

## PENGGUNAAN MEDIA KOMIK STRIP DALAM PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI CERITA FABEL PADA SISWA KELAS VII-D SMP NEGERI 2 BALEN

**Ulfa Fuad Hilaliyah**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[ulfa.18047@mhs.unesa.ac.id](mailto:ulfa.18047@mhs.unesa.ac.id)

**Mintowati**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[mintowati@unesa.ac.id](mailto:mintowati@unesa.ac.id)

### Abstrak

Pelajaran Bahasa Indonesia selalu menjadi momok bagi sebagian besar siswa. Pasalnya, Bahasa Indonesia selalu identik dengan teks yang panjang, kurangnya inovasi dan kreativitas dari guru pengampu juga menjadi hal yang sangat miris jika dilihat. Siswa mengeluh bosan karena harus lagi dan lagi membaca teks yang panjang, membuat mereka mengantuk dan materi juga tidak terserap dengan baik. Penelitian ini menguji media komik strip dalam pembelajaran KD 3.15 dan dengan materi pokok teks cerita fabel kelas VII SMP dengan fokus penelitian pada KD 4.15 yaitu menceritakan kembali isi cerita fabel. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan hasil yang didapatkan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media komik strip, mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media komik strip, mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa saat proses pembelajaran. Metode penelitian ini yaitu Pre Eksperimental dengan memakai desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest* dan hanya memanfaatkan satu kelas sebagai sampel dan tidak mempunyai variabel kontrol. Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan teknik analisis data menggunakan uji "T". Hasil analisis data dengan menggunakan rumus *Paired Samples T Test* menunjukkan hasil sig. (*2-tailed*) yang nilainya 0.000 atau bisa ditulis ( $0.000 < 0.05$ ) sehingga  $H_0$  disetujui dan ( $H_a$ ) ditolak. Ini memperlihatkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan dari hasil *pretest* dan *posttest* sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dan sesudah diterapkan media pembelajaran komik strip. Hasil analisis instrumen non tes kuesioner respon siswa pada kategori SS (Setuju) mendapatkan skor akhir 27,5% dan kategori SJ (Setuju) sebesar 42,26% jauh dibanding kategori CJ (Cukup Setuju) yang mendapatkan 18,06% dan kategori TS (Tidak Setuju) yang hanya mendapatkan 12,4%. Hal ini menunjukkan media komik strip mendapatkan respon positif dari siswa. Instrumen non tes yang lain yaitu observasi siswa menunjukkan siswa selama proses pembelajaran juga tergolong baik, dibuktikan dengan skor akhir lembar observasi siswa yaitu sebesar 90% dengan predikat Baik (B) dan lembar observasi guru dengan jumlah total 40 guru mendapatkan skor akhir yang mendapatkan skor akhir 95% dengan kategori BS (Baik Sekali).

**Kata Kunci:** pre-eksperimental, komik strip, fabel.

### Abstract

*Indonesian language lessons have always been a scourge for most students. Because Indonesian is always synonymous with long texts, the lack of innovation and creativity from supporting teachers is also a very sad thing to look at. Students complain of being bored because they have to read long texts again and again, making them sleepy and the material is also not absorbed well. This study examines comic strip media in KD 3.15 learning and with the main material of fable story texts for class VII SMP with a research focus on KD 4.15, namely retelling the contents of fable stories. The purpose of this study was to describe the results obtained by students before and after using comic strip media, to describe student responses to the use of comic strip media, to describe teacher and student activities during the learning process. The research method used is Pre-Experimental by using a One-Group Pretest-Posttest research design which only uses one class as a sample and has no control variables. Researchers used a quantitative descriptive approach with data analysis techniques using the "T" test. The results of data analysis using the Paired Samples T Test formula show the results of sig. (*2-tailed*) whose value is 0.000 or can be written ( $0.000 < 0.05$ ) so that  $H_a$  is approved and ( $H_0$ ) is rejected. This shows that there is a significant average difference between the results of the pretest and posttest before being given treatment and after applying the comic strip learning media. The results of the analysis of the non-test questionnaire student responses in the SS category (Agree) got a final score of 27.5% and the SJ category (Agree) of 42.26%, far from the CJ category (Quite Agree) which got 18.06% and the TS category (Disagree) which only gets 12.4%. This shows that the comic strip media received a positive response from students. Another non-test instrument, namely student observation, showed that students during the learning process were also quite good, as evidenced by the final score of the student observation sheet which was 90% with the predicate Good (B) and the teacher's observation sheet with a total of 40 teachers getting the final score which got the final score. 95% with BS category (Excellent).*

**Keywords:** pre-experimental, comic strip, fable.

## PENDAHULUAN

Suatu proses belajar bahasa Indonesia dan juga mengajar utamanya mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia sangat membutuhkan kreativitas dan inovasi di dalamnya. Bahasa Indonesia sangat identik dengan teks yang panjang ataupun cerita-cerita yang membuat siswa merasa bosan jika harus bertemu dengan mata pelajaran ini. Pemikiran seperti itu semakin lama semakin menjadi stigma bagi siswa. Dampaknya, proses dari pembelajaran menjadi kurang efektif. Siswa menjadi tidak semangat saat ada mata pelajaran Bahasa Indonesia, kurang fokus dan menyebabkan nilai mereka kurang maksimal. Melihat hal itu perlu adanya kreativitas dan inovasi dari guru selaku fasilitator agar pembelajaran menjadi maksimal.

Kesadaran guru terkait inovasi dan kreativitasnya dalam mengajar masih sangat minim. Hal ini berakibat pada proses belajar siswa. Siswa menjadi tidak bersemangat dalam belajar. Bahkan, hasil belajar mereka pun cukup memprihatinkan karena pada waktu ulangan harian masih banyak yang harus melakukan remedial. Hal ini seharusnya menjadi catatan penting bagi guru untuk melakukan perubahan dengan membuat inovasi baru dan menggunakan kreativitas mereka. Apalagi ditengah kondisi sekarang yang masih dalam suasana pandemik dimana sekolah sempat melakukan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) yang mana mengharuskan mereka melakukan proses pembelajaran di rumah.

Solusi yang bisa diterapkan dalam menghadapi kendala ini adalah dengan membuat suatu media pembelajaran yang mampu menghidupkan semangat belajar. Dalam buku *Media Pembelajaran Efektif*, Batubara (2020) menyebutkan media pembelajaran ialah instrumen guna memperlihatkan konsep, fakta, prinsip, dan prosedur supaya lebih nyata dan konkret (Moreira dkk, 2020:3). Media pembelajaran menjadi hal yang sangat dibutuhkan oleh guru, karena dengan media pembelajaran siswa diharapkan mampu untuk membangkitkan minat dan ketertarikan siswa dalam belajar sehingga dapat menyerap ilmu atau materi dengan tuntas dan lengkap. Selaras dengan (Mashuri, 2020:4) yang mengatakan media pembelajaran menjadi suatu alat untuk menyalurkan materi, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa. Kaitannya dengan hal ini, media pembelajaran mempunyai kontribusi yang begitu penting pada proses belajar siswa.

Lebih jauh tentang media, Haryadi dan Widodo menyebutkan bahwa media merupakan sarana dalam pembelajaran yang bersifat disional maupun modern (Batubara, 2020:4). Pendapat ini diperkuat oleh (Kustandi dan Sutjipto, 2020:3) dimana media pembelajaran merupakan suatu alat yang dimanfaatkan guna membantu berlangsungnya proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dari para pendapat ahli tersebut media pembelajaran bisa didefinisikan sebagai alat yang

dimanfaatkan sebagai sarana pendukung untuk proses pembelajaran agar terlaksana dengan maksimal.

Media pembelajaran ini juga mempunyai banyak fungsi yang sangat bermanfaat untuk memudahkan guru dalam mengajar. Menurut (Ramli, 2012:2-3) media ini mempunyai fungsi 1) membantu guru dalam bidang masing-masing. Media pembelajaran sangat membantu guru dalam mengatasi kendala-kendala yang dialami ketika mengajar, dan membantu meningkatkan produktivitas informasi yang diberikan karena dapat mempercepat pemahaman siswa dan dapat mengefektifkan waktu serta tenaga dari guru; 2) membantu siswa dalam beberapa hal penting, seperti meningkatkan pemahaman terhadap materi, membangkitkan daya nalar, mengembangkan daya afektif, kognitif, dan psikomotorik, serta efektif meningkatkan daya ingat siswa karena mempunyai daya rangsang yang kuat; 3) memperbaiki pembelajaran pada prosesnya. Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar mampu membantu memperbaiki pembelajaran, diantaranya dapat membantu guru untuk mempertinggi hasil belajar siswa.

Pendapat lain (Kemp dan Dayton, 1985:28) yaitu media mempunyai tiga fungsi utama, yaitu 1) memotivasi minat serta tindakan. Hasil yang diharapkan dari digunakannya media pembelajaran berupa minat dan merangsang siswa melakukan suatu tindakan positif. Fungsi ini dapat mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi; 2) menyajikan informasi. Media pembelajaran berfungsi memberikan informasi pada sekelompok siswa; 3) memberikan instruksi. Media pembelajaran disamping menyenangkan, harus memberikan pengalaman nyata dan memenuhi kebutuhan siswa secara individu.

Media komik strip tergolong dalam jenis media visual. Menurut Levied an Lents (1982) media visual mempunyai empat fungsi utama, yaitu 1) fungsi atensi, yakni membuat siswa berkonsentrasi atau fokus pada isi pelajaran yang ditampilkan dalam bentuk visual; 2) fungsi afektif, fungsi ini berkaitan dengan emosi siswa dimana ketika membaca teks bergambar siswa mampu menikmati dan tidak merasa jenuh; 3) fungsi kognitif, fungsi ini menekankan pada keefektifan gambar visual.; 4) Fungsi kompensatoris, yaitu media diharapkan mengakomodasi siswa yang kurang cepat dalam belajar agar lebih mudah materi dan tidak tertinggal dengan siswa yang lain.

Media pembelajaran memberikan mafaat yang cukup signifikan terhadap kegiatan belajar mengajardiantaranya 1) proses belajar mengajar akan lebih menarik; 2) penyampaian materi lugas; 3) metode pembelajaran lebih variatif; 4) siswa akan lebih banyak belajar mandiri (Arsyad, 2014:8)

Jenis media pembelajaran juga beragam. Menurut Ramli, 2012:16-17) fungsi media pembelajaran yaitu, 1) media tanpa proyeksi dua dimensi; 2) media tanpa proyeksi

tiga dimensi, 3) media audio; 4) media dengan proyeksi; 5) televisi dan Video Tape Recorder (VTR). Lebih dalam lagi, (Ramli, 2012:17) menyebutkan bahwa media pembelajaran terbagi atas delapan klasifikasi, yaitu 1) media audio visual gerak; 2) audio visual diam; 3) audio visual semi gerak; 4) visual gerak; 5) visual diam; 6) semi gerak; 7) media audio; dan 8) media cetak. Media yang akan diuji pada penelitian kali ini yaitu media berbasis visual yang bernama komik yang lebih dispesifikkan dengan komik strip.

Komik berasal dari bahasa Belanda yaitu *komiek* yang bermakna pelawak, ada juga dari bahasa Yunani *komikos* berarti bercanda. Komik mulai datang ke Indonesia sudah sejak abad ke-18 Masehi. Namun, mulai muncul komik modern yang masuk ke Indonesia sekitar tahun 1930-an. Komik strip terbit pertama sekitar tahun 1930 yaitu komik beraliran humor karya Kho Wang Gie. Komik merupakan media visual yang berbentuk kartun untuk menerangkan suatu karakter dan memerankan sebuah cerita yang ditangkan di dalam gambar dengan tujuan menghibur pembaca. (Wicaksono, 2017:609-610). Sehingga, kesimpulannya komik merupakan sebuah media pembelajaran yang disusun dalam bentuk panel-panel (gambar-gambar) yang membentuk sebuah cerita.

Komik strip sendiri adalah komik yang cuma terdiri atas beberapa panel saja, umumnya muncul pada majalah ataupun surat kabar (Maharsi, 2011:15). Selain itu, Factmonster (2001) menyebutkan bahwa komik strip merupakan jenis komik yang menggabungkan unsur kartun dan gambar, terdiri dari beberapa panel dan memiliki karakter. Karakter yang berbicara dan berpikir akan diberikan balon-balon sebagai penanda. Komik strip ini mempunyai kelebihan dan kekurangan jika digunakan sebagai media pembelajaran. Kelebihannya meliputi, 1) efisien dan sederhana jika dibandingkan dengan komik-komik yang lain karena sasaran dari penelitian ini juga siswa SMP kelas VII; 2) menghemat waktu dan biaya dalam proses pembuatannya karena hanya terdiri dari beberapa panel saja; 3) siswa lebih tertarik karena banyak gambar dan warna-warna yang bisa meningkatkan suasana hati siswa dalam belajar; 4) cocok dengan materi teks fabel karena dogeng akan lebih terserap dengan baik jika ada bentuk visualnya.

Kekurangan dari jenis komik ini 1) proses pembuatannya cukup lama karena harus membuat media yang membutuhkan ketelitian dan kerincian yang signifikan; 2) masih banyak anak yang belum bisa membaca komik. Media komik strip merupakan media baru dan modern yang dapat menjadi salah satu pilihan yang cocok jika dikaitkan dengan materi teks fabel. Sebenarnya komik strip sudah cukup dikenal dan beredar luas di masyarakat, hanya saja yang membedakan komik strip ini dengan komik lainnya terletak pada panelnya yang hanya terdiri dari empat atau enam panel saja. Komik strip

adalah sebuah komik yang penyajiannya dalam bentuk visual tetapi lebih sederhana, namun tetap menarik.

Kompetensi Dasar (KD) yang akan diambil sebagai penelitian dalam artikel ini yaitu KD 3.15 dan 4.15 yang ada pada kelas VII yaitu Teks Fabel. Teks fabel merupakan karangan yang berbentuk narasi, biasanya mirip dongeng yang pelaku atau tokohnya diperankan oleh hewan. Teks ini dapat memperlihatkan karakter maupun perilaku manusia yang sebenarnya di usia nyata hanya saja digantikan dengan peran binatang. Dalam buku (Kemendikbud, 2020:14) teks atau cerita fabel merupakan salah satu karya sastra yang berbentuk narasi dimana didalamnya terdapat penjabaran mengenai kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia.

Teks fabel menceritakan karakter setiap tokoh yang menggambarkan perilaku di dunia nyata. Karakter yang diceritakan misalkan perilaku baik seperti jujur, sopan, dan pintar. Sedangkan perilaku buruk meliputi licik, culas, arogan, dll. Dalam cerita fabel terdapat tokoh atau pemeran dalam cerita yang dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu tokoh antagonis, protagonis, dan tritagonis. Tokoh antagonis adalah tokoh yang memerankan karakter jahat. Tokoh protagonis merupakan tokoh yang berkarakter terpuji, sedangkan tokoh tritagonis yaitu tokoh yang menjadi penengah dalam konflik antara tokoh antagonis dan protagonis. Biasanya tokoh tritagonis tidak memihak kepada salah satu tokoh.

Selain itu, terdapat pula latar atau setting. Suatu teks fabel mempunyai tiga latar, yaitu latar tempat, waktu, dan suasana. Latar tempat mendeskripsikan tempat terjadinya suatu peristiwa, contohnya rumah, halaman, dan hutan. Latar waktu berkaitan dengan waktu terjadinya sebuah peristiwa, misalkan pagihari, pukul 08.00, atau saat matahari tenggelam. Latar suasana menggambarkan keadaan yang dialami para tokoh dalam cerita. Contohnya takut, cemas, sepi, dan ramai.

Fokus peneliti pada riset ini yakni pemanfaatan media komik strip dalam menceritakan kembali isi cerita fabel, sebagaimana bunyi KD 4.15 yaitu menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar. Mengurai isi cerita teks fabel adalah mendeskripsikan kembali berdasarkan apa yang diperoleh dari teks fabel yang sudah dibaca atau didengar. Menguraikan isi yang dimaksudkan adalah nilai moral atau pesan yang dapat diambil dari cerita fabel tersebut. Misalnya, siswa membaca cerita fabel "Kancil dan Buaya" maka dia harus mampu mendeskripsikan isi yang berupa nilai moral yang bisa mereka simpulkan dari fabel tersebut, seperti manusia yang baik adalah manusia yang tidak memperdaya orang lain.

Menguraikan urutan cerita fabel adalah anak mampu menceritakan kembali urutan kejadian setiap peristiwa yang terjadi dalam cerita. Anak diharapkan mampu

menceritakan/menuliskan secara rinci dari awal hingga akhir latar dan tokoh dalam cerita fabel. Dalam penerapan menulis kembali isi teks fabel ini diperlukan keterampilan menulis yang harus dimiliki dalam diri setiap siswa agar menghasilkan suatu tulisan yang berkualitas dan tidak keluar dari tema atau topik.

Keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan yang dimiliki dalam menguraikan suatu kata dan/atau frasa menjadi sebuah kalimat atau paragraf yang padu. Dalam hal ini (Tarigan, 2013:22) mengatakan bahwa menulis ialah sebuah perwakilan bagian dari satu kesatuan untuk mengekspresikan suatu bahasa. Menulis sangat penting dalam dunia pendidikan utamanya untuk para pelajar agar memudahkan mereka dalam membangun pemikiran yang kritis dan merasakan serta menikmati hubungan, memperdalam daya tanggap, memecahkan masalah dan hal berkaitan lainnya (Angelo, 1980:5).

Sebenarnya selain keterampilan menulis juga terdapat jenis keterampilan lain yang disatukan dalam keterampilan berbahasa. Definisi lain dari menulis yaitu suatu kegiatan penyampaian informasi atau pesan melalui media tulisan (Suparno, 2010:1.3). Asumsi tersebut diperkuat oleh Tarigan pada tahun 1982 (dalam Siddik, 2016:3) bahwa menulis dibatasi dengan pengertian melukiskan lambang-lambang yang menggambarkan suatu bahasa agar pembaca dapat mengerti grafik tersebut. Dari sini dapat disimpulkan jika menulis merupakan suatu kegiatan menggambarkan suatu lambing grafik yang berisi informasi kepada pembaca.

Keterampilan menulis berarti suatu keterampilan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan. Keterampilan menulis ini termasuk salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki keterkaitan dengan tiga keterampilan lainnya, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca (Tarigan, 1982:1). Keterampilan menulis ini dipergunakan dalam materi menceritakan kembali isi cerita fabel di kelas VII. Seorang siswa mampu melakukan hal tersebut dengan menulis kembali isi cerita fabel yang dibaca atau didengar. Maka dari itu, siswa membutuhkan pengalaman atau informasi terkait dengan bagaimana menulis yang baik dan benar.

Penggunaan media pembelajaran komik strip ini cocok dan sesuai jika digunakan dalam materi menceritakan kembali isi teks fabel ini, karena melihat komik strip yang sederhana, menarik, namun memuat hal-hal yang lengkap di dalamnya sehingga mampu untuk membuat siswa tertarik dengan materi sehingga mereka dapat memahami dan mampu menceritakan kembali isi cerita fabel dengan baik dan sesuai. Media komik strip ini dibuat melalui aplikasi Canva. Canva merupakan suatu aplikasi yang dikhususkan untuk mendesain logo, poster, pamflet, atau konten visual yang lain. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini akan berfokus pada penggunaan media komik

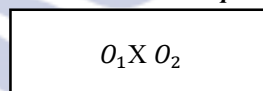
strip dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel pada siswa kelas VII-D SMP Negeri 2 Balen, Bojonegoro.

Tujuan penelitian yakni : 1) mendeskripsikan penggunaan media komik strip pada materi menceritakan kembali isi cerita fabel pada siswa kelas VII-D di SMP Negeri 2 Balen; 2) mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik strip; 3) mendeskripsikan respons siswa terhadap penggunaan media komik strip. Peneliti memilih tempat di SMPN 2 Balen karena sekolah yang terbilang pelosok dan sangat minim guru muda yang notabene lebih memiliki daya kreativitas dan inovasi yang tinggi. Selain itu, letak dari SMPN 2 Balen ini dekat dengan rumah sehingga akses untuk meneliti lebih mudah. Kemampuan dan kondisi siswa di sekolah ini masih kurang maksimal. Berdasarkan dari hasil pengamatan selama proses penelitian, hal ini dapat disebabkan karena beberapa faktor, seperti kurangnya dorongan dari orang tua, serta semangat dan minat siswa dalam belajar.

#### METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan Pre Eksperimental dan desain penelitiannya *One-Group Pretest-Posttest Design*. Alasan memilih desain ini karena mayoritas dalam penelitian pendidikan menggunakan jenis desain ini dan sampel yang digunakan hanya satu kelompok (kelas). Teknik ini diberikan *pretest* sebelum adanya perlakuan dan sesudah perlakuan juga diberikan *posttest* agar hasilnya akhirnya bisa akurat (Sugiyono, 2016:74). Desain ini diilustrasikan sebagai berikut :

**Bagan1. Desain One-Group Pretest-Posttest**



(Sugiyono, 2016)

Keterangan :

$O_1$  = nilai *pretest* (sebelum diterapkan media)

$X$  = *treatment* (perlakuan)

$O_2$  = nilai *posttest* (sesudah diterapkan media)

Catatan : pengaruh media terhadap kemampuan menceritakan kembali isi cerita fabel ( $O_2 - O_1$ )

Penelitian ini dikerjakan dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menurut Sugiyono, (2016:8) merupakan penelitian yang berlandaskan filosofi positivisme guna meneliti populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data dengan alat penelitian, dan menganalisis data secara statistik. Rumusan suatu masalah dapat dijawab dengan suatu konsep ataupun teori sehingga bisa dirumuskan yang namanya hipotesis. Hipotesis selanjutnya diproses dan diuji dengan melakukan penelitian di lapangan. Jenis penelitiannya ialah penelitian deskriptif dengan tujuan guna memperlihatkan hubungan antar variabel dan menguji hipotesis yang sudah dirumuskan

dengan mengolah data. Setelah terkumpul, dilakukan analisis kuantitatif melalui statistik deskriptif sehingga dapat disimpulkan suatu hipotesis yang nantinya hipotesis tersebut akan diterima atau ditolak.

Lokasi penelitian ini di SMP Negeri 2 Balen yang beralamat Jalan Desa Kenep Nomor 05, Desa Kenep, Kecamatan Balen, Kabupaten Bojonegoro. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 17 – 28 Januari 2022. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2013:32) mengenai subjek penelitian yang mana merupakan properti, atribut, atau nilai seseorang, objek, atau perilaku variabel tertentu ditetapkan yang perlu dipelajari dan disimpulkan. Subjek penelitian disini yaitu kelas VII-D SMP Negeri 2 Balen dengan jumlah siswa 30 orang yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki. Alasan memilih kelas tersebut karena penentuan dari pihak sekolah.

Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan angket karena menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Sutrisno Hadi (2016:145), teknik observasi merupakan proses kompleks yang terdiri pelbagai proses biologis dan psikologis. Pelaksanaan observasi sebagai upaya untuk mengetahui bagaimana penggunaan media komik strip dalam materi menceritakan kembali isi cerita fabel pada siswa SMP kelas VII-D.

Tes dalam penelitian ini ialah metode tes langsung. Tes yang pertama adalah *pretest* (tes yang diberikan kepada siswa sebelum materi dan media disampaikan) dan *posttest* (evaluasi yang diberikan setelah semua materi tersampaikan untuk melihat kemampuan dan penguasaan terhadap materi yang disampaikan).

Angket ialah teknik guna mengumpulkan data dengan memberikan kumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis pada responden (Sugiyono, 2016:142). Survei terbukti efisien jika peneliti memiliki pemahaman yang jelas tentang variabel yang diukur dan motif yang ingin didapatkan dari responden. Survei dapat disampaikan secara langsung atau tidak langsung, yaitu melalui surat atau melalui Internet. Namun, jika survei yang Anda lakukan tidak terlalu luas, Anda juga bisa melakukan survei langsung ke responden. Kontak langsung antara peneliti dan responden dapat meletakkan dasar yang baik bagi responden untuk secara sukarela memberikan data yang objektif. Kuesioner dalam penelitian ini guna mengetahui respon siswa pada penggunaan media komik strip dalam materi menceritakan kembali isi cerita fabel.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu instrument tes dan non tes. Instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest*, sementara untuk instrumen non tes berupa lembar observasi guru, lembar observasi siswa, dan kuesioner. Lembar Tes diberikan langsung kepada siswa untuk tingkat pemahaman dan keefektifan media sebagai sarana belajar siswa. Tes yang dimaksud mencakup atas *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* atau pra tes diberikan sebelum menerapkan

media dan *post-test* diberikan setelah materi dan media tersampaikan. Media pembelajaran yang diterapkan dapat dikatakan berhasil apabila nilai *post-test* siswa dapat melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Lembar kuesioner atau angket untuk mengetahui tingkat responsibilitas siswa dalam penggunaan media pembelajaran komik strip dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel. Kuesioner nanti akan dibagikan langsung kepada siswa saat akhir penelitian. Lembar observasi siswa guna mempelajari bagaimana aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran, sedangkan lembar observasi kegiatan guru digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas guru yang diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel pada kelas VII-D di SMP N 2 Balen menggunakan media pembelajaran visual komik strip.

Lembar observasi berbentuk daftar pertanyaan yang cara mengerjakannya berupa memberi tanda centang (√) pada pertanyaan. Lembar ini berhubungan dengan sikap siswa sewaktu proses pembelajaran dan mampu mendeskripsikan bagaimana penggunaan media komik strip dalam menceritakan kembali isi cerita fable sewaktu pembelajaran. Observasi ini tergolong sebagai observasi terstruktur yaitu observasi yang disusun secara terstruktur seputar isi, waktu, dan lokasi observasi (Sugiyono, 2016:146).

Jenis analisis ini merupakan pengembangan desain eksperimental dimana prosedurnya dengan melaksanakan sekali pengukuran di awal (*pretest*) sebelum diadakannya perlakuan (*treatment*) dan kemudian dilakukannya pengukuran kembali (*posttest*) dengan melibatkan satu kelas sebagai sampel (Sarwono, 2006:86). Dalam menganalisis data dengan *Paired Sample T Test* untuk menghitung nilai *pretest* dan *posttest*. Tes T jenis ini merupakan cara yang digunakan untuk menaksir perbandingan nilai rerata (mean) dua sampel berpasangan dengan asumsi data distribusi normal. Syarat menggunakan rumus ini, yaitu data harus berdistribusi normal. Berikut rumus *Paired Sample T Test*.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan :

$\bar{x}_1$  = rata-rata sampel sebelum perlakuan

$\bar{x}_2$  = rata-rata sampel sesudah perlakuan

$s_1$  = simpangan baku sebelum perlakuan

$s_2$  = simpangan baku sesudah perlakuan

$n_1$  = jumlah sampel sebelum perlakuan

$n_2$  = jumlah sampel sesudah perlakuan

Cara menginterpretasinya adalah a) harus menentukan nilai signifikansi  $\alpha$  (0.05); b) menentukan derajat kebebasan (df) = N-k, , dalam uji ini menggunakan rumus

df = N-1; c) membandingkan  $t_{hit}$  dengan  $t_{tab}$  dengan ketentuan apabila  $t_{hit} > t_{tab}$  (terdapat perbedaan yang signifikan,  $H_0$  ditolak), sedangkan apabila  $t_{hit} < t_{tab}$  (tidak terdapat perbedaan signifikan,  $H_0$  diterima).

Dalam penelitian ini akan menggunakan aplikasi SPSS 26 dalam proses perhitungannya. Teknik yang digunakan yaitu *Paired Samples T Test* guna pengujian normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov kemudian Uji Korelasi *Product Moment* (Uji *Paired Correlations*) dan terakhir *Paired Samples T Test* untuk menentukan keputusan terhadap hipotesis. Dasar pengambilan keputusannya adalah a) jika sig. (2-tailed) < 0.05, maka terdapat suatu perbedaan secara signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan; b) jika sig. (2-tailed) > 0.05, maka tidak terdapatnya suatu perbedaan secara signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya perlakuan.

Tahap analisis data dimulai dari pengambilan nilai *pretest* sebelum adanya perlakuan berupa pemberian media sebagai alat penunjang belajar siswa, kemudian siswa diberikan materi tentang teks cerita fabel dengan menerapkan media komik strip. Tahap akhirnya siswa diberikan *posttest* untuk menaksir tingkat pemahaman siswa setelah pemberian materi sesudah penggunaan media komik strip. Siswa juga diberikan kuesioner terkait dengan penggunaan media komik strip untuk mengetahui respon siswa sehingga dapat diketahui keefektifan media komik strip terhadap pemahaman siswa pada materi teks cerita fabel. Selama proses pengambilan data, peneliti juga menggunakan lembar observasi aktivitas guru untuk mengetahui bagaimana cara guru dalam memberikan materi kepada siswa. Lembar kuesioner yang diberikan kepada siswa dapat dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sudijono, 2018)

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi aktivitas yang muncul

N = Jumlah keseluruhan

Catatan :

Rumus ini untuk menghitung nilai rerata dari keseluruhan kuesioner yang disebar kepada siswa.

Keterangan persentase :

1—15% = Sangat kurang

16—30% = Kurang

31—45% = Hampir Cukup

46—60% = Cukup

61—75% = Hampir Baik

76—90% = Baik

91—100% = Baik Sekali

Kemudian untuk mencari nilai rata-rata (mean) setiap kriteria menggunakan rumus :

$$M_x = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$M_x$  = nilai rerata kriteria yang dicari

$\sum X$  = jumlah total skor

N = Number of Cases (banyaknya individu)

Lembar aktivitas guru dan siswa dapat dihitung menggunakan :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sudijono, 2018)

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi aktivitas yang muncul

N = Jumlah keseluruhan

Keterangan persentase :

1—15% = Sangat kurang

16—30% = Kurang

31—45% = Hampir Cukup

46—60% = Cukup

61—75% = Hampir Baik

76—90% = Baik

91—100% = Baik Sekali

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa proses pengolahan data yang didapatkan dari hasil penelitian di lembaga pendidikan SMP Negeri 2 Balen. Hasil penelitian dikelompokkan menjadi lima hal, yaitu 1) Alur penggunaan media komik strip dalam materi menceritakan kembali isi cerita fabel siswa SMP kelas VII-D; 2) Hasil perolehan skor *pretest* dan *posttest* siswa; 3) Respon siswa terhadap penggunaan media komik strip; 4) Hasil observasi aktivitas guru; dan 5) Hasil observasi aktivitas siswa.

### 1. Penggunaan Media Komik Strip pada Materi Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel Siswa SMP Kelas VII-D

Materi teks cerita fabel ada di semester genap yakni pasangan KD 3.15 dan 4.16 (Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018). Peneliti lebih fokus mengambil KD 4.15 yang berbunyi “Menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca atau didengar”. Peneliti memilih media berupa komik strip karena berdasarkan survei siswa sangat merasa bosan jika hanya disediakan teks yang panjang dan materi pun tidak akan tersampaikan secara maksimal. Penelitian ini berlangsung kurang lebih selama dua minggu dengan 4 kali pertemuan. Pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas VII-D di SMP Negeri 2 Balen terjadwal pada hari Rabu pukul 08.10-09.10, hari Kamis pukul 10.10-11.10, dan hari Jumat pukul 07.30-08.00 khusus di hari Jumat hanya 30 menit pembelajaran.

Pertemuan pertama diisi dengan pengenalan dan tanya jawab seputar materi secara umum kemudian dilanjutkan dengan pengisian *pretest* sebagai awal dari pembelajaran.

Pertemuan kedua, peneliti mulai menyebarkan komik strip untuk digunakan sebagai media dalam belajar teks cerita fabel. Berikut beberapa wujud dari media komik strip.

**Gambar 1. Tampilan Awal Materi**



Gambar di atas merupakan tampilan awal tentang materi teks cerita fabel. Awalnya, tampak beruang menanyakan apakah berang-berang mengetahui mengenai teks fabel atau tidak kemudian berang-berang tidak mengetahuinya dan dilanjutkan dengan beruang menjelaskan mengenai pengertian teks fabel begitu seterusnya.

Pada pertemuan ketiga, masih menjelaskan lanjutan materi dari menceritakan kembali isi cerita fabel menggunakan media yang sama. Berikut tampilan komik strip yang digunakan pada pertemuan ketiga.

**Gambar 2. Materi Bagian Langkah-Langkah Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel**



Gambar 2 menunjukkan komik strip pada bagian langkah-langkah menceritakan kembali isi cerita fabel yang terdiri dari 5 poin, yaitu pemilihan topik cerita yang mengandung pesan moral, menulis peristiwa secara runtut dan saling keterkaitan dengan jelas, menyelipkan dialog jika diperlukan, pemilihan detail dari secara dengan begitu teliti, dan menetapkan pusat pengisahan secara tegas.

Pertemuan terakhir, siswa mulai praktik menceritakan kembali isi cerita fabel. Siswa dibagi mencari 6 kelompok dan tiap kelompok terdiri 5 orang karena satu kelas terdiri dari 30 siswa. Setiap kelompok diberikan teks fabel. Tiga kelompok pertama mendapat komik strip teks fabel dengan 3 tokoh dan 3 kelompok kedua diberi komik strip fabel dengan 2 tokoh. Berikut tampilan komik fabel 3 tokoh dan 2 tokoh.

**Gambar 3. Komik Strip Teks Fabel 3 Tokoh**



**Gambar 4. Komik Strip Teks Fabel 2 Tokoh**



Gambar 3 dan 4 menunjukkan tampilan komik strip fabel yang terdiri dari 3 tokoh dan 2 tokoh. Kelompok 1—3 menggunakan teks fabel 3 tokoh sedangkan kelompok 4—6 menggunakan 2 tokoh. Setiap kelompok diberi waktu untuk berdiskusi bersama anggota kelompoknya untuk menulis ringkasan isi cerita dari masing-masing teks dan menyimpulkan nilai moral yang terdapat dalam setiap teks kemudian perwakilan 1 anak dalam setiap kelompok membacakan hasil pekerjaan kelompoknya secara bergantian. Pada tahap ini dapat dilihat bagaimana kualitas menceritakan kembali isi cerita fabel dari masing-masing kelompok.

**2. Hasil Perolehan Skor Pretest dan Posttest Siswa**

Penelitian ini menerapkan media baru yaitu komik strip dengan sasaran penelitian siswa SMP kelas VII. Penggunaan media komik strip dalam kaitannya dengan menguji coba keefektivitasan media sebagai media baru dalam proses belajar mengajar maka diajukanlah Hipotesis Nihil ( $H_0$ ) yang menyebutkan “tidak ada perbedaan terhadap hasil belajar siswa SMP kelas VII sebelum dan sesudah penggunaan media komik strip sebagai media pembelajaran baru pada SMP”.

Terdapat 30 siswa yang ditetapkan sebagai sampel penelitian. Dari hasil penelitian dapat dihimpun data berupa skor akhir yang menggambarkan hasil belajar siswa yang didapatkan sebelum penggunaan media melalui *pretest*. Hasilnya sebagaimana yang tertera pada:

**Tabel 1. Rekapitulasi Skor *Pretest* Kelas VII-D**

No.	Nama Siswa	Nilai
		<i>Pretest</i>
1.	Siswa 1	80
2.	Siswa 2	55
3.	Siswa 3	50
4.	Siswa 4	70
5.	Siswa 5	80
6.	Siswa 6	80
7.	Siswa 7	55
8.	Siswa 8	60
9.	Siswa 9	45
10.	Siswa 10	80
11.	Siswa 11	55
12.	Siswa 12	45
13.	Siswa 13	65
14.	Siswa 14	50
15.	Siswa 15	75
16.	Siswa 16	60
17.	Siswa 17	70
18.	Siswa 18	65
19.	Siswa 19	70
20.	Siswa 20	70
21.	Siswa 21	70
22.	Siswa 22	50
23.	Siswa 23	75
24.	Siswa 25	60
25.	Siswa 27	80
26.	Siswa 26	65
27.	Siswa 27	75
28.	Siswa 28	70
29.	Siswa 29	75
30.	Siswa 30	65

Tabel 1 menunjukkan skor akhir *pretest* siswa kelas VII-D. Tabel selanjutnya yaitu rekapitulasi skor akhir *posttest* siswa setelah dilakukan perlakuan berupa penggunaan media komik strip dalam materi teks cerita

fable khususnya KD “Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel yang Dibaca atau Didengar”. Penyajian data ini berdasar pada desain yang dilakukan, yaitu *One group Pretest-Posttest Design*.

**Tabel 2. Rekapitulasi Skor *Posttest* Kelas VII-D**

No.	Nama Siswa	Nilai
		<i>Posttest</i>
1.	Siswa 1	75
2.	Siswa 2	80
3.	Siswa 3	85
4.	Siswa 4	70
5.	Siswa 5	80
6.	Siswa 6	85
7.	Siswa 7	85
8.	Siswa 8	75
9.	Siswa 9	80
10.	Siswa 10	60
11.	Siswa 11	80
12.	Siswa 12	70
13.	Siswa 13	75
14.	Siswa 14	95
15.	Siswa 15	85
16.	Siswa 16	50
17.	Siswa 17	75
18.	Siswa 18	75
19.	Siswa 19	60
20.	Siswa 20	90
21.	Siswa 21	90
22.	Siswa 22	60
23.	Siswa 23	85
24.	Siswa 25	75
25.	Siswa 27	90
26.	Siswa 26	95
27.	Siswa 27	75
28.	Siswa 28	80
29.	Siswa 29	85
30.	Siswa 30	90

Pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa sebagaimana yang tersaji pada Tabel 1 dan 2 akan dianalisis dengan bantuan SPSS 26. Tahap pertama mencari data statistik dari *pretest* dan *posttest* siswa.

**a) Data Deskriptif Statistik**

**Tabel 3. Data Deskriptif Statistik *Pretest* dan *Posttest***

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest	30	45	80	1965	65,50	11,012
Posttest	30	50	95	2355	78,50	10,846
Valid N (listwise)	30					

Berdasarkan tabel 3 bisa dideskripsikan bahwasanya total siswa yang mengikuti *pretest* dan *posttest* adalah 30 siswa. Nilai minimal *pretest* 45 dan nilai maksimalnya 80.



Nilai rata-rata *pretest* 65,50 yang masih kurang dari KKM (71) dengan Standar Deviasi sebesar 11,013. Pada *posttest* didapatkan nilai minimal 50 dan nilai maksimal 95 dengan nilai rerata kelas 78,50 yang mana sudah memenuhi atau melebihi KKM (71) dengan Standar Deviasi sebesar 10,840. Tahap selanjutnya pengujian normalitas data dengan Kolmogorov-Smirnov karena data yang digunakan jumlahnya sama.

**b) Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov**

**Tabel 4. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	10,98513590
Most Extreme Differences	Absolute	,131
	Positive	,100
	Negative	-,131
Test Statistic		,131
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan data di atas, data yang berhasil dikumpulkan bersifat normal. Hal ini ditunjukkan dari signifikansi yang telah diperoleh dengan bantuan aplikasi SPSS 26 bahwa signifikansinya sebesar 0,2 > 0,05. Sehingga data yang didapatkan dapat dikatakan berdistribusi normal, dengan demikian maka tahap interpretasi data kemudian dilanjutkan menggunakan rumus *Paired Sample T Test*.

**c) Paired Sample T Test**

Berlandaskan pada uji normalitas Kolmogorov-Smirnov yang menyatakan data memiliki distribusi normal, maka tahap selanjutnya akan memakai rumus *paired sample t test* guna menganalisa signifikansi antara *pretest* dengan *posttest*.

**Tabel 5. Data Statistik Sampel Berpasangan**

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	65,50	30	11,013	2,011
	posttest	78,50	30	10,840	1,979

Tabel di atas dibuat dengan bantuan SPSS 26 untuk mengetahui *Standard Error* nilai rerata dari *pretest* dan *posttest* yang sudah dikerjakan siswa. SE (*Standard Error*) *pretest* berjumlah 2.011 dan SE *posttest* berjumlah 1.979. Tahap selanjutnya menjadi korelasi dari *pretest* dan *posttest* siswa.

**Tabel 6. Data Korelasi Sampel Berpasangan**

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	30	,071	,707

Tabel diatas menunjukkan korelasi antara *pretest* dan *posttest* siswa melalui uji korelasi dimana uji yang dimaksudkan disini yaitu Korelasi *Pearson Product Moment*. Berdasarkan nilai signifikasi (sig.) yaitu 0.707 yang mana >0.05, sehingga kesimpulannya ialah tidak ada hubungan antara *pretest* dengan *posttest*. Tabel selanjutnya yaitu *Paired Sample T Test* yang sudah final dengan fokus pada signifikansi *2-tailed* yang bisa digunakan sebagai pedoman untuk menginterpretasikan hipotesis.

**Tabel 7. Paired Samples T Test**

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pretest - posttest	-13,000	14,800	2,119	-18,500	-7,440	-4,782	29	,000

Berdasarkan tabel perhitungan *Paired Samples T Test*, dengan melihat sig. (*2-tailed*) yang nilainya 0.000 karena nilai tersebut lebih kecil dari 0.05 atau bisa ditulis (0.000 < 0.05) sehingga dapat diinterpretasikan jika Hipotesis Alternatifnya ( $H_a$ ) diterima dan Hipotesis Nihilnya ( $H_0$ ) ditolak. Ini karena prinsip pengambilan keputusan terhadap hipotesis yaitu jika sig. (*2-tailed*) < 0.05, maka terdapat suatu perbedaan secara signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan.

Kesimpulannya, ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga penggunaan media komik strip efektif untuk dijadikan media pembelajaran pada materi Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel di kelas VII-D. Hal ini sesuai dengan konsep media pembelajaran komik strip menurut Levied an Lents (1982) bahwa dalam media komik strip terdapat fungsi kognitif, yaitu fungsi yang berkaitan dengan penekanan keefektifan gambar visual dalam kaitannya untuk mempermudah dalam mencapai tujuan ketika melakukan pemahaman dan mengingat informasi ataupun pesan pada gambar dan Fungsi kompensatoris, yaitu media visual diharapkan memberikan akomodasi kepada siswa yang memerlukan waktu yang tidak begitu cepat dalam mencerna isi pelajaran pada saat disajikan secara verbal.

Keputusan bahwa Hipotesisi Akternatif ( $H_a$ ) diterima sesuai dengan konsep/teori tentang menceritakan keterampilan menulis menurut Tarigan (2013:22) yaitu suatu keterampilan yang dimiliki dalam menguraikan suatu kata dan/atau frasa menjadi sebuah kalimat atau paragraf yang padu. Dalam hal ini dibuktikan dengan hasil *posttest* siswa dengan mean 78,50 melebihi KKM (71) yang jauh lebih baik daripada hasil *pretest* siswa dengan mean 65,50 yang masih kurang dari KKM (71).

**3) Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Komik Strip**

Selain menganalisis skor tes siswa, instrumen penelitian lain yang digunakan yakni lembar kuesioner untuk mengetahui respon dari siswa mengenai media pembelajaran komik strip (positif/negatif). Rekapitulasi hasil kuesioner yakni:

**Tabel 6. Hasil Akhir Kuesioner Respon Siswa**

No.	Pernyataan	Respon	Persentase
1.	Saya merasa bosan jika KBM tidak menggunakan media pembelajaran.	SS (15) SJ (8) CS (6) TS (1)	SS (50%) SJ (27%) CS (20%) TS (3%)
2.	Guru saya di sekolah jarang menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.	SS (18) SJ (6) CS (5) TS (1)	SS (60%) SJ (20%) CS (17%) TS (3%)
3.	Saya mengantuk ketika mengikuti pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel.	SS (1) SJ (20) CS (5) TS (4)	SS (3%) SJ (67%) CS (5%) TS (13%)
4.	Saya tidak antusias mengikuti pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel meskipun menggunakan media komik strip.	SS (5) SJ (20) CS (4) TS (1)	SS (17%) SJ (67%) CS (13%) TS (3%)
5.	Saya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel yang menggunakan media komik strip.	SS (1) SJ (6) CS (5) TS (18)	SS (3%) SJ (20%) CS (17%) TS (60%)
6.	Penggunaan media komik strip membuat saya lebih aktif untuk bertanya.	SS (1) SJ (5) CS (10) TS (14)	SS (3%) SJ (17%) CS (33%) TS (47%)
7.	Saya selalu mendengarkan dengan baik saat guru menerangkan materi tentang menceritakan kembali isi cerita fabel.	SS (12) SJ (5) CS (10) TS (3)	SS (40%) SJ (17%) CS (33%) TS (10%)

8.	Pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel lebih mudah diingat menggunakan media komik strip.	SS (5) SJ (13) CS (10) TS (2)	SS (17%) SJ (43%) CS (33%) TS (7%)
9.	Komik strip adalah media baru yang tidak membuat saya jenuh.	SS (12) SJ (17) CS (1) TS (0)	SS (40%) SJ (57%) CS (3%) TS (0%)
10.	Penggunaan media komik strip sangat berpengaruh terhadap kualitas belajar saya.	SS (10) SJ (12) CS (5) TS (3)	SS (33%) SJ (40%) CS (17%) TS (10%)
11.	Saya lebih terbantu memahami materi teks cerita fabel setelah guru menggunakan media komik strip.	SS (10) SJ (15) CS (3) TS (2)	SS (33%) SJ (50%) CS (10%) TS (7%)
12.	Komik strip adalah media yang tepat digunakan dalam materi menceritakan kembali isi cerita fabel.	SS (6) SJ (16) CS (6) TS (2)	SS (20%) SJ (53%) CS (20%) TS (7%)
13.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menceritakan kembali isi cerita fabel.	SS (9) SJ (18) CS (2) TS (1)	SS (30%) SJ (60%) CS (7%) TS (3%)
14.	Guru menggunakan media komik strip dengan baik.	SS (14) SJ (10) CS (3) TS (3)	SS (47%) SJ (33%) CS (10%) TS (10%)
15.	Tampilan media komik strip sangat menarik.	SS (5) SJ (19) CS (5) TS (1)	SS (17%) SJ (63%) CS (17%) TS (3%)

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

SJ = Setuju

CS = Cukup Setuju

TS = Tidak Setuju

Tahap selanjutnya, mencari nilai rata-rata secara keseluruhan guna mengetahui respon dari siswa pada media komik strip (negatif/positif) menggunakan rumus :

$$M_x = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

**Sangat Setuju (SS)**

$$M_x = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

$$M_x = \frac{413\%}{15}$$

$$M_x = 27,5\%$$

**Setuju (SJ)**

$$M_x = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

$$M_x = \frac{634\%}{15}$$

$$M_x = 42,26\%$$

**Cukup Setuju (CS)**

$$M_x = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

$$M_x = \frac{271\%}{15}$$

$$M_x = 18,06\%$$

**Tidak Setuju (TS)**

$$M_x = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

$$M_x = \frac{186\%}{15}$$

$$M_x = 12,4\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa respon positif siswa berada pada kategori SS (Sangat Setuju) dengan total skor 27,5% dan kategori SJ (Setuju) dengan total skor 42,26%. Respon negatif ditunjukkan pada kategori CS (Cukup Setuju) yang hanya mendapatkan total skor 18,06% dan TS (Tidak Setuju) dengan perolehan skor akhir hanya 12,4%. Sehingga dapat disimpulkan jika penggunaan media komik strip pada siswa kelas VII-D SMP Negeri 2 Balen mendapatkan respon positif. Hasil akhir dari kuesioner ini relevan dengan konsep bahwa media komik strip mempunyai fungsi Levie dan Lents tahun 1982 (dalam Arsyad, 2014:20) yaitu fungsi afektif yang berkaitan dengan emosi siswa dimana ketika membaca teks bergambar siswa mampu menikmati dan tidak merasa jenuh. Hal itu mengapa hasil kuesioner menunjukkan hasil positif, karena siswa menikmati media yang digunakan dan tidak merasa jenuh dengan materi yang diberikan.

**4) Lembar Observasi Guru dalam Proses Pembelajaran**

Lembar observasi guru guna mengetahui bagaimana kebiasaan guru dalam mengajar. Tabel rekapitulasi hasil observasi guru tersaji dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 7. Hasil Akhir Observasi Guru**

No.	Uraian Kegiatan	Nilai			
		4	3	2	1
1.	Memandu siswa untuk persiapan belajar	√			
2.	Memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran		√		
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran		√		
4.	Menyajikan informasi awal mengenai materi	√			
5.	Guru mengajak siswa mengaitkan materi pertemuan itu dengan materi pertemuan yang lalu		√		
6.	Guru meminta kepada semua siswa untuk memperhatikan apa yang	√			

	akan disampaikan oleh guru				
7.	Guru bersemangat dan bisa mengondisikan siswa			√	
8.	Guru mengondisikan siswa untuk membentuk kelompok dengan tertib		√		
9.	Guru mengawasi siswa selama proses diskusi		√		
10.	Guru meminta siswa menyampaikan hasil diskusi di depan kelas		√		
11.	Siswa diminta merefleksikan apa yang telah didapatkan dari hasil belajar			√	
12.	Guru memberikan tugas untuk dikerjakan setelah pembelajaran pada hari itu berakhir	√			
<b>Total Skor (N)</b>		<b>38</b>			

Tabel di atas menunjukkan rekapitulasi skor observasi aktivitas guru yang berhasil dikumpulkan. Cara untuk mencari rata-rata skor observasi aktivitas guru dapat dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Jadi, berdasarkan hasil perhitungan di atas rata-rata aktivitas guru dalam proses mengajarnya sebesar 95% dengan kriteria Baik Sekali (BS), sehingga pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel berjalan dengan baik dan sesuai harapan.

**5) Lembar Observasi Siswa Selama Proses Pembelajaran**

Analisis observasi siswa guna mengetahui kebiasaan siswa ketika proses pembelajaran, utamanya saat proses pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel. Keseluruhan hasil observasi siswa tersaji dalam tabel berikut.

**Tabel 8. Hasil Akhir Observasi Siswa**

No.	Pernyataan	Nilai			
		4	3	2	1
1.	Siswa memberikan salam untuk guru	√			
2.	Siswa semangat untuk mengikuti pembelajaran		√		
3.	Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran		√		
4.	Siswa mencoba bertanya maksud dari materi yang			√	

	dipaparkan di media komik strip				
5.	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan dipelajari			√	
6.	Siswa mengamati media pembelajaran yang digunakan oleh guru		√		
7.	Siswa selalu mengikuti arahan yang diberikan guru ketika proses pembelajaran			√	
8.	Siswa bertanya jika ada hal yang kurang dipahami		√		
9.	Siswa membuat kelompok untuk berdiskusi terkait tugas yang diberikan			√	
10.	Perwakilan siswa dalam kelompok menyampaikan hasil pekerjaannya		√		
<b>Total Skor (N)</b>		<b>27</b>			

Tabel di atas menunjukkan rekapitulasi skor observasi aktivitas siswa yang berhasil dikumpulkan. Cara untuk mencari rata-rata skor observasi aktivitas siswa yakni.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{27}{30} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil perhitungan tersebut yaitu rerata skor aktivitas siswa selama proses belajar mengajar sebesar 90% dengan predikat Baik (B). Hal ini berarti pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel berjalan dengan baik dan sesuai dengan diharapkan serta siswa juga dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap instrumen penelitian yaitu pretest, posttest, lembar observasi guru, lembar aktivitas siswa, dan angket dapat disimpulkan bahwa :

1. Media pembelajaran komik strip dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel terbukti efektif. Ini dapat dibuktikan dari hasil belajar siswa yang dilihat dari hasil pretest dan posttest siswa. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Paired Sample T Test dengan bantuan aplikasi SPSS 26 hasil pretest dan posttest siswa yaitu sig. (2-tailed) yang nilainya 0.000 dan lebih kecil dari 0.05 atau bisa ditulis ( $0.000 < 0.05$ ) sehingga dapat pengambilan keputusannya yaitu Hipotesis Alternatifnya ( $H_a$ )

diterima dan Hipotesis Nihilnya ( $H_0$ ) ditolak. Dalam hal ini dibuktikan dengan hasil posttest siswa dengan mean 78,50 melebihi KKM (71) yang jauh lebih baik daripada hasil pretest siswa dengan mean 65,50 yang masih kurang dari KKM (71).

2. Respon siswa terhadap penggunaan media komik strip ini juga cenderung positif. Hal ini dibuktikan dengan jumlah respon positif yang lebih dominan. Dari keseluruhan daftar pernyataan yang tertera dalam lembar kuesioner, kategori SS (Setuju) mendapatkan skor akhir 27,5% dan kategori SJ (Setuju) sebesar 42,26% jauh dibanding kategori CJ (Cukup Setuju) yang mendapatkan 18,06% dan kategori TS (Tidak Setuju) yang hanya mendapatkan 12,4%. Hal ini menunjukkan media komik strip mendapatkan respon positif dari siswa.
3. Proses pembelajaran yang dilakukan di SMP Negeri 2 Balen juga sangat bagus ditinjau dari hasil akhir lembar observasi guru dengan jumlah total sebanyak 40 guru mendapatkan skor akhir yang mendapatkan skor akhir 95% dengan kategori BS (Baik Sekali). Selain itu, kebiasaan siswa selama proses pembelajaran juga tergolong baik. Hal ini dibuktikan dengan skor akhir lembar observasi siswa yaitu sebesar 90% dengan predikat Baik (B).

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, diharapkan para guru Bahasa Indonesia lebih kreatif dan inovatif lagi dalam mengajar. Penelitian ini dapat membuktikan bahwa siswa lebih tertarik jika pembelajaran menggunakan media daripada hanya sekadar teks panjang. Penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi pijakan oleh penelitian berikutnya untuk lebih mengutamakan pemahaman dan kenyamanan siswa dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan media bergambar berupa komik strip, untuk kedepannya bisa menggunakan media yang disesuaikan dengan perkembangan waktu.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press. (√)
- Batubara, H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Maharsi, I. (2014). *Komik : Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Badan Penerbit ISI.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.

- Moreira, I. X., Pereira, S., & Gusmão, H. F. (2018). The Influence of Concrete Instructional Media on Learning Achievement. *ISCE : Journal of Innovative Studies on Character and Education*. 2(1). 104–114.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press. (√)
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu. (√)
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. (√)
- Sudijono, Anas. 2018. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: Rajawali Press. (√)
- Suparno, dkk. 2010. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka. (√)
- Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa. (√)
- Wicaksono, A. G., Irmade, O., & Jumanto, J. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Komik Komsa Berbasis Kontekstual Dalam Pembelajaran Sains di SD. Pros. Seminar Pend. IPA Pascasarjana UM, 2.

