

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEKS
DESKRIPSI BERBASIS SEJARAH LOKAL UNTUK SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 4 JEJAWI**

Oleh: Wiwik Murtiwik¹, Dessy Wardiah², Missriani³
(¹ SMP Negeri 4 Jejawi, ^{2,3}Universitas PGRI Palembang)
E-Mail: wiwikmurtiwik80@gmail.com

Sejarah Artikel

Diterima: 22 Des 2021 Direvisi: 20 Jan 2022 Tersedia Daring: 31 Jan 2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berjudul "Komik Teks Deskripsi" yang disusun berdasarkan kebutuhan siswa dan guru di SMP Negeri 4 Jejawi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *research and development* (R&D) kolaborasi Borg and Gall dan Martin Tessmer. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran "Komik Teks Deskripsi" mengarahkan pada peningkatan kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi, (2) Uji validasi ahli terhadap media pembelajaran "Komik Teks Deskripsi" memperoleh nilai 4,61 dengan kriteria "Sangat Baik", selanjutnya layak untuk diujicobakan, (3) Uji coba dilakukan dalam dua tahap yaitu uji *one to one* dan uji *small grup*, berdasarkan dua tahap uji coba tersebut terjadi peningkatan persentase KKM mencapai 90% s.d. 100% tuntas, (4) siswa memberikan sambutan positif dan menyatakan sangat berminat jika pembelajaran selanjutnya menggunakan komik, dan (5) Terdapat peningkatan dari nilai pretes dan ke nilai postes sebesar 25 angka dengan predikat "Baik", sehingga komik teks deskripsi berpotensi terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri Jejawi.

Kata Kunci: *Penelitian dan Pengembangan, Komik, Teks Deskripsi.*

**COMIC DEVELOPMENT AS A LOCAL HISTORY-BASED LEARNING
MEDIA DESCRIPTION TEXT FOR STUDENTS
CLASS VII SMP NEGERI 4 JEJAWI**

Abstrak

This study aims to produce a learning media entitled "Comic Text Description" which was compiled based on the needs of students and teachers at SMP Negeri 4 Jejawi. This research uses research and development methods or better known as research and development (R&D) in collaboration with Borg and Gall and Martin Tessmer. The results of this study indicate that (1) the analysis of the needs of teachers and students on the learning media "Comic Text Description" leads to an increase in students' ability to write descriptive text, (2) Expert validation test on the learning media "Comic Text Description" gets a value of

4.61 with the criteria of "Very Good", then feasible to be tested, (3) The trial was carried out in two stages, namely the one to one test and the small group test, based on the two stages of the trial there was an increase in the percentage of KKM reaching 90% to 100% complete, (4) students give a positive response and express their interest if further learning uses comics, and (5) There is an increase from the pretest score to the posttest score by 25 points with the predicate "good", so that descriptive text comics have the potential to improve student learning outcomes for class VII at SMP Negeri Jejaw.

Keywords: *Research and Development, Comic, Description Text.*

A. PENDAHULUAN

Memiliki kemampuan menulis teks deskripsi sangat penting bagi siswa, hal ini sama artinya dengan memiliki kemampuan berpikir ilmiah yang tentunya sejalan dengan tujuan kurikulum 2013, yaitu proses pembelajaran diharapkan pada tindakan yang ilmiah. Proses pembelajaran ilmiah membawa siswa menemukan sendiri pengetahuan baru dan keterampilan baru yang mereka terapkan langsung. Selain itu, secara tidak langsung menumbuhkan karakter siswa yang cermat dan teliti, serta menjadikan siswa aktif menganalisis dan menuangkan pikiran dalam bentuk teks deskripsi.

Materi teks deskripsi dipelajari di kelas VII semester ganjil pada KD 3.2. Menelaah struktur teks deskripsi dan kaidah kebahasaan teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca dan KD 4.2. Menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan/ atau suasana pentas seni daerah) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, baik secara lisan maupun tulis. adapun tujuan pembelajaran yang akan dicapai adalah siswa dapat menganalisis struktur teks deskripsi dan menemukan kaidah kebahasaan teks deskripsi, serta dapat menulis teks deskripsi sederhana dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks deskripsi. Namun, kondisi ideal yang diharapkan di atas bertentangan dengan kenyataan yang terjadi di lapangan.

Dari hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas VII, diperoleh data bahwa pada kompetensi dasar teks deskripsi dengan kelengkapan struktur dan kaidah kebahasaan, kurang dari 50 % siswa tidak tuntas, artinya nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 70.

Hal ini membuktikan bahwa secara umum siswa kelas VII belum memiliki kecakapan dalam menulis teks deskripsi. Penyebab tidak tercapainya KKM pada kompetensi dasar teks deskripsi ini adalah, 1) referensi pembelajaran yang digunakan baru sebatas buku teks siswa dan buku guru saja. Tentunya dasar keilmuan yang dimiliki guru tentang teks deskripsi sangat kurang, dan 2) guru belum memanfaatkan media pembelajaran, bahkan tidak menggunakan media dalam menyampaikan materi pelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa, hal yang menyebabkan mereka kurang mampu untuk menulis teks deskripsi adalah 1) selama ini siswa hanya terpaku pada proses kegiatan pembelajaran yang ada dalam buku teks, padahal proses pembelajaran yang ada dalam buku tersebut kurang mengarahkan mereka untuk memiliki kemampuan menulis teks deskripsi, 2) penyajian teks dalam bentuk wacana panjang membuat siswa malas membaca, dan 3) siswa merasa bosan karena cara guru mengajar monoton, tanpa ada interaksi aktif dengan siswa.

Ketidakmampuan siswa dalam menulis teks deskripsi disebabkan oleh, 1) cara mengajar guru yang monoton berpusat pada buku teks pelajaran, 2) guru tidak memaksimalkan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran, dan 3) tampilan contoh teks deskripsi yang hanya berupa wacana tulisan panjang membuat siswa merasa bosan dan tentu saja berakibat menurunnya motivasi belajar siswa. Berpijak dari permasalahan di atas, maka peneliti memandang perlu merancang media pembelajaran agar dapat membantu guru dan siswa lebih mudah memahami materi menulis teks deskripsi. Mengembangkan media pembelajaran adalah kebutuhan yang harus segera dilakukan dan media pembelajaran tepat adalah

berbentuk komik yang disusun dengan menggunakan pendekatan ilmiah atau pendekatan saintifik.

Pemilihan komik sebagai media pembelajaran materi menulis teksdeskripsi adalah hal yang tepat sebagai alternatif penyampaian materi pelajaran bahasa Indonesia khususnya teks deskripsi agar lebih menarik dan mudah diingat siswa. Penyajian gambar visual dengan tokoh-tokoh berkarakter didukung tata letak dan kombinasi pewarnaan yang menarik, kemudian dilengkapi dengan informasi materi pelajaran edukatif yang disisipkan dalam balon percakapan melalui dialog antartokoh.

Bahasa yang digunakan adalah bahasa sehari-hari yang akrab di telinga siswa sehingga dapat dipahami oleh siswa secara utuh. Menyusun media pembelajaran berupa komik dirasakan lebih tepat karena, 1) media pembelajaran merupakan satu kesatuan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu, 2) siswa dapat menguasai satu keterampilan tertentu, dan 3) media pembelajaran dapat dipelajari siswa secara mandiri karena isi media pembelajaran tersistem untuk siswa dapat belajar tanpa bimbingan guru.

Keberhasilan proses belajar mengajar, tentunya tidak lepas dari kecakapan guru dalam pemilihan media pembelajaran yang sejatinya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki keunggulan dari berbagai segi, yakni memberi nilai positif pada proses belajar siswa dan hasil pembelajaran yang berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Dari berpikir sederhana menuju berpikir kompleks, sehingga proses dan hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara mengajar tanpa media pembelajaran dengan mengajar dengan media pembelajaran.

Sejalan dengan pernyataan di atas, guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Guru juga memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, hal.

23) Standar kualifikasi pendidikan tersebut juga sejalan dengan kompetensi pedagogik guru yang menyatakan bahwa salah satu kompetensi pedagogik yang harus dikuasai guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik adalah pemanfaatan teknologi pembelajaran (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru, hal. 6).

Media pembelajaran memiliki kedudukan yang cukup penting dalam kegiatan pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh (Suryani et al., 2018) dalam bukunya. bahwa cara menyampaikan sebuah informasi mempengaruhi daya ingat siswa. Penyampaian informasi secara verbal saja, mempengaruhi daya ingat siswa dalam waktu 3 jam hanya sebesar 70%. Penggunaan media visual tanpa penyampaian informasi verbal daya ingat siswa meningkat sebesar 72 %. Sedangkan penyampaian informasi secara verbal dan menggunakan media visual secara sekaligus, daya ingat siswa mampu mencapai angka 85 %. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan daya ingat siswa karena media memberi pengaruh pada peningkatan perhatian dan motivasi siswa terhadap materi pembelajaran.

Penelitian pengembangan komik sebelumnya telah diteliti oleh Linggi (2016) dengan tujuan untuk menjelaskan prosedur penyusunan komik, kemudian melakukan uji kelayakan produk komik dengan menggunakan model Borg and Gall. Hasilnya dapat disimpulkan bawa komik teks observasi layak digunakan sebagai media pembelajaran. Meskipun sama sama-sama menghasilkan pengembangan produk komik, kemudian produk yang dihasilkan melalui proses uji kelayakan, dan subjek penelitian siswa SMP Kelas VII, penelitian ini dikembangkan lebih lanjut dengan model kolaborasi Borg and Gall dan Martin Tessmer, serta mengukur pengaruh potensi produk terhadap keberhasilan belajar siswa.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Sarina & Wardiah, (2021) dengan tujuan untuk memvalidasi kelayakan modul penggunaan kain perca sebagai bahan ajar dengan menggunakan model 4-D. Hasilnya dapat disimpulkan bahwa model yang dikembangkan dinyatakan berklasifikasi sangat baik, modul dinyatakan

praktis dengan klasifikasi sangat baik, dan modul yang dikembangkan dikategorikan efektif dan bernilai ekonomis. Kedua penelitian ini sama-sama mengembangkan produk pembelajarandan melakukan validasi terhadap produk.

Perbedaannya antara lain, subjek yang dipilih berasal dari satuan pendidikan dengan tingkat yang berbeda, kemudian model yang dikembangkan merupakan model 4-D, sementara penelitian ini menggunakan model kolaborasi Borg and Gall dan Martin Tessmer, produk yang dihasilkan pada berupa modul pembelajaran sedangkan penelitian ini berupa produk komik pembelajaran. Berikutnya selain uji kelayakan, penelitian ini juga mengukur potensi keberhasilan belajar siswa terhadap produk yang digunakan.

Penulis memilih mengembangkan media pembelajaran komik berbasis sejarah lokal yang berada tidak jauh dari tempat tinggal siswa. Tentunya siswa akan belajar berdasarkan pengalaman sendiri, hal ini akan mempermudah dalam mengungkapkan ide-ide berdasarkan pengamatan langsung. Dipilihnya komik sebagai media pembelajaran karena adanya dikombinasikan penyampaian materi secara verbal (teks) dan visual (gambar) sehingga dapat memupuk memotivasi, daya tarik, serta merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Di samping itu, komik memiliki pesan bermakna berupa informasi tentang ilmu pengetahuan dengan tujuan membangkitkan minat, pengembangan perbendaharaan kata, meningkatkan keterampilan membaca, serta meningkatkan minat baca.

Membuat media pembelajaran teks deskripsi dengan pendekatan ilmiah dirasakan tepat karena, 1) teks deskripsi dapat mengarahkan siswa untuk berpikir ilmiah, 2) mengarahkan siswa pada pengkondisian proses belajar mandiri, dan 3) dengan adanya media pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan presentasi keberhasilan siswa mencapai KKM pada kompetensi dasar menganalisis teks deskripsi dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks deskripsi. Sebelum merancang atau mendesain media pembelajaran komik, penulis melakukan analisis kebutuhan siswa dan analisis kebutuhan guru yang tujuannya untuk mengakomodir keinginan atau harapan

guru dan siswa terhadap produk, sehingga kebermanfaatannya mempengaruhi hasil belajar siswa.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan istilah *research and development* (R&D). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan prosedur pengembangan kolaborasi Gall et al., yang disederhanakan sesuai kebutuhan peneliti dari 10 langkah menjadi 8 langkah. Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan peneliti terdiri dari delapan langkah, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) Pretes atau evaluasi formatif, (3) Perencanaan media komik, (4) Pengembangan produk, (5) Validasi ahli, (6) Validasi uji lapangan, (7) Postes atauvaluasi sumatif, dan (8) Post tes atau valuasi sumatif (Sugiyono, 2013).

Lokasi penelitian ini berada di SMP Negeri 4 Jejawi, Jalan Lintas Kayu Agung-Palembang Desa Talang Cempedak Kecamatan Jejawi Kabupaten Ogan Komering Ilir. Pengambilan sampel sendiri dilakukan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Jejawi. Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode (cara atau teknik) menunjukkan suatu kata yang abstrak dan tidak diwujudkan dalam benda, tetapi hanya dapat dilihat penggunaannya melalui angket, wawancara, pengamatan, ujian (tes), dokumentasi, dan lainnya (Riduwan, 2002).

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah (1) teknik wawancara, (2) angket atau kuisisioner yang dilakukan dalam upaya menggali informasi awal terkait capaian KKM siswa kelas VII pada materi teks deskripsi yang diberikan kepada guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas VII. Selain itu, wawancara ini juga dilakukan dalam upaya menggali informasi terhadap hambatan atau kekurangan yang dialami guru dan siswa selama pembelajaran menulis teks deskripsi.

Tabel 1. Responden Wawancara

No.	Responden	Jumlah
1	Guru	3 orang
2	Siswa	59 orang
3	Penutur asli	1 orang
	Total	63 orang

Sumber: (Peneliti, 2021)

Tabel 2. Responden Kuisisioner

No.	Informan	Jumlah
1	Guru	3 orang
2	Siswa	20 orang
	Total	23 orang

Sumber: (Peneliti, 2021)

Teknik tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan menulis siswa dalam pengembangan media pembelajaran komik ini adalah tes bahasa diskert terhadap hasil pretes dan postes. Butir tes dimaksudkan untuk mengukur hanya satu unsur aspek bahasa seperti menyimak, membaca, berbicara, atau menulis, tanpa mengaitkannya dengan kemampuan yang lain, tes kemampuan berbahasa tersebut termasuk tes diskret (Alfin, 2018).

Kemampuan menulis harus diteskan secara terpisah. Kemampuan reseptif dan produktif, dalam hal ini aspek kebahasaan dan aspek keterampilan harus dites dengan tes yang berbeda. Salah satu rubrik analitik yang sering digunakan dalam menilai tulisan adalah rubrik yang memfokuskan penilaian pada lima kriteria, yaitu isi, organisasi, kosakata, penggunaan bahasa, dan mekanik.

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Linggi (2016) yang berjudul "Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Teks Observasi untuk Siswa Kelas VII SMP Pangudi Luhur I Yogyakarta". Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana prosedur pengembangan komik dan kelayakan penggunaan komik sebagai media pembelajaran teks obeservasi untuk siswa kelas VII SMP Pangudi Luhur I Yogyakarta.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, peneliti melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa dengan menggunakan kuisioner untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran komik dibutuhkan dalam proses belajar mengajar teks observasi untuk siswa kelas VII SMP Pangudi Luhur I Yogyakarta. Prosedur yang digunakan dalam uji kelayakan ini menggunakan teori Borg and Gall dan hasilnya menunjukkan bahwa media komik sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran teks obeservasi untuk siswa kelas VII SMP Pangudi Luhur I Yogyakarta.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian pengembangan komik sebagai media pembelajaran materi teks deskripsi berbasis sejarah lokal dengan pendekatan saintifik untuk siswa kelas VII SMP Negeri 4 Jejawati terletak pada jenis penelitian, yaitu penelitian pengembangan. Selain itu, kedua penelitian ini sama-sama menghasilkan produk komik yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Perbedaannya, meskipun sama-sama mengembangkan media pembelajaran, penelitian yang dilakukan oleh Agustinus Datu Linggi bertujuan menghasilkan produk komik yang layak digunakan sebagai media pembelajaran teks obeservasi untuk siswa kelas VII SMP Pangudi Luhur I Yogyakarta, sedangkan penelitian ini mengukur pengaruh potensial hasil pengembangan media pembelajaran komik teks deskripsi terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Jejawati. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kolaborasi Borg and Gall dan Martin Tessmer, dimana ada penyisipan pretes dalam bentuk tes formatif dan posttes dalam bentuk tes sumatif.

Kedua, penelitian Verawati et al., (2020) yang berjudul “Pengembangan Modul Anti Narkoba”, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan modul sebagai bahan ajar pembelajaran anti narkoba, untuk mengetahui kualitas modul dalam pembelajaran anti narkoba ditinjau dari segi kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, dan kelayakan gambar, serta untuk mengetahui keefektifan penggunaan bahan ajar berupa modul dalam pembelajaran anti narkoba.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick and Carey, subjek uji coba adalah siswa SMP Negeri 1 Indralaya Selatan. Hasilnya dapat disimpulkan bahwa modul Anti Narkoba yang telah dikembangkan memenuhi standar minimal kualitas modul. Relevansi studi yang dilakukan oleh Verawati et al., (2020) dan penulis sama-sama berupa penelitian dan pengembangan dan menguji kelayakan produk pembelajaran pada satuan pendidikan setingkat SMP. Perbedaannya antara lain, produk yang dihasilkan, model pengembangan yang digunakan merupakan kolaborasi model Borg and Gall dan Marten Tessmer serta mengukur potensi keberhasilan siswa dalam pembelajaran.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian pengembangan komik sebagai media pembelajaran materi teks deskripsi berbasis sejarah lokal dengan pendekatan saintifik untuk siswa kelas VII SMP Negeri 4 Jejawi terletak pada pendekatan penelitian, yaitu penelitian pengembangan. Selain itu, kedua penelitian ini sama-sama menghasilkan media yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Perbedaannya, selain pada materi pelajaran yang diteliti dan tingkat pendidikan siswa, dalam penelitian Andi, dibatasi langkah-langkah penelitian pengembangan hanya sampai langkah ke-7 tidak mencapai produksi massal karena biaya yang terbatas untuk mengembangkan lagi media yang dibuat dan masalah dengan waktu yang dibutuhkan untuk membuat pengembangan media sampai produksi massal itu cukup terlalu lama. Sedangkan penelitian ini menghasilkan produk komik sebagai media pembelajaran teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP dan memiliki 8 langkah penelitian dan pengembang, di samping adanya uji lapangan yang dilakukan kepada siswa.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Gusparadu (2017) yang berjudul “Penerapan Media Komik dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran Pendidikan agama Islam Materi Rasul Ulul Azmi Kelas V di SD Negeri 95 Palembang”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana hasil belajar siswa sebelum penerapan media komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Rasul Ulul Azmi kelas V di SD Negeri 95

Palembang, bagaimana hasil belajar siswa setelah penerapan media komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Rasul Ulul Azmi kelas V di SD Negeri 95 Palembang dan apakah penerapan media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi Rasul Ulul Azmi kelas V di SD Negeri 95 Palembang.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan peneliti mengacu pada metode *Research & Development* kolaborasi Borg & Gall dan Martin Tessmer yang terdiri dari 8 langkah, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) Pretes, (3) Perencanaan media komik, (4) Pengembangan produk, (5) Validasi ahli, (6) Uji coba *one to one* dan *small grub*, (7) Postes, dan (8) Revisi produk (jika dibutuhkan). Berikut ini penjelasan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti terhadap pengembangan media pembelajaran komik teks deskripsi berbasis sejarah lokal untuk siswa kelas VII SMP Negeri 4 Jejawi berdasarkan teori Borg and Gall dan Martin Tessmer.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa baik melalui wawancara dan kuisisioner, peneliti menyimpulkan bahwa siswa sangat tertarik jika pembelajaran materi teks deskripsi menggunakan media pembelajaran, siswa berharap agar media pembelajaran komik teks deskripsi dapat mengarahkan mereka pada kemampuan menulis teks deskripsi dari segi struktur dan kaidah kebahasaan, sertatata bahasa dan penggunaan tanda baca.

Harapan siswa agar dengan adanya media pembelajaran komik teks deskripsi, siswa dapat belajar secara mandiri, harapan siswa terhadap ketercapaian hasil belajar sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70, dan penilaian siswa melalui pemberian tanggapan terhadap pembelajaran menulis teks deskripsi dapat terukur dan jelas. Selain itu, siswa memberikan respon positif terhadap tawaran media pembelajaran komik, khususnya materi teks deskripsi.

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dapat disimpulkan bahwa guru menyatakan pernah menggunakan media pembelajaran dalam pengajaran materi teks deskripsi. Namun, guru menyatakan tertarik terhadap tawaran dari peneliti apabila pengembangan media pembelajaran komik digunakan untuk pembelajaran materi teks deskripsi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Jejaw. Di samping itu, hasil analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran komik teks deskripsi, meliputi media pembelajaran komik berisi proses pembelajaran menulis teks deskripsi, media pembelajaran komik teks deskripsi sesuai dengan kurikulum 2013, memiliki alat evaluasi yang objektif dan jelas, menarik, memiliki referensi yang jelas, dan media pembelajaran komik teks deskripsi memiliki komponen yang lengkap dan mudah dipelajari oleh siswa.

Selain itu, para guru juga menyampaikan usulan atau saran membangun terhadap penyusunan pengembangan media pembelajaran komik teks deskripsi, seperti penggunaan kombinasi bahasa santai sehari-hari dan bahasa Indonesia yang baik dan benar agar siswa tidak bosan, memiliki kelengkapan komponen yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, uraian materi, contoh-contoh, LKPD, dan referensi. Serta, menyarankan agar perwajahan pengembangan media pembelajaran komik menggunakan tokoh seusia remaja, ilustrasi yang dirancang menarik dengan kombinasi warna yang bervariasi. Tata letak disusun dengan memperhatikan unsur estetika, termasuk pemilihan jenis dan ukuran huruf harus jelas dan mudah dibaca.

Dengan demikian, media pembelajaran yang berjudul “Komik Teks Deskripsi” memberikan arahan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 dan dapat digunakan oleh guru dan siswa. Pada tahap perancangan produk, peneliti merancang berbagai kegiatan dan prosedur yang ditempuh dalam pengembangan media pembelajaran komik, yaitu, tahap pertama, peneliti merencanakan pembuatan media pembelajaran berdasarkan perumusan silabus, kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran.

Tahap kedua, perancangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) beserta komponen lainnya. Tahap selanjutnya, menyusun rancangan desain produk dalam bentuk *storyboard* yang berisi skenario alur cerita, materi, penokohan dalam bingkai panel-panel dan hal-hal lain yang ada di dalam produk komik. Tahap akhir, memvisualisasikan rancangan yang telah dipaparkan di atas dalam bentuk produk media pembelajaran berjudul “Komik Teks Deskripsi”. Baru kemudian, membuat soal pretes, membuat validasi berupa kuisioner, melakukan uji validasi yang dilakukan oleh tiga orang dosen Universitas PGRI Palembang dan satu orang guru bahasa Indonesia revisi terhadap produk yang telah divalidasi, uji coba *one to one*, uji coba *small group*, dan postes.

Hasil validasi terhadap media pembelajaran “Komik Teks Deskripsi” menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut layak diujicobakan pada pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VII di lingkungan SMP Negeri 4 Jejawu. Hal ini berdasarkan hasil validasi ahli materi yang menilai kesesuaian materi dengan pendekatan yang dipakai, kebenaran substansi materi dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, ahli bahasa yang menilai kejelasan informasi, kemudahan siswa dalam memahami, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, kebermanfaatan bahasa Indonesia secara efektif dan efisien, ahli media yang menilai Kejelasan indikator pembelajaran, kejelasan tujuan pembelajaran, keruntutan penyajian, kelengkapan informasi, adanya motivasi dan daya tarik, dan adanya interaksi, dan validasi guru yang menilai apakah media pembelajaran komik dapat menjadikan siswa lebih memiliki keterampilan dan pengetahuan yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

Validasi tahap I mendapatkan catatan-catatan revisi dari validator berupa revisi halaman judul dengan penambahan kata “teks” di tengah kalimat judul, kemudian antara gambar tokoh dan tulisan direvisi supaya tidak kaku, revisi terhadap rubrik penilaian perlu ditambahkan dengan perincian pembobotan dan penyeragaman jenis huruf antara huruf materi dengan huruf balon percakapan.

Setelah selesai direvisi, dilanjutkan dengan validasi tahap II. Hasil validasi tahap II menunjukkan bahwa tidak ada catatan-catatan revisi dari validator dan produk dinyatakan layak diujicobakan pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 4 Jejawu dan rata-rata skor dari keempat ahli validasi yang didapat adalah 4,61 dengan kriteria penilaian “Sangat Baik”. Selanjutnya produk masuk percetakan untuk diperbanyak sesuai jumlah siswa yang mengikuti uji coba.

Produk yang sudah dinyatakan layak selanjutnya diujicobakan dalam bentuk uji *one to one* dan uji *small grup*. Dari data yang ada menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran komik teks deskripsi. Itu artinya, media pembelajaran komik teks deskripsi layak dan

Penelitian selanjutnya adalah pemberian kuesioner kepada 20 siswa kelas VII SMP Negeri 4 Jejawu yang berisi 12 pertanyaan pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban yang meminta kesan siswa setelah menggunakan komik teks deskripsi”, hasilnya siswa memberikan sambutan positif dan menyatakan sangat berminat jika pembelajaran selanjutnya menggunakan media pembelajaran, khususnya dalam bentuk komik. Siswa juga menilai penggunaan kertas cetakan komik sangat baik, media pembelajaran komik teks deskripsi merupakan paket lengkap yang berisi materi, contoh-contoh, LKPD sangat baik, sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 dengan predikat baik, mengarahkan kemampuan menganalisis teks deskripsi dengan sangat baik, gambar, ilustrasi, rangkuman dan daftar pustaka sangat baik, dan menilai media pembelajaran sangat membantu mengatasi kesulitan dalam memahami materi. Jadi, secara umum dapat dikatakan media pembelajaran komik teks deskripsi ini praktis dan menarik untuk digunakan.

Peneliti melakukan perbandingan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penelitian dilakukan dalam bentuk pretes dan postes. Soal yang diberikan berisi materi teks deskripsi berupa 39 soal pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban dan 1 soal esai. Hasilnya, nilai pretes rata-rata siswa belum

memenuhi standar KKM yang telah ditetapkan, yaitu 70 dengan rata-rata nilai 59 dengan predikat “Sangat kurang”. Sedangkan pada kolom postes menyatakan bahwa nilai rata-rata siswa memenuhi standar KKM yang telah ditetapkan, yaitu 70 dengan rata-rata nilai 84 dengan predikat “Baik”.

D. SIMPULAN

Dari data-data di atas, maka dapat ditarik simpulan penelitian media pembelajaran komik teks deskripsi, beberapa hal dapat dijadikan pemikiran untuk ditindaklanjuti. Utamanya, media pembelajaran komik teks deskripsi ini hanya sampai tahap kelompok kecil atau *small group* dan pada satu sekolah, karena itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut pada aspek yang lebih luas dan media pembelajaran komik teks deskripsi ini hanya sebatas mengujicobakan sebuah media pembelajaran apakah dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi pada siswa. Berkaitan dengan proses pembelajaran, penelitian ini dapat diperluas dengan menindaklanjuti dari sudut penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran atau penggunaan media pembelajaran dengan memperhatikan penilaian yang dilakukan oleh guru.

Adanya penelitian serupa dengan penelitian ini tentunya dapat menambah wawasan dan khasanah pengetahuan bagi guru dalam mengembangkan media media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran “Komik Teks Deskripsi” memberi pengaruh pada perubahan mindset guru di SMP Negeri 4 Jejawati tentangnya pentingnya mempersiapkan perencanaan pembelajaran yang matang. Tidak hanya RPP, tetapi juga mempersiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Mengajar dengan pola lama seharusnya segera ditinggalkan dan beralih pada pola guru sebagai agen pembaharu dengan memanfaatkan teknologi dan informasi yang sejalan kompetensi pedagogik yang harus dikuasai guru dalam pengelolaan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfin, J. (2018). Membangun budaya literasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menghadapi era revolusi industri 4.0. *PENTAS: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 60–66.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.
- Gusparadu, W. (2017). *Ppenerapan Media Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Rasul Ulul Azmi Kelas V Di Sd Negeri 95 Palembang* [PhD Thesis]. UIN Raden Fatah Palembang.
- Linggi, A. D. (2016). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Teks Observasi Untuk Siswa Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta. *Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma*.
- Riduwan, M. (2002). Metode Dan Teknik Penyusunan Tesis. *Alphabet, Bandung*. Sarina, M. K., & Wardiah, D. (n.d.). *Module Development The Utilization Of Patchwork Fabric As Teaching Materials Crafts On The Subjects Of Craft And Entrepreneurship For High School Students*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*, 47–108.
- Verawati, V., Harapan, E., & Fitria, H. (2020). Pengembangan Modul Anti Narkoba. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 6(1), 67–76.