak Nurhadi, M.Pd. selaku dosen jurusan Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Medan.

Penentuan subjek peneelitian dengan menggunakan purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMPN 3 Medan yang terdiri dari 72 siswa dan siswa kelas VII di SMPN 5 Medan yang terdiri dari 72 siswa. Total subjek keseluruhan dalam penelitian ini adalah 144 siswa. Penilaian pada media komik menggunakan angket keterbutuhan produk sebagai dasar pengembangan produk. Pengembangan produk komik dengan desain visual komik menggunakan bantuan program *Adobe Photoshop*. Desain pengembangan produk dibagi pada dua tahap yaitu, penentuan tema dan pengembangan komik.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Menurut Suharsimi (2013:193), tes merupakan kumpulan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk

mengukur pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Uji coba pemakaian menggunakan metode *True Experimental Design* (eksperimen yang betul-betul). Menurut Sugiyono (2016:112) metode *true eksperimental* dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain *posttest-only control group design* dengan membandingkan kelompok yang diberikan perlakuan (kelas eksperimen) dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan (kelas kontrol).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Ada dua penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Wasil Hidayah (2014) yang berjudul *Pengembangan Komik Pencemaran Lingkungan Sebagai media Belajar Siswa Kelas VII SMP*. Rumusan masalah dalam penelitian ini salah satunya adalah bagaimana mengembangkan komik pencemaran lingkungan sebagai media belajar yang valid siswa SMP kelas VII. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan menggunakan kuesioner untuk mengetahui sejauh mana kebutuhan media komik tentang pencemaran lingkungan sebagai media belajar siswa SMP kelas VII.

Relevansi dari penelitian tersebut dengan penelitian pengembangan media komik sastra sebagai media Pembelajaran siswa SMP terletak pada metode penelitian, yaitu penelitian *Research & Development (R&D)*. Kemudian, persamaan penelitian ini menghasilkan media komik yang digunakan dalam proses pembelajaran siswa SMP kelas VII. Perbedaannya, meskipun sama-sama mengembangkan media komik, penelitian Wasil Hidayah bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media komik pencemaran lingkungan sebagai media belajar siswa SMP kelas VII, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media komik sastra sebagai media Pembelajaran siswa SMP.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Nurul Rizqiah (2009) yang berjudul *Pengembangan Media Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Mengapresiasi Cerita Anak Siswa Kelas VII SMP*. Rumusan masalah dalam penelitian ini salah satunya adalah bagaimana karakteristik pengembangan komik cerita anak yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa untuk digunakan dalam pembelajaran mengapresiasi cerita anak siswa kelas VII SMP. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan menggunakan angket untuk mengetahui kebutuhan media komik cerita anak oleh guru dan siswa dalam pembelajaran mengapresiasi cerita anak siswa kelas VII SMP.

Relevansi dari penelitian tersebut dengan penelitian pengembangan media komik sastra sebagai media Pembelajaran siswa SMP terletak pada metode penelitian, yaitu penelitian *Research & Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Kemudian, persamaan penelitian ini menghasilkan media komik yang digunakan dalam proses pembelajaran siswa SMP kelas VII. Perbedaannya, meskipun sama-sama mengembangkan media komik, penelitian Nurul Rizqiah bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media komik cerita anak sebagai media pembelajaran mengapresiasi cerita anak siswa SMP kelas VII, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media komik sastra sebagai media Pembelajaran siswa SMP.

Penelitian pengembangan ini diawali dengan pemilihan materi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa SMP kelas VII semester I. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu narasi (cerita fantasi). Peneliti mengambil materi teks narasi karena materi ini sebagai materi awal pembelajaran Bahasa Indonesia SMP kelas VII dan media yang sesuai dengan materi teks narasi sangat kurang. Materi tersebut diterapkan dalam sebuah silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan Kurikulum 2013. Setelah itu, peneliti menyesuaikan materi teks narasi dengan media pembelajaran yang layak digunakan untuk siswa kelas VII yaitu media komik.

Media komik ini di desain sesuai dengan pemahaman siswa SMP. Proses pembuatan komik sebagai media pembelajaran teks narasi dilakukan secara bertahap. Tahap-tahapan tersebut yaitu (1) menganalisis terlebih dahulu materi teks narasi, (2) membuat alur cerita bersifat imajinatif berdasarkan unsur-unsur intrinsik seperti tema, tokoh, setting, alur/plot, penokohan, dan amanat/pesan moral, (3) pembuatan gambar dalam komik secara manual menggunakan pensil *Faber Castell 2B* dan kertas *HVS A5 70 gram*, (4) gambar yang sudah jadi kemudian ditebalkan dengan *drawing pen snowman waterproof*, (5) gambar atau sketsa yang sudah jadi kemudian di *scan* dalam format *JPEG*, (6) gambar atau sketsa yang telah di *scan* kemudian diedit menggunakan *Adobe Photoshop Cs6*, dan (7) langkah yang terakhir yaitu proses pencetakan komik dalam bentuk buku.

Berdasarkan prosedur penelitian yang telah dipilih, maka proses penelitian meliputi: (1) hasil pengujian pendahuluan; (2) hasil pengembangan; (3) revisi desain; (4) penyempurnaan produk; dan (5) pembahasan produk. Hasil pengujian pendahuluan produk komik sebagai media Pembelajaran siswa SMP merupakan hasil analisis angket keterbutuhan produk oleh siswa. Untuk mengetahui keterbutuhan komik sebagai media belajar dan mengetahui spesifikasi komik yang dibutuhkan, dilakukan pengambilan data menggunakan angket

keterbutuhan produk. Sampel diambil secara acak diberikan kepada siswa kelas VII SMPN 3 Medan dan siswa kelas VII SMPN 5 Medan. Siswa kelas VII sebagai target pengguna produk yang akan dikembangkan di SMPN 3 Medan dan SMPN 5 Medan. Angket diberikan kepada 10 siswa kelas VII SMPN 3 Medan dan 10 siswa kelas SMPN 5 Medan. Analisis angket kebutuhan produk menunjukkan guru telah menggunakan berbagai metode pembelajaran dengan sumber belajar berupa buku cetak berjumlah satu buku. Komik tidak pernah digunakan sebagai media belajar di sekolah. Pemahaman siswa pada materi teks narasi cenderung baik, siswa sebagian besar pernah membuat teks narasi atau cerita secara individu. Tanggapan siswa pembuatan teks narasi melalui komik akan sangat menarik. Siswa menunjukkan ketertarikan pada komik, ketertarikan tersebut mendorong lebih dari 90% siswa mendukung pengembangan komik. Kecenderungan tersebut muncul dari harapan siswa bahwa komik yang dikembangkan akan sama menariknya seperti komik komersial.

**Tabel 1 Kategori Kevalidan Media**

No	Presentase	Kriteria
1	86% - 100%	Sangat Valid
2	71% - 85%	Valid
3	56% - 70%	Cukup
4	41% - 55%	Kurang Valid
5	26% - 40%	Tidak Valid

Hasil analisis penilaian dan penskoran di atas, diperoleh produk penelitian berupa media komik sebagai media Pembelajaran siswa SMP dinyatakan sangat layak dan tidak perlu direvisi.

**Tabel.2**

**Hasil Analisis Kelayakan Media komik oleh Ahli Materi dan Ahli Media**

No	Nama	Validator	Skor	Kriteria
1	Agustan, S.Pd., M.Sn.	Ahli Media	80%	Layak
2	Nurhadi, M.Pd.	Ahli Materi	87,5%	Sangat Layak

Hasil analisis nilai pembelajaran mandiri siswa SMPN 5 Medan dilakukan secara terbatas. Siswa yang dianalisis nilai pembelajarannya masing-masing dua kelas, yakni kelas

VII-A sebagai eksperimen dan kelas VII-B sebagai kontrol. Kelas tersebut dipilih secara random berdasarkan uji pemakaian produk. Begitu juga dengan hasil analisis nilai pembelajaran mandiri siswa SMPN 3 Medan dilakukan secara terbatas. Siswa yang dianalisis nilai pembelajarannya masing-masing dua kelas, yakni kelas VII-D sebagai eksperimen dan kelas VII-E sebagai kontrol. Analisis nilai dilakukan melalui instrumen tes.

**Tabel 3**

**Data Hasil Nilai Pembelajaran Mandiri Siswa**

Kegiatan	N	Rata-rata	Standar Deviasi	Nilai t hitung	df	P value
Kel. Eksperimen 1	36	75,56	5,44	2,05	70	0,15
Kel. Kontrol 1	36	72,63	4,38	2,05	70	0,15
Kel. Eksperimen 2	36	81,94	6,15	5,98	70	0,00
Kel. Kontrol 2	36	74,47	4,27	5,98	70	0,00

Berdasarkan perbedaan hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen 1 = 75,5556 dan kelompok kontrol 1 = 72,6389, sehingga nilai kelompok eksperimen lebih tinggi dari nilai kelompok kontrol. Perbedaan ke dua juga menunjukkan demikian, dimana nilai kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol yang tidak menggunakan produk.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa materi pengembangan media komik sastra dalam pembelajaran mandiri siswa yaitu menggunakan materi teks narasi. Teks narasi dipilih karena materi ini sebagai materi awal pembelajaran Bahasa Indonesia SMP kelas VII dan media yang sesuai dengan materi teks narasi sangat kurang. Selanjutnya, materi tersebut diterapkan dalam sebuah silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan Kurikulum 2013. Tahapan cara pembuatan media komik menggunakan bantuan program Adobe Photoshop, kemudian desain pengembangan produk dibagi pada dua tahap yaitu, penentuan tema dan mengembangkan komik.

Hasil penerapan terhadap media komik sastra dalam pembelajaran mandiri siswa, berdasarkan penilaian dalam pengujian kessatu diperoleh nilai 75,5556 pada kelas eksperimen dan 72,6389 pada kelas kontrol. Penilaian dalam pengujian kedua diperoleh nilai 81,9444 pada kelas eksperimen dan 74,4722 pada kelas kontrol. Dengan perolehan akumulasi nilai dapat

dinyatakan bahwa pembelajaran mandiri memiliki perbedaan yang cukup tinggi dan media komik sastra layak digunakan sebagai media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, Chaedar. 2014. *Contextual Teaching & Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Kaifa.
- Aqib, Zainal dan Murtadlo Ali. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fathurrohman, Pupuh., & Sutikno, Sobry. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Fithrati, Nurul. 2010. *Menulis Narasi*. Tangerang: CV Citralab.
- Rahayu, Neneng. 2017. Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Mengapresiasi Cerita Fantasi pada Peserta Didik Kelas VII-A SMP Negeri 3 Subang Tahun Pelajaran 2016-2017. *Jurnal Ilmiah*, Volume. 4, (Online), (<http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/view/101>, diunduh 10 Februari 2018).
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief S dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Waluyanto, Heru Dwi. 2005. Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, Volume. 7 Nomor. 1 : 45-55, (Online),([https://www.lifemosaic.net/images/uploads/Territories\\_of\\_Life/TOL\\_Resources/Communications/Komik\\_Sebagai\\_Media\\_Komunikasi\\_Visual\\_Pembelajaran.pdf](https://www.lifemosaic.net/images/uploads/Territories_of_Life/TOL_Resources/Communications/Komik_Sebagai_Media_Komunikasi_Visual_Pembelajaran.pdf), diakses 10 Februari 2018).