



## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK STRIP UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DALAM MATERI CERITA NARASI/IMAJINASI PADA SISWA KELAS VII DI UPTD SPF SMP NEGERI 1 SIMPANG KANAN**

**Walidaini\*<sup>1</sup>, Yusrawati Jr Simatupang<sup>2</sup>, Wahidah Nasution<sup>3</sup>**  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Bina Bangsa Getsempena

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran komik strip untuk meningkatkan keterampilan berbicara cerita narasi dan bagaimana kelayakan media pembelajaran komik strip dalam meningkatkan keterampilan menceritakan kembali siswa kelas VII UPTD SPF SMP Negeri 1 Simpang Kanan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Resource and Development (R&D) menggunakan prosedur Brog & Gall. Penelitian R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji hasil kelayakan produk tersebut. Hasil penelitian diperoleh dari hasil validator dan respon peserta didik. Hasil penelitian ini adalah hasil keseluruhan penilaian validator ahli media yang dihitung menggunakan rumus persentase memperoleh nilai sebesar 86,3% dengan kriteria "sangat setuju". Hasil keseluruhan penilaian validator ahli materi dihitung menggunakan rumus persentase memperoleh nilai sebesar 89,3% dengan kriteria "sangat setuju". Hasil tanggapan yang diperoleh dari 18 orang siswa memperoleh skor persentase 91% dengan kriteria "sangat layak" melalui pengisian angket respon yang diberikan oleh peneliti. Adapun nilai persentase negatif yang diperoleh dari tanggapan respon siswa yaitu sebesar 9%. Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validator dari ahli media, materi dan resepon siswa pengembangan media pembelajaran komik strip pada peserta didik Kelas VII di UPTD SPF SMPN 1 Simpang Kanan sangat layak untuk dikembangkan.

**Kata Kunci:** Media Komik, Pengembangan, Berbicara, Teks Narasi

### **Abstract**

*This research aims to find out the process of developing comic strip learning media to improve narrative story speaking skills and how appropriate the comic strip learning media is in improving the retelling skills of class VII UPTD SPF students at SMP Negeri 1 Simpang Kanan. The research design used in this research is development research or Resource and Development (R&D) using the Brog & Gall procedure. R&D research is research used to produce certain products and test the results of the product's suitability. The research results were obtained from the validator results and student responses. The results of this research are the overall results of the media expert validator's assessment which was calculated using a percentage formula which obtained a score of*

---

\*E-mail: [walidaini8899@gmail.com](mailto:walidaini8899@gmail.com)

86.3% with the criteria "strongly agree". The overall results of the material expert validator assessment were calculated using a percentage formula to obtain a score of 89.3% with the criteria "strongly agree". The response results obtained from 18 students obtained a percentage score of 91% with the criteria "very appropriate" by filling in the response questionnaire given by the researcher. The negative percentage value obtained from student responses was 9%. It can be concluded that based on the validator results from media experts, materials and student responses, the development of comic strip learning media for Class VII students at UPTD SPF SMPN 1 Simpang Kanan is very feasible to develop.

**Keywords :** Comic Media, Development, Speaking, Narrative Text

## PENDAHULUAN

Menurut Dhieni (2008: 6) bercerita merupakan suatu kegiatan untuk menyampaikan informasi kepada audien secara lisan baik dengan bantuan alat peraga atau tidak. Bercerita bertujuan membuat audien menjadi terhibur, senang, tertarik dari apa yang disampaikan. Pembelajaran menceritakan merupakan salah satu materi yang diajarkan kepada siswa SMP. Hadirnya pembelajaran cerita narasi memberikan beberapa manfaat, salah satunya proses perkembangan karakter siswa.

Cerita narasi adalah salah satu teks sastra yang ada dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran cerita narasi pada kelas VII memuat empat KD, keempat kompetensi dasar tersebut merupakan kompetensi pengetahuan dan keterampilan. Peserta didik diharapkan mampu untuk memenuhi kompetensi pengetahuan berupa mengidentifikasi unsur cerita narasi, menelaah struktur dan kebahasaan dari cerita narasi. Peserta didik lemah dibagian Kompetensi dasar 4.3 dengan bunyi "Menceritakan kembali teks narasi (cerita imajinasi) yang didengar dan dibaca".

Siswa kesulitan belajar yang disebabkan oleh beberapa factor. Ada dua factor penyebab kesulitan belajar pada siswa, yaitu factor internal dan eksternal factor internal meliputi minat, perhatian, motivasi, dan kebiasaan belajar. Sedangkan factor eksternal meliputi lingkungan sekolah, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar dan kondisi sosial ekonomi (Fletcher 2003; Aunurrahman, 2005). Maka dapat disimpulkan bahwa kebanyakan ketika pendidik menjelaskan tidak semua peserta didik memiliki kemampuan yang sama dalam berkomunikasi, sehingga dalam menangkap pembicaraan peserta didik masih kurang.

Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 simpang kanan, sudah mencoba untuk mengatasi permasalahan tersebut. Akan tetapi hasil menceritakan atau berbicara dalam memahami cerita narasi siswa kelas VII di UPTD SPF SMP Negeri 1 Simpang Kanan masih kurang memuaskan. Adapun media pembelajaran yang

digunakan adalah buku, media audio visual berupa PPT dan beberapa video yang ditayangkan melalui infocus sekolah.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka solusi yang dapat diambil peneliti untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam berbicara, mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di UPTD SPF SMP Negeri 1 Simpang Kanan, yakni dengan menggunakan media pembelajaran komik strip. Hal ini dilakukan untuk memperlancar interaksi peneliti dan siswa, dengan maksud untuk membantu siswa belajar secara optimal serta merangsang pola pikir peserta didik.

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal Arsyad (2013: 3).

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti menggunakan media komik strip, komik strip merupakan sebuah gambar yang berisi cerita rakyat. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah komik strip. Hal ini berhubungan dengan daya imajinasi dan kreatifitas siswa dalam menceritakan cerita narasi, karena siswa lebih menyukai media gambar dibandingkan mendengarkan secara lisan ataupun membaca. Alasan penulis menggunakan media komik strip karena terkait dengan kondisi di sekolah tersebut.

Pengembangan media ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran dengan menggunakan media komik strip, serta meningkatkan kemampuan siswa untuk menceritakan kembali cerita narasi. Harapan dengan menggunakan media ini pembelajaran menceritakan kembali cerita narasi peserta didik bisa lebih meningkat. Maka dari itu peneliti berupaya untuk meningkatkan keterampilan menceritakan kembali cerita narasi siswa dengan mengembangkan media pembelajaran komik strip di kelas VII. Penilaian dari menceritakan kembali cerita narasi dapat dilihat dari empat aspek: 1) kelancaran dalam bercerita, 2) penggunaan bahasa, 3) nada, 4) ekspresi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan keterampilan berbicara cerita narasi dan bagaimana kelayakan media pembelajaran komik strip dalam meningkatkan keterampilan menceritakan kembali siswa kelas VII UPTD SPF SMP Negeri 1 Simpang kanan, Aceh Singkil melalui penggunaan media pembelajaran komik strip. Untuk hal tersebut maka peneliti tertarik dalam membuat penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dalam Materi Cerita Narasi Pada Siswa Kelas VII di UPTD SPF SMPN 1 Simpang Kanan"

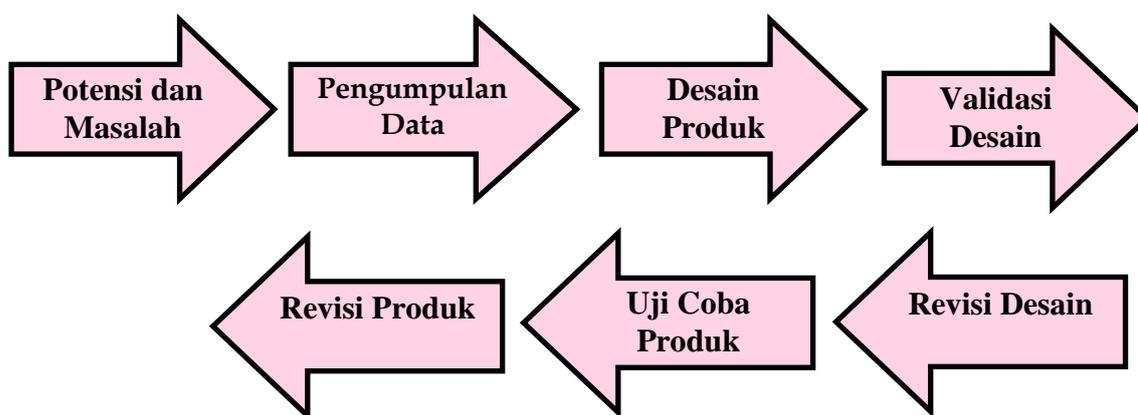
## METODE PENELITIAN

### Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau Resource and Development (R&D). Menurut Brog and Gall penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (1998). Menurut Sugiyono (2017: 30) pengembangan atau Research and Development adalah suatu cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produksi yang telah dihasilkan. Jenis penelitian ini nantinya akan menghasilkan sebuah produk atau mengembangkan produk dan memvalidasi produk yang dapat dikembangkan berupa media, bahan ajar, strategi atau metode pendekatan pembelajaran. Dalam penelitian ini dikembangkan berupa media pembelajaran yaitu komik.

### Prosedur Pelaksanaan Penelitian

. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media visual berbasis komik strip pada materi cerita narasi dengan menggunakan prosedur Brog and Gall (dalam sugiono, 2016: 298).



Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Brog and Gall

Pada kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan komik sebagai media pembelajaran dalam menceritakan kembali cerita narasi siswa kelas VII adalah berupa wawancara awal dalam kegiatan pembelajaran. Hasil wawancara singkat dengan pertanyaan, Kompetensi Dasar (KD) apa siswa kelas VII tidak mencapai nilai? Kemudian pendidik memberi informasi bahwasanya siswa lemah di Kompetensi Dasar Menceritakan kembali cerita narasi (4.3) di UPTD SPF SMPN 1 Simpang Kanan.

Penelitian ini dilakukan di UPTD SPF SMP Negeri 1 Simpang Kanan, kelas VII. Dengan alamat jalan Pendidikan, Lipat Kajang, Kecamatan Simpang Kanan, Kabupaten Aceh Singkil, Provinsi Aceh dengan Kode Pos 23784. Dasar pertimbangan peneliti untuk

dijadikan suatu target penelitian karena peserta lemah dalam menceritakan kembali cerita narasi.

### **Teknik Pengumpulan Data**

#### 1. Validasi

Validasi dalam penelitian digunakan sebagai pengumpulan data tentang ketepatan desain media dan ketepatan materi pembelajaran. Validasi akan diberikan kepada validator sebelum uji coba produk di lapangan. Kemudian validasi yang digunakan akan diamati untuk kelayakan dan dijadikan merevisi media pembelajaran komik strip, agar memperoleh media yang lebih menarik dari pada pembelajaran sebelumnya

#### 2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan melalui pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat

#### 3. Angket

Angket dalam penelitian digunakan sebagai pengumpulan data tentang respon siswa dalam media pembelajaran komik strip. Untuk melihat keefektifan hasil belajar siswa. Angket akan diberikan saat uji coba produk di lapangan, kemudian angket yang digunakan akan diamati untuk kelayakan dan dijadikan merevisi media pembelajaran komik strip, agar memperoleh media yang lebih menarik dari pada pembelajaran sebelumnya.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu cara untuk mendapatkan data yang telah didokumentasi, untuk lebih memperkuat hasil dengan menggunakan bukti yang akurat, dokumentasi biasanya berupa surat, gambar, guntingan koran dll. Peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto-foto, kondisi sekolah, peserta didik dan lain sebagainya.

### **Instrumen Penelitian**

Instrument penelitian yang digunakan berupa angket dan validasi untuk ahli materi, validasi untuk ahli media dan angket untuk peserta didik

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data menggunakan skala likert. Skala likert yaitu skala yang digunakan dalam kuesioner, mengungkap sikap serta pendapat seseorang terhadap suatu fakta tanggapan responden yang berupa data kuantitatif dinyatakan dalam bentuk rentang jawaban mulai dari 5=sangat layak, 4=layak, 3=cukup layak, 2=tidak layak, 1=sangat tidak layak. Pada penelitian ini presentase kelayakan media pembelajaran komik strip akan dihitung untuk 2 macam evaluator ahli materi dan ahli media serta 1

respon peserta didik. Perhitungan presentasi tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan metode Akbar (2013: 158).

$$V_{ma} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V_{me} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V_p = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V_s = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

$V_{ma}$  : Validasi kelayakan dari Materi

$V_{me}$  : Validasi kelayakan dari media

$V_s$  : Validasi dari kelayakan siswa

$T_{se}$  : Total skor maksimal yang diharapkan

$T_{sh}$  : Total skor empiris (Hasil uji kelayakan dari validator)

Setelah mendapatkan persentasenya, maka data tersebut dapat diberikan skor. Teknik dalam pemberian skor yang digunakan untuk penelitian ini adalah teknik skala Likert. Tabel skor skala likert dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.** Skor Skala Likert

NO	Presentase	Tingkat Kelayakan
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMP 1 Simpang Kanan diperoleh data hasil validasi komik strip dan uji coba produk kepada peserta didik kelas VII SMP 1 Simpang Kanan. Pengembangan komik ini dilakukan dengan beberapa tahap. Pada bab ini akan dijelaskan secara rinci tentang hasil penelitian dan pengembangan media visual berbasis komik strip pada materi cerita narasi dengan menggunakan prosedur Brog and Gall. Adapun langkah-langkahnya terdiri dari potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, merancang pembuatan komik, validasi ahli, uji pengembangan media pembelajaran, revisi akhir, media pembelajaran yang telah direvisi.

### **Potensi dan Masalah**

Masalah pada penelitian ini berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru SMP 1 Simpang kanan Bapak Muhammad Iqbal, S.Pd. pada tahap ini dapat diketahui bahwa, peserta didik masih kurang mampu dalam bercerita karena kurangnya pengetahuan siswa terhadap materi, susah mengapresiasi ide/fikiran, kurangnya rasa percaya diri pada siswa, serta penggunaan bahasa tidak terlalu dipahami. Akan tetapi guru tersebut sudah berupaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa ketika proses pembelajaran dengan berbagai media pembelajaran. Namun hasilnya masih kurang maksimal

### **Pengumpulan Data**

Tahap selanjutnya adalah mengumpulkan informasi referensi, seperti buku paket Bahasa Indonesia kelas VII yang di terbitkan oleh Yrama Widya, Bandung, 2021 yang relevan dengan materi.

### **Desain Produk**

Tahap merancang atau desain produk dalam pembuatan komik dilakukan melalui perencanaan tahap awal membuat media pembelajaran komik strip adalah dengan cara mengumpulkan alat-alat yang akan dilakukan dengan cara mencari contoh melalui internet dan membaca buku cerita narasi. Kemudian dilakukan juga dengan penyusunan materi yang diambil dari buku, internet, skripsi, jurnal dan lain sebagainya. Penyusunan komik dengan menggunakan aplikasi dari canva, *meme and comic* dll karena aplikasi tersebut bisa melalui handphone ataupun computer.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam merancang pembuatan komik sebagai berikut:

1. Menentukan ide

sumber ide adalah suatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi. Ide dasar komik yang akan dikembangkan adalah cerita narasi yang diambil dari cerita rakyat di Aceh Singkil.

2. Memilih karakter

Karakter membantu dalam menyampaikan cerita melalui sikap tubuh dan ekspresi wajah, misalnya (emosi, intelegensi atau spiritualitasnya), dan gaya kostum yang lazim digunakan misalnya (kasual, glamour, atau formal) Hidayat (2015: 59). Dapat diketahui terdapat dua karakter yakni ibu dan anak, karakter ibu yang bernama Siti

memiliki sifat yang baik dan penyayang sedangkan anaknya yang bernama Pukak memiliki sifat yang angkuh dan sombong. Ibu Siti merupakan seorang janda dan sudah tua.

### 3. Membuat Premis/Sinopsis

Sinopsis cerita komik strip yang berjudul Bohong Merinang secara garis besar isinya menceritakan tentang seorang anak yang durhaka terhadap orang tuanya. Dimana anak yang bernama Pukak tidak mengakui ibunya yang bernama Siti, sehingga Ibu Siti sangat sedih dan berdoa kepada tuhan agar anaknya diberi pelajaran, sehingga anaknya Pukak tenggelam bersama kapal serta harta bendanya.

### 4. Membuat Alur Cerita

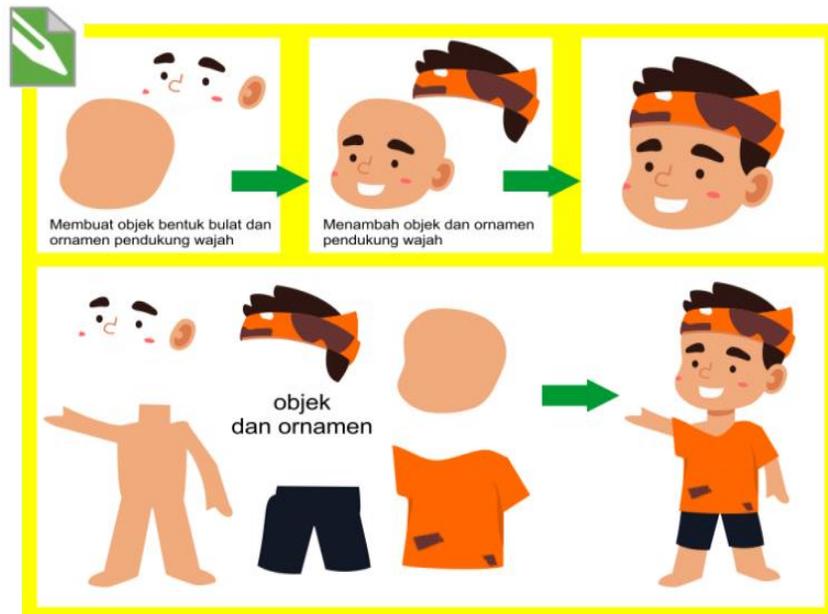
Alur cerita dalam komik bisa disebut dengan *storyline*. *Story* merupakan dinamika dimana melibatkan banyak konflik agar pembaca berminat (Gumilar: 2012). Berikut rancangan alur cerita dalam komik strip. Komik memiliki unsur utama gambar dan cerita sesuai dengan yang disampaikan oleh (Novita: 2013). Gambar yang dimaksud tidak bergerak sehingga kekuatan cerita terletak pada bagaimana seorang komikus membuat alur cerita yang tepat. Komik strip terdiri dari beberapa panel yang jumlahnya tentu tidak banyak, secara umum 4 sampai 6 panel saja. Cerita yang dikandung di dalamnya disusun dalam versi pendek namun padat.

### 5. Menentukan Plot Twist

Berdasarkan rancangan alur cerita maka bagian yang menimbulkan keterkejutan adalah ketika Pukak tidak mengakui ibunya “kamu bukan ibuku, ibuku sudah tiada”. Pukak mengucapkan demikian tanpa memikirkan perasaan ibunya terlebih dahulu, bahkan menggunakan ekspresi yang marah. Sejak bagian tersebut pembaca mulai diberikan kejutan dan pertanyaan di dalam diri mengapa Pukak tidak mengakui ibunya hingga puncak keterkejutan ketika ibu Siti meminta doa kepada tuhan agar Pukak diberi musibah, sehingga Pukak tenggelam bersama harta bendanya.

### 6. Tahap Digitalisasi

Alur pembuatannya secara sederhana melalui tahapan berikut: (1) instal aplikasi di android; (2) buat sketsa wajah dan ilustrasi latar belakang; (3) tebal sketsa dan hapus bagian yang tidak diperlukan; (4) memberi warna sesuai dengan rencana karakter; (5) memberikan efek bayangan dan pencahayaan agar hasil lebih estetik. Kegiatan tersebut dapat dilakukan secara kolaboratif antarpelajaran, yakni bahasa Indonesia dan Teori Kejuruan; (6). Berikut merupakan tahapan langka-langkah membuat animasi komik



Gambar 1. Langkah-langkah membuat animasi komik

**Validasi Desain**

Berdasarkan saran dari validasi terhadap dosen ahli, maka komik mengalami revisi. Saran dan perbaikan dan hasil komik dari pada ahli adalah sebagai berikut:

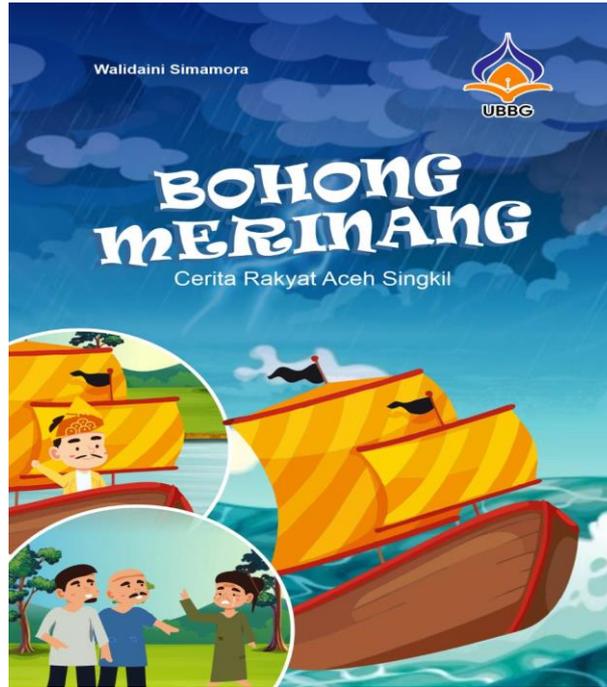
1. Validasi dan Revisi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh 3 dosen untuk menilai kemenarikan komik pada materi cerita narasi. Adapun komentar atau saran serta tindak lanjutnya adalah sebagai berikut. Tabel 4.1 menyajikan saran

**Tabel 2.** Saran dan Hasil Revisi Tahap 1

No.	Penilai	Saran dan Komentar	Tindak Lanjut
1.	Ahli Media	1. Buatlah cover agar cerita menjadi lebih menarik	1. Cover dibuat sesuai dengan saran validator agar terlihat lebih menarik
		2. Penambahan nama-nama aktor diawal	2. Sudah dilakukan penambahan nama-nama aktor di awal

Tindakan lanjut dari perbaikan menurut saran dan perbaikan dari dosen ahli media disajikan dalam gambar di bawah ini:



Gambar 2. Sesudah Revisi

Pada gambar di atas merupakan gambar cover bagian depan komik. Sebelumnya tidak terdapat cover pada bagian halaman paling depan komik. Kemudian setelah dilakukan validasi ahli media, menyarankan untuk menambahkan cover di halaman bagian depan komik agar terlihat lebih menarik.



Gambar 3. (a) Sebelum Revisi dan (b) Sesudah Revisi

Pada gambar (a) di atas tidak ada tercantum nama-nama aktor diawal cerita komik, sedangkan gambar (b) sudah tercantum nama-nama aktor diawal cerita komik. Setelah produk di validasi dan mendapatkan saran dari tim validator, maka dilakukan validasi tahap dua. Adapun umpan balik mengenai revisi yang telah dilakukan yaitu produk sesudah mengalami perbaikan dan menarik digunakan sehingga validasi produk kepada ahli materi sudah cukup sampai di tahap kedua. Adapun data hasil validasi tahap dua adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil Validasi Produk Ahli Media

NO	Aspek Penilaian	Indikator	Validator (1)	Validator (2)	Validator (3)
1.	Kebahasaan	Kesesuaian media pembelajaran komik strip dengan materi	4	4	4
		Kesesuaian ilustrasi dengan substansi pesan	5	5	5
		Ketepatan dan penulisan teks sesuai dengan cerita	5	5	4
2.	Penyajian	Penggunaan alur cerita sesuai dengan gambar	5	4	3
		Penyajian tokoh	4	3	4
3.	Tampilan menyeluruh	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih jelas	4	4	4
		Kesesuaian cerita dan gambar	4	4	4
		Kemenarikan gambar tokoh	4	5	5
		Kesesuaian balon kata dengan dialog	5	4	5
		Keserasian komposisi warna	5	4	4
		Penyelesaian komik	4	5	5
		<i>Total Skor Maksimal</i>		55	55
<i>Total Skor Empiris</i>		49	47	47	
	<i>Total Nilai Rata-rata</i>		47,6		
	<i>Persentase</i>		86,3%		
	<i>Kriteria</i>		Sangat Layak		

Keterangan:

- (5) SS : Sangat Setuju  
 (4) S : Setuju  
 (3) CS : Cukup Setuju  
 (2) TS : Tidak Setuju  
 (1) STS : Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan Tabel 3 di atas adalah data dari hasil penelitian validasi ahli media dari 3 validator yang memperoleh persentase sebesar 86,3% dengan kriteria sangat layak. Terdiri dari 10 (sepuluh) indikator pernyataan dan 3 (tiga) aspek yang digunakan untuk validasi media pada komik. Dari ketiga aspek tersebut terdapat jumlah frekuensi

berdasarkan hasil penilaian dari 3 (tiga) validator ahli materi. Pada aspek kebahasaan terdiri dari 3 (tiga) pernyataan yang dinilai oleh tim validator. Pernyataan kesatu seluruh validator berjumlah 3 (tiga) orang memilih pernyataan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4. Pernyataan kedua seluruh validator berjumlah 3 (tiga) orang memilih pernyataan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5. Pertanyaan ketiga 2 (dua) validator memilih pernyataan dengan kategori “sangat setuju” dan 1 (satu) validator memilih pernyataan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4. Kemudian, pada aspek penyajian terdiri dari 2 (dua) pernyataan, pernyataan kesatu (1) satu orang validator memilih pernyataan kategori “sangat setuju” 1 (satu) validator memilih pernyataan dengan kategori “setuju” dan 1 (satu) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “cukup”. Pernyataan kedua (2) satu orang validator memilih pernyataan kategori “sangat setuju” 1 (satu) validator memilih pernyataan dengan kategori “setuju” dan 1 (satu) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “cukup. Selanjutnya aspek yang terakhir yaitu aspek tampilan menyeluruh, yang terdiri dari 6 (enam) pernyataan. Pada pernyataan kesatu seluruh validator berjumlah 3 (tiga) orang memilih pernyataan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4. Pertanyaan kedua seluruh validator berjumlah 3 (tiga) orang juga memilih pernyataan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4. Pernyataan ketiga 2 (dua) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5 dan 1 (satu) validator memilih pertanyaan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4. Pernyataan keempat 2 (dua) orang validator juga memilih pernyataan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5 dan 1 (satu) validator memilih pertanyaan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4. Pernyataan kelima 2 (dua) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5 dan 1 (satu) validator memilih pertanyaan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4.

Hasil keseluruhan penilaian validator ahli media dihitung menggunakan rumus persentase memperoleh nilai sebesar 86,3% dengan kriteria “sangat setuju”. Artinya data yang diperoleh dengan kategori “sangat setuju” pengembangan media pembelajaran menurut ahli media sangat setuju untuk dikembangkan. Adapun nilai persentase negatif yang diperoleh dari validator ahli media yaitu sebesar 13,7%. Nilai persentase ini diperoleh dari hasil saran dan komentar ahli media yang diberikan terhadap pengembangan media komik yang mengatakan skor terendah adalah 3 (tiga) yang terdapat pada aspek penyajian. menurut validator penggunaan alur dan penyajian tokoh

masih kurang sesuai. Sebaiknya peneliti menyesuaikan penggunaan alur dan penyajian tokoh yang terdapat dalam media pembelajaran komik.

## 2. Validasi dan Revisi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh 3 dosen untuk menilai kemenarikan komik pada materi cerita narasi dan tidak ada revisi pada bagian materi. Adapun data hasil validasi tahap dua adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.** Hasil Validasi Produk Ahli Materi

NO	Aspek Penilaian	Indikator	Validator (1)	Validator (2)	Validator (3)
1.	Materi	Relevansi isi komik dengan KD	5	4	4
		Kejelasan topik pembelajaran	4	4	5
		Ketepatan materi contoh untuk mengembangkan kemandirian belajar peserta didik	5	4	4
2.	Kebahasaan	Ketepatan istilah	5	4	4
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	4	5	5
		Kemudahan memahami alur penggunaan bahasa	4	4	4
3.	Tampilan menyeluruh	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi	5	5	5
		Kesesuaian cerita, gambar dan materi	4	5	5
		Media komik menarik dan mampu mewakili materi yang dibahas (teks narasi).	5	4	5
<i>Total Skor Maksimal</i>			45	45	45
<i>Total Skor Empiris</i>			41	39	41
<i>Total Skor Nilai Rata-Rata</i>				40,3	
<i>Persentase</i>				89,3%	

Keterangan:

- (5) SS : Sangat Setuju
- (4) S : Setuju
- (3) CS : Cukup Setuju
- (2) TS : Tidak Setuju
- (1) STS : Sangat Tidak Setuju

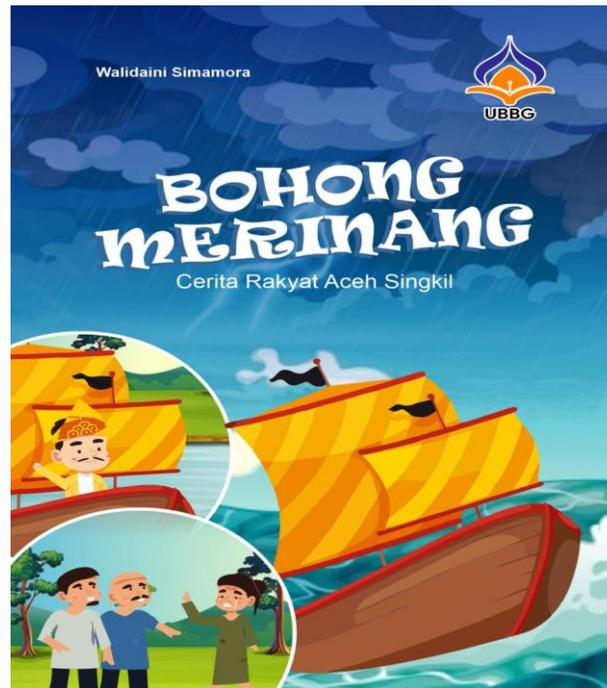
Berdasarkan Tabel 4 di atas adalah data dari hasil penelitian validasi ahli materi dari 3 validator yang memperoleh persentase sebesar 89,3% dengan kriteria sangat layak. Terdiri dari 9 (sembilan) indikator pernyataan dan 3 (tiga) aspek yang digunakan untuk validasi media pada komik. Dari ketiga aspek tersebut terdapat jumlah frekuensi berdasarkan hasil penilaian dari 3 (tiga) validator ahli materi. Pada aspek materi terdiri

dari 3 (tiga) pernyataan yang dinilai oleh tim validator. Pernyataan kesatu 2 (dua) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4 dan 1 (satu) validator memilih pertanyaan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5. Pernyataan kedua 2 (dua) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4 dan 1 (satu) validator memilih pertanyaan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5. Pertanyaan ketiga 2 (dua) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4 dan 1 (satu) validator memilih pertanyaan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5. Kemudian, pada aspek penyajian terdiri dari 3 (tiga) pernyataan, pernyataan kesatu 2 (dua) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4 dan 1 (satu) validator memilih pertanyaan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5. Pernyataan kedua 1 (satu) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4 dan 2 (dua) validator memilih pertanyaan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5. Selanjutnya aspek yang terakhir yaitu aspek tampilan menyeluruh, yang terdiri dari 3 (tiga) pernyataan. Pada pernyataan kesatu seluruh validator berjumlah 3 (tiga) orang memilih pernyataan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5. Pertanyaan kedua 1 (satu) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4 dan 2 (dua) validator memilih pertanyaan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5. Pernyataan ketiga 1 (satu) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4 dan 2 (dua) validator memilih pertanyaan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5.

Hasil keseluruhan penilaian validator ahli media dihitung menggunakan rumus persentase memperoleh nilai sebesar 89,3% dengan kriteria “sangat setuju”. Artinya data yang diperoleh dengan kategori “sangat setuju” pengembangan media pembelajaran menurut ahli materi sangat setuju untuk di kembangkan. Sehingga berdasarkan hasil yang di peroleh dari ahli validasi media pembelajaran komik tersebut layak untuk dikembangkan oleh peneliti. Adapun nilai persentase negatif yang diperoleh dari validator ahli media yaitu sebesar 10,7%. Nilai persentase ini diperoleh dari hasil saran dan komentar ahli media yang diberikan terhadap pengembangan media komik yang mengatakan skor terendah adalah 4 (empat).

### **Revisi Desain**

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh dapat diketahui, produk yang telah dirancang dilakukan revisi hanya pada tahap validasi. Adapun media yang telah direvisi berdasarkan saran tim validator adalah:



Gambar 4.4 Sesudah Revisi

Pada gambar di atas merupakan gambar cover bagian depan komik. Sebelumnya tidak terdapat cover pada bagian halaman paling depan komik. Kemudian setelah dilakukan validasi ahli media, menyarankan untuk menambahkan cover di halaman bagian depan komik agar terlihat lebih menarik.



Gambar 4.5 (a) Sebelum Revisi dan (b) Sesudah Revisi

Pada gambar (a) di atas tidak ada tercantum nama-nama aktor diawal cerita komik, sedangkan gambar (b) sudah tercantum nama-nama aktor diawal cerita komik. Setelah produk di validasi dan mendapatkan saran dari tim validator, maka dilakukan validasi tahap dua. Adapun umpan balik mengenai revisi yang telah dilakukan yaitu produk sesudah mengalami perbaikan dan menarik digunakan.

#### 4.1.5 Uji Coba Produk

Pada tahap uji pengembangan media peneliti menggunakan angket respon siswa. Adapun data dari hasil angket respon siswa terhadap uji pengembangan media adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa**

NO	Pernyataan Angket	Jumlah				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Saya dapat dengan mudah memahami materi cerita narasi dengan menggunakan media komik strip	11	6	1		
2	Media pembelajaran komik strip bisa membangkitkan minat belajar saya	12	6			
3	Media pembelajaran komik strip dapat memberikan kesempatan saya untuk belajar	10	7	1		
4	Saya merasa senang terhadap media pembelajaran komik strip yang digunakan pada materi cerita narasi	11	7			
<i>Jumlah Frekuensi</i>		<b>44</b>	<b>26</b>	<b>2</b>		
<i>Jumlah Skor</i>		<b>220</b>	<b>104</b>	<b>6</b>		
<i>Jumlah Total Skor</i>		<b>330</b>				
<i>Persentase</i>		<b>91%</b>				
<i>Kriteria</i>		<b>Sangat Layak</b>				

Berdasarkan **Tabel 4.4** diatas dapat diketahui bahwa terdapat 4 (empat) pernyataan yang digunakan untuk melihat tanggapan respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran komik. Hasil tanggapan yang diperoleh dari 18 orang siswa memperoleh skor persentase 91% dengan kriteria "sangat layak" melalui

pengisian angket respon yang diberikan oleh peneliti. Adapun nilai persentase negatif yang diperoleh dari tanggapan respon siswa yaitu sebesar 9%.

#### 4.1.6 Revisi Akhir

Revisi akhir merupakan revisi yang dilakukan perbaikan tahap akhir yang dilakukan pada pengembangan media pembelajaran yang telah dirancang. Setelah dilakukan uji coba produk pada peserta didik untuk melihat respon peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan, bahwasanya media yang telah dikembangkan oleh peneliti layak digunakan berdasarkan dari hasil yang diperoleh dari respon peserta didik.

#### Pembahasan

Pengembangan komik ini dilakukan dengan beberapa tahap. Pada bab ini akan dijelaskan secara rinci tentang hasil penelitian dan pengembangan media visual berbasis komik strip pada materi cerita narasi dengan menggunakan prosedur Brog and Gall. Adapun langkah-langkahnya terdiri dari potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, merancang pembuatan komik, validasi ahli, uji pengembangan media pembelajaran, revisi akhir, media pembelajaran yang telah direvisi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru SMP 1 Simpang kanan Bapak Muhammad Iqbal, S.Pd pada tahap potensi masalah dapat diketahui bahwa, media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang efektif dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya pengetahuan siswa terhadap materi, susah mengapresiasi ide/fikiran, kurangnya rasa percaya diri pada siswa, serta penggunaan Bahasa tidak terlalu dipahami karena terlalu dominan menggunakan Bahasa daerah.

Alur pembuatan media digital komik strip dengan menggunakan *Corel Draw* dilakukan setelah penentuan karakter dan alur cerita selesai. Alur pembuatannya secara sederhana melalui tahapan berikut: (1) instal aplikasi di android; (2) buat sketsa wajah dan ilustrasi latar belakang; (3) tebal sketsa dan hapus bagian yang tidak diperlukan; (4) memberi warna sesuai dengan rencana karakter; (5) memberikan efek bayangan dan pencahayaan agar hasil lebih estetik.

Hasil keseluruhan penilaian validator ahli media dihitung menggunakan rumus persentase memperoleh nilai sebesar 86,3% dengan kriteria "sangat setuju". Artinya data yang diperoleh dengan kategori "sangat setuju" pengembangan media pembelajaran menurut ahli media sangat setuju untuk dikembangkan. Adapun nilai persentase negatif yang diperoleh dari validator ahli media yaitu sebesar 13,7%. Nilai persentase ini diperoleh dari hasil saran dan komentar ahli media yang diberikan terhadap

pengembangan media komik yang mengatakan skor terendah adalah 3 (tiga) yang terdapat pada aspek penyajian. menurut validator penggunaan alur dan penyajian tokoh masih kurang sesuai. Sebaiknya peneliti menyesuaikan penggunaan alur dan penyajian tokoh yang terdapat dalam media pembelajaran komik.

Hasil keseluruhan penilaian validator ahli materi dihitung menggunakan rumus persentase memperoleh nilai sebesar 89,3% dengan kriteria "sangat setuju". Artinya data yang diperoleh dengan kategori "sangat setuju" pengembangan media pembelajaran menurut ahli materi sangat setuju untuk dikembangkan. Adapun nilai persentase negatif yang diperoleh dari validator ahli media yaitu sebesar 10,7%. Nilai persentase ini diperoleh dari hasil saran dan komentar ahli materi yang diberikan terhadap pengembangan media komik yang mengatakan skor terendah adalah 1 (satu).

Kemudian, untuk melihat tanggapan respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran komik. Hasil tanggapan yang diperoleh dari 18 orang siswa memperoleh skor persentase 91% dengan kriteria "sangat layak" melalui pengisian angket respon yang diberikan oleh peneliti. Adapun nilai persentase negatif yang diperoleh dari tanggapan respon siswa yaitu sebesar 9%.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap Siswa Kelas VII di UPTD SPF SMPN 1 Simpang Kanan untuk pengembangan media pembelajaran Komik Strip dapat disimpulkan sangat layak. Hal ini dapat dilihat Hasil validasi oleh tim validator menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh pada validasi ahli media adalah 86,3% dan validasi ahli materi adalah 89,3% yang artinya bahwa produk yang dikembangkan dikategorikan "sangat layak.". Berdasarkan hasil angket respon peserta didik pada kelas VII di UPTD SPF SMPN 1 Simpang Kanan terhadap pengembangan media pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 91% dengan kriteria "sangat layak".

Adapun saran yang dapat diberikan oleh peneliti terhadap penelitian dan pengembangan adalah dengan dengan hasil pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran cerita narasi/imajinasi, sehingga akan meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran komik diharapkan agar dapat lebih banyak minat peneliti lain untuk dapat mengembangkan komik strip pada materi lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agsaenanda, I. 2020. Pengembangan Media Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Krian. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*
- Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran*.
- Cahyadi, R. F.H, "Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3.1 (2019): 35-42.
- Diana, L.N, 2015. Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora. *Skripsi*
- Febrianti, R. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada kompetensi dasar memahami rangkaian multiplexer, decoder, flip-flop dan counter kelas X SMK Negeri 2 Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 1(01).
- Hannum, M. 2020. *Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel pada Siswa Kelas VII MTsN 2 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020*. Diss. Universitas Negeri Medan.
- Indriastita. O. 2015. Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Adobe flash CS3 Profesional untuk Mengajarkan Keterampilan Menulis Dongeng Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri Sawangan. *Skripsi*
- K Syamsia, 2015. *Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Teks Narasi Siswa Kelas X SMA Yapip Sungguminasa Kabupaten Gowa*.
- Karana, T. 2023. *Penerapan Media Film Untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII*. 1-3.