

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERMEDIA KOMIK PADA MATERI TEKS PERSUASIF UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 18 SURABAYA

Rashida Ainun Nabila

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
rashida.19049@mhs.unesa.ac.id

Syamsul Sodik

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
syamsulsodik@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar bermedia komik pada materi teks persuasif untuk kelas VIII SMPN 18 Surabaya. Bahan ajar tersebut akan memudahkan peserta didik dalam pembelajaran dan membantu guru untuk menyampaikan materi. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan metode pengembangan ADDIE. Produk yang dikembangkan adalah bahan ajar bermedia komik materi teks persuasif yang berisi komik yang menjelaskan konsep dari teks persuasif. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 18 Surabaya yang diambil berdasarkan saran dari guru pengampu pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu kelas VIII F dan VIII Terbuka. Hasil dari penelitian ini adalah proses pengembangan bahan ajar bermedia komik dan kualitas bahan ajar bermedia komik. Hasil analisis yang didapatkan dari proses pengembangan bahan ajar bermedia komik meliputi tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Hasil analisis kualitas bahan ajar yang meliputi tiga hal yaitu, validasi, keefektifan, dan kepraktisan, mendapatkan kategori "sangat baik". Hal tersebut didapatkan dari hasil validasi yang menyatakan bahwa dua dari tiga ahli memberikan skor dengan kategori "sangat baik". Pada kualitas keefektifan, hasil perolehan nilai tes akhir \didapatkan skor rata-rata sebesar 86 dan 80,6 yang lebih besar dari pada nilai ketuntasan yaitu 75 sehingga dapat juga dikatakan tuntas atau sangat baik dan hasil observasi yang berkategori sangat baik. Pada analisis kepraktisan didapatkan skor sebesar 91,55% dan 89,95% yang juga berkategori "sangat baik".

Kata Kunci: bahan ajar, komik, teks persuasif

Abstract

This study aims to develop teaching materials with comic media on persuasive text material for class VIII SMPN 18 Surabaya. The teaching materials will facilitate students in learning and help teachers to deliver the material. This research is a development research that uses the ADDIE development method. The product developed is a comic-media teaching material on persuasive text material which contains comics that explain the concept of persuasive text. The subjects of this study were students of class VIII of SMPN 18 Surabaya who were taken based on the suggestion of the Indonesian language teacher, namely class VIII F and VIII Terbuka. The results of this study are the process of developing teaching materials with comic media and the quality of teaching materials with comic media. The results of the analysis obtained from the process of developing teaching materials with comic media include the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation stage. The results of the analysis of the quality of teaching materials which include three things, namely, validation, effectiveness, and practicality, get a "very good" category. This was obtained from the validation results which stated that two of the three experts gave scores in the "very good" category. In the quality of effectiveness, the results of the acquisition of the final test scores obtained an average score of 86 and 80.6 which is greater than the completeness value of 75 so that it can also be said to be complete or very good and the observation results are categorized as very good. In the practicality analysis, the scores were 91.55% and 89.95% which were also categorized as "very good".

Keywords: Teaching materials, comics, persuasive text.

PENDAHULUAN

Peserta didik, khususnya yang masih duduk di bangku SMP, memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa kebanyakan peserta didik lebih memilih membaca buku novel, komik, dan sebagainya dibandingkan buku siswa yang telah didapat. Hal ini disebabkan karena remaja cenderung menyukai hiburan, diantaranya jalan cerita yang menyenangkan, dibanding dengan pembelajaran. Selain itu juga dapat disebabkan oleh ketertarikan mata manusia yang cenderung lebih tertarik dengan gambar dan warna dibanding tulisan hitam-putih yang selalu senada (monoton).

Menurut Kosasih (2021:2—5), keberadaan bahan ajar dibagi memiliki fungsi terhadap guru dan fungsi terhadap peserta didik. Dengan adanya bahan ajar, guru dapat menghemat waktu, dapat lebih fokus menjadi fasilitator, bahan ajar dapat menjadi sumber penilaian, pembelajaran menjadi lebih efektif, dan bahan ajar sebagai pedoman pembelajaran. Untuk peserta didik, bahan ajar berfungsi agar peserta didik dapat belajar sesuai urutan yang dipilihnya, dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, dapat belajar dimanapun dan kapanpun, dan dapat belajar secara mandiri. Magdalena dkk (2020:317—318) menyatakan bahwa bahan ajar memiliki peran bagi guru dan juga peserta didik. Bagi guru, bahan ajar berperan sebagai materi yang dipelajari siswa sehingga dapat menghemat waktu dalam menerangkan materi, adanya bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran menjadikan guru sebagai fasilitator, dan dengan adanya bahan ajar, pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif dan efektif, sedangkan bagi peserta didik, bahan ajar dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri, peserta didik dapat memilih urutan belajarnya sendiri, peserta didik dapat belajar kapanpun dan dimanapun, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri, dan peserta didik dapat meningkatkan potensi sebagai pelajar mandiri. Selain itu Kosasih (2021:1) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan sesuatu yang digunakan guru untuk memudahkan proses pembelajaran yang memiliki bentuk beragam, seperti buku bacaan, audio visual, dan sebagainya. Selain itu, menurut Sodiq (2015:120) ada elemen kreativitas dalam menciptakan media untuk berkomunikasi antar individu atau komunitas.

Komik adalah cerita bergambar yang memiliki alur cerita yang diilustrasikan. Soedarso (2015:505) bahwa komik adalah sastra bergambar yang bukan hanya buku yang menampilkan visual menarik dan menjadi sebuah hiburan murahan, melainkan bentuk komunikasi visual intelektual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan sebuah pesan dengan bahasa yang universal, mudah dimengerti, dan selalu diingat. Menurut pendapat dari Akanca (2020:1563) yang menyatakan bahwa

penggabungan antara komik dan kegiatan mengajar akan membuka jendela baru untuk imajinasi peserta didik serta memberikan kontribusi pada proses berpikir kreatif mereka. Selaras dengan pendapat dari Helsby (1999:213) yang menyatakan bahwa komik tidak sekedar gambar yang tulisan, perlu adanya beberapa bentuk dari literasi dan juga respon aktif dari pembaca.

Teks persuasif dalam kurikulum merdeka terdapat di dalam materi teks iklan di semester 1 dan pada materi teks pidato di semester 2. Penelitian ini menggunakan teks persuasif pada materi teks iklan sebagai subjek materi yang digunakan pada bahan ajar bermedia komik. Teks ini akan lebih mudah dipahami oleh para peserta didik jika dapat disajikan dalam bentuk komik. Oleh karena itu, dapat dipastikan bahwa menggunakan komik sebagai bahan ajar materi teks persuasif dapat membantu peserta didik dalam mendalami teks persuasif. Hal ini mendorong diadakannya pengembangan bahan ajar berbasis komik dengan materi teks persuasif.

Pemilihan SMPN 18 Surabaya sebagai subjek penelitian dikarenakan sekolah ini memiliki peserta didik yang aktif. Peserta didik di SMPN 18 Surabaya juga memiliki tingkat kreativitas yang tinggi dan juga kegiatan yang beragam contohnya, sekolah menengah pertama ini memiliki kegiatan baca di perpustakaan setiap hari. Selain itu, setiap kelas memiliki sudut baca. Dari 24 kelas, terdapat sudut baca yang berbeda-beda. Pada kelas 7, tema sudut baca adalah cerita fiksi yang banyak menggunakan gambar. Pada kelas 8, sudut baca banyak berisi cerita fiksi dalam bentuk novel. Pada kelas 9 sudut baca bercampur antara fiksi dan nonfiksi. Namun, hal ini bukan berarti peserta didik kelas VIII di SMPN 18 Surabaya suka membaca buku pelajaran. Oleh karena itu penelitian dilakukan dengan menggabungkan antara buku pelajaran dan komik. Dipilihnya SMPN 18 Surabaya karena peserta didik memiliki ketertarikan terhadap buku cerita, namun tidak dengan buku pelajaran. Oleh karena itu, penelitian dilakukan untuk menciptakan buku ajar yang dapat menarik peserta didik untuk membacanya.

Penelitian berjudul “Media Komik dalam Pembelajaran Cerita Fabel di SMP/MTs” yang dilakukan oleh Laely Saudah pada tahun 2022 menerapkan komik sebagai media dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita fabel. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik Madrasah Tsanawiyah Ma’had Al-Zaytun kelas VII semester genap. Berdasarkan hasil pembahasan yang disajikan dalam bentuk grafik, setelah menyaksikan video komik fabel minat membaca peserta didik menjadi tinggi yaitu 88%, kemampuan peserta didik memahami cerita fabel 88%, dan bersemangat untuk belajar cerita fabel 82%. Namun, kemampuan menceritakan kembali masih 53%.

Lalu, penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III SDN 152 Rantau Panjang” juga mengembangkan bahan ajar berbasis komik. Namun, dalam pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh Yulia Darniyanti, Lika Apreasta, dan Nur Khofifah pada tahun 2022 ini menggunakan bahan ajar berbasis komik mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat baca peserta didik. Hasil yang didapatkan dari pengembangan bahan ajar ini adalah hasil tes validasi dari tiga validator memiliki nilai 83,7% yang dikategorikan sebagai sangat valid. Dalam uji coba praktis yang didasarkan pada penilaian angket guru dan angket siswa didapatkan hasil bahwa bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis komik mendapatkan rata-rata 86,5% angket respon guru dan 92% angket respon siswa sehingga dapat dikategorikan sebagai sangat praktis, sedangkan pada uji coba efektif dengan angket minat baca pemahaman mendapatkan bahwa minat baca siswa awal dengan rata-rata 65,5% yang dikategorikan sangat efektif yang kemudian mendapatkan hasil ketidak minat baca akhir dengan rata-rata 88,9% dengan kategori sangat efektif.

Dari kedua penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis komik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, meningkatkan minat baca, dan juga meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis komik terbaru dengan berdasarkan pada buku siswa bahasa Indonesia kurikulum merdeka kelas VIII dengan materi kalimat persuasif yang ada pada teks iklan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada penelitian ini bahan ajar akan berbentuk lebih kompleks dengan mencantumkan evaluasi dan latihan menulis pada akhir bab.

METODE

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah model ADDIE. Model ini dipilih karena memiliki lima tahap yang sesuai untuk penelitian pengembangan bahan ajar. Tahapan pada model ADDIE ada lima, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari peserta didik kelas VIII dari SMPN 18 Surabaya. Digunakan sampel sebesar 2 kelas yaitu kelas VIII F dan VIII Terbuka. Pada masing-masing kelas terdapat 23 siswa dan 20 siswa. Kedua kelas ini dipilih atas saran dari guru pengampu Bahasa Indonesia di SMPN 18 Surabaya setelah berdiskusi bersama.

Data penelitian yang diperoleh dari sumber data berupa data lisan dan tertulis mengenai informasi proses pengembangan bahan ajar bermedia komik materi teks

persuasif dan kualitas bahan ajar bermedia komik materi teks persuasif, yaitu validasi, keefektifan dan kepraktisan.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, tes, dan angket. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data untuk analisis kebutuhan dan juga analisis pembelajaran. Observasi dilakukan pada tahap implementasi karena pada tahap ini terdapat interaksi langsung dengan peserta didik sebagai pengajar. Observasi dilakukan untuk mengambil data keefektifan bahan ajar bermedia komik materi teks persuasif. Teknik tes dilakukan pada peserta didik pada tahap implementasi. Tujuan dari teknik tes adalah untuk mengambil data dari analisis keefektifan bahan ajar bermedia komik materi teks persuasif. Lembar angket akan diberikan kepada peserta didik, guru, dan juga validator. Hal ini dilakukan untuk mengambil data untuk analisis validasi dan juga analisis kepraktisan terhadap bahan ajar bermedia komik materi teks persuasif.

Untuk teknik analisis data digunakan rumus yang dikemukakan Sudijono dan pengkategorian yang dikemukakan Riduwan.

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

f = Frekuensi

N = Nilai Maksimal

P = Angka persentase.

(Sudijono, 2018:43)

Persentase (%)	Kategori
81%—100%	Sangat Baik
61%—80%	Baik
41%—60%	Cukup
21%—40%	Kurang
0%—20%	Sangat Kurang

(Riduwan, 2014:41)

Penentuan kualitas bahan ajar bermedia komik didasarkan pada hasil analisis kevalidan, keefektifan dan kepraktisan yang diperoleh bahan ajar. Kategori kualitas menggunakan kategori yang dikemukakan Sodik (dalam Nuraini, 2021:32)

Kevalidan	Kepraktisan	Keefektifan	Kriteria Kualitas
Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Efektif	Sangat Berkualitas
Baik	Sangat Baik	Sangat Efektif	
Sangat Baik	Baik	Sangat Efektif	
Sangat baik	Sangat baik	efektif	Berkualitas
Sangat Baik	Baik	Sangat Efektif	

Baik	Sangat Baik	Sangat Efektif
Baik	Baik	Efektif
Baik	Baik	Sangat Efektif

(Sodiq dalam Nuraini, 2021:32)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Bahan Ajar

Proses pengembangan dibagi menjadi 5 tahap, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

a. Analisis

Pada tahap analisis, dilakukan analisis terhadap peserta didik dengan cara memberikan angket kebutuhan dan juga wawancara guru pengajar kelas. Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan cara menghitung jumlah dari peserta didik yang menjawab 'tidak' pada angket kebutuhan. Analisis ini dilakukan di dua kelas 8 di SMPN 18 Surabaya, yaitu kelas 8F dan kelas 8 Terbuka yang sebelumnya disarankan oleh guru pengampu Bahasa Indonesia saat berdiskusi mengenai sampel penelitian.

Kemudian dilanjutkan dengan wawancara guru yang mengajar kedua kelas tersebut. Pembelajaran bahasa Indonesia di kedua kelas tersebut awalnya adalah tanggung jawab Ibu Kuswati, namun ketika penelitian dimulai tanggung jawab kelas 8 Terbuka diserahkan kepada Ibu Ade. Wawancara hanya dilakukan dengan Ibu Kuswati yang sudah mengenal kelas 8 Terbuka sebelumnya. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Kuswati, didapatkan kesimpulan bahwa kelas 8F memiliki motivasi yang terbentuk dari persaingan antar peserta didik ketika dibagi dalam kelompok-kelompok belajar. Selain itu, motivasi didapatkan dari penggunaan media saat pembelajaran. Pada wawancara mengenai kelas 8 Terbuka disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas 8 Terbuka ada, namun memerlukan dorongan. Oleh karena itu, bahan ajar bermedia komik diharapkan dapat menjadi media ajar baru yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar.

b. Desain

Tahap ini difokuskan pada perancangan produk berdasarkan hasil analisis. Tahap ini dimulai dengan penyusunan isi dari bahan ajar bermedia komik berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap analisis. Pada tahap ini juga dilakukan penentuan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran. Selain itu, dilakukan juga penentuan dari struktur, urutan materi, dan pesan pembelajaran. Pada tahap ini ditentukan bahwa bahan ajar bermedia komik memiliki kekhasan yaitu tokoh yang digunakan sesuai dengan peserta didik dan topik yang diambil untuk bahan ajar adalah topik

ringan yang sering menjadi pembahasan peserta didik yaitu mengenai keseharian mereka, dalam pengembangan ini digunakan topik pekerjaan rumah. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat merasakan keterikatan dengan tokoh dalam media komik.

Desain komik sebelum revisi memiliki 2 halaman sampul, dan 20 halaman isi. Komik dicetak dengan kertas artpaper berukuran B5 dengan ukuran gsm kertas pada sampul adalah 150 gsm dan pada isi adalah 120 gsm.

c. Pengembangan

Pada tahap pengembangan, dilakukan validasi materi, desain dan juga validasi praktisi. Bahan ajar bermedia komik memerlukan revisi sesuai dengan saran para ahli. Saran para ahli dapat disimpulkan sebagai berikut:

Ahli	Saran Perbaikan
Materi	Ejaan disesuaikan dengan PUEBI yang terbaru.
Desain	1. Sampul disesuaikan dengan karakteristik komik (depan dan belakang). 2. Margin halaman diperhatikan. 3. Split/pembatas halaman/bab sangat perlu. 4. Halaman blok perlu. 5. <i>Finishing</i> sampul artpaper 260 laminasi glossy 6. Konten ditambah dengan fenomena yang sesuai dengan latar belakang sekolah/siswa.
Praktisi	-

Perbaikan sangat diperlukan pada desain bahan ajar. Sesuai dengan saran ahli desain, sampul ditambahkan unsur komik. Kemudian, bahan ajar diberi halaman yang di blok dan juga pembatas halaman sehingga dapat di bedakan setiap babnya.

Desain komik setelah revisi memiliki 2 halaman sampul, dan 20 halaman isi. Komik dicetak dengan kertas artpaper berukuran B5 dengan ukuran gsm kertas pada sampul adalah 260 gsm dengan laminasi dan pada isi adalah 120 gsm.

d. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan di kelas 8F dan kelas 8 Terbuka di SMPN 18 Surabaya. Sebelum mengimplementasikan bahan ajar, diambil tes awal terlebih dahulu di kedua kelas. Pada tahap tes awal ini, ada beberapa peserta didik yang tidak masuk sekolah atau sedang absen. Pada kelas 8F didapatkan rata-rata 75 dari 23 anak pada tes menulis kalimat persuasif, sedangkan pada kelas 8 Terbuka didapatkan 70.7 sebagai rata-rata tes menulis kalimat persuasif dari 20 anak.

Pada tahap pengimplementasian bahan ajar tidak dijumpai kendala yang menghalangi pengimplementasian. Pada pertemuan pertama, diambil tes awal di kelas masing-masing. Lalu pada pertemuan selanjutnya, pengimplementasian masuk pada pembelajaran yang pertama mengenai kalimat persuasif, ciri-cirinya dan

perbedaannya dengan kalimat imperatif. Peserta didik pada pertemuan pertama memiliki antusias yang baik setelah diberikan bahan ajar bermedia komik. Pada kelas 8 Terbuka, peserta didik dengan aktif menjawab pertanyaan pemancing dan dapat memberikan pendapat mereka. Suasana di kelas pada pertemuan ini kondusif di kedua kelas meski perbedaan dari kedua kelas cukup terlihat. Peserta didik di kelas 8F membutuhkan waktu yang cukup lama sebelum menjawab pertanyaan yang diajukan. Hal ini dikarenakan peserta didik di kelas ini kurang aktif dalam memberikan respon, meski begitu kelas ini mudah memahami konsep dari kalimat persuasif. Pada kelas 8 Terbuka, peserta didik aktif memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan. Respon dari peserta didik di kelas 8 Terbuka cukup tanggap. Mereka tidak takut untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Pada pertemuan selanjutnya, dibahas cara menulis kalimat persuasif yang cara membuat kalimat persuasif lebih menarik. Suasana kelas pada pertemuan ini cukup kondusif di kedua kelas. Pada kelas 8F, peserta didik kurang aktif dalam memberikan tanggapan terhadap kalimat persuasif yang dibuat teman sekelasnya. Pada kelas 8 Terbuka, peserta didik dapat dengan aktif memberikan tanggapan mengenai kalimat persuasif buatan temannya.

Pada tahap implementasi ini dilakukan juga observasi oleh guru. Guru diberi lembar observasi untuk mengobservasi pembelajaran menggunakan bahan ajar bermedia komik yang sedang berlangsung. Dari lembar observasi yang sudah dianalisis, didapatkan hasil observasi. Kelas 8F mendapatkan skor hasil analisis observasi sebesar 76% yang termasuk kategori baik, sedangkan kelas 8 Terbuka mendapatkan skor hasil analisis observasi sebesar 82% yang termasuk kategori sangat baik.

e. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, dilakukan rekap pada hasil tes terakhir, lembar observasi, dan juga lembar respon peserta didik. Pada pertemuan terakhir, dilakukan postes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah implementasi dari bahan ajar bermedia komik. Postes berupa membuat poster dengan tema "Lingkungan Sehat" dengan menggunakan kalimat persuasif. Hal ini dilakukan karena materi yang diberikan menggunakan capaian pembelajaran dengan elemen menulis sehingga untuk mencapai tujuan harus diuji kemampuan menulisnya. Setelah itu, peserta didik diberikan lembar respon peserta didik terhadap bahan ajar bermedia komik sebagai bentuk evaluasi dan juga data untuk analisis kepraktisan.

Hasil perolehan nilai tes akhir dari kelas 8F didapatkan skor rata-rata sebesar 86. Rata-rata yang didapatkan lebih besar dari pada nilai ketuntasan yaitu 75 sehingga dapat dinyatakan tuntas, sedangkan hasil perolehan nilai tes akhir dari kelas 8F didapatkan skor rata-

rata sebesar 80,6. Rata-rata yang didapatkan lebih besar dari pada nilai ketuntasan yaitu 75 sehingga dapat juga dinyatakan tuntas.

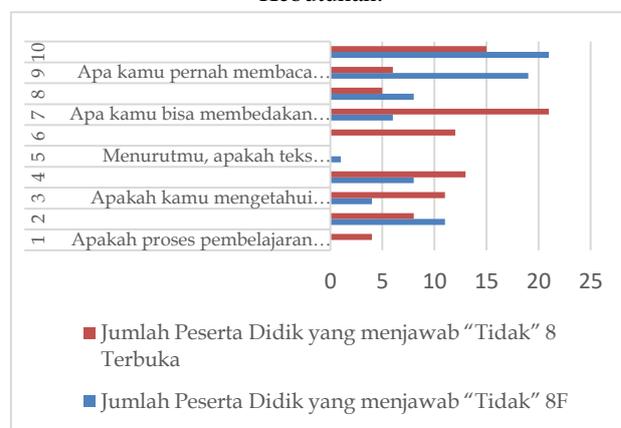
Lembar respon peserta didik dibagikan ke kelas 8F dan 8 Terbuka saat implementasi sudah dilaksanakan. Lembar respon dianalisis untuk mendapatkan nilai pada poin kepraktisan. Dari hasil analisis didapatkan hasil respon peserta didik sebesar 91.55% yang termasuk kategori sangat baik pada kelas 8F, sedangkan pada kelas 8 Terbuka didapatkan skor sebesar 89.94% yang juga termasuk kategori sangat baik

2. Hasil Analisis Data

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan didapatkan dari angket kebutuhan peserta didik. Pada kelas 8F, angket dibagikan kepada 27 peserta didik sehingga jumlah skor maksimal untuk kelas 8F adalah 270, sedangkan pada kelas 8 Terbuka, angket dibagikan kepada 21 peserta didik sehingga jumlah skor maksimal adalah 210.

Tabel Jumlah Respon "Tidak" Pada Angket Kebutuhan.



$$p \text{ 8F} = \frac{78}{270} \times 100\% = 28,88\%$$

Dari hasil analisis peserta didik didapatkan kesimpulan bahwa kelas VIII F di SMPN 18 Surabaya mendapatkan tingkat kebutuhan sebesar 28,88% yang termasuk kategori kurang membutuhkan.

$$p \text{ 8 Terbuka} = \frac{95}{210} \times 100\% = 45,23\%$$

Hasil analisis kebutuhan peserta didik kelas VIII Terbuka di SMPN 18 Surabaya didapatkan skor tingkat kebutuhan 45,23% yang termasuk kategori cukup membutuhkan.

b. Analisis Kualitas Bahan Ajar

a) Analisis Kevalidan Bahan Ajar

Untuk mengetahui kevalidan bahan ajar bermedia komik, bahan ajar divalidasi oleh para ahli. Analisis kevalidan ini memiliki tiga komponen yang harus divalidasi, yaitu materi/isi, desain, dan praktisi.

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi atau isi dari bahan ajar bermedia komik. Angket validasi materi berisi pertanyaan mengenai

kelayakan bahan ajar bermedia komik dari sisi materi. Indikator pertanyaan didasarkan pada tujuh aspek pokok, yaitu relevansi dengan capaian pembelajaran, aspek pengetahuan, aspek keterampilan, memberikan motivasi pada peserta didik, susunan sistematis, bermanfaat bagi peserta didik, dan sesuai dengan perkembangan jaman. Ketujuh aspek tersebut disebarkan menjadi 15 pertanyaan. Dari penilaian validator ahli didapatkan nilai sebagai berikut: $p = \frac{73}{75} \times 100\% = 97.33\%$

Validasi desain dilakukan untuk mengetahui kelayakan atau kualitas dari desain bahan ajar bermedia komik. Angket validasi desain berisi pertanyaan mengenai kelayakan bahan ajar bermedia komik dari sisi desain. Indikator pertanyaan didasarkan pada empat aspek utama, yaitu panel, karakter, balon kata, dan tata letak. Empat aspek pertanyaan validasi desain diperinci menjadi 9 pertanyaan. Dari penilaian validator ahli didapatkan nilai sebagai berikut: $p = \frac{36}{45} \times 100\% = 80\%$

Validasi praktisi dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar bermedia komik jika digunakan pada pembelajaran. Angket validasi praktisi berisi pertanyaan mengenai kelayakan bahan ajar bermedia komik dari sisi praktisi. Angket ini akan diberikan kepada guru pengajar kelas. Pertanyaan pada angket ini didasarkan pada dua aspek pokok, yaitu bermanfaat bagi peserta didik dan bermanfaat bagi guru. Kedua aspek tersebut diperinci menjadi 6 pertanyaan. Dari penilaian validator ahli didapatkan nilai sebagai berikut: $p = \frac{28}{30} \times 100\% = 93\%$

Dapat disimpulkan bahwa pada validasi materi, didapatkan hasil validasi sebesar 97.33% yang masuk pada kategori kevalidan sangat baik. Lalu, pada validasi desain didapatkan hasil validasi sebesar 80% yang artinya masuk ke dalam kategori kevalidan baik. Kemudian, pada validasi praktisi didapatkan hasil validasi sebesar 93% yang berarti masuk dalam kategori kevalidan sangat baik. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa kevalidan bahan ajar berkategori sangat baik

b) Analisis Keefektivan Bahan Ajar

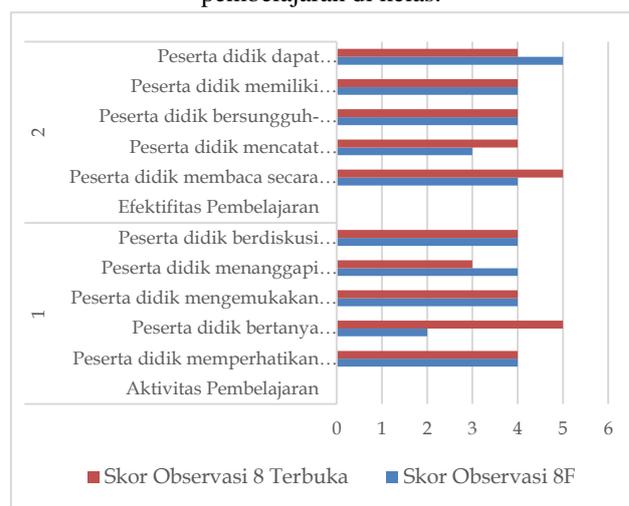
Keefektivan bahan ajar bermedia komik dinilai dari peningkatan rata-rata dari tes awal ke tes akhir yang telah dilaksanakan. Keefektivan bahan juga dinilai dari lembar observasi yang dilakukan oleh guru pengajar.

Pada hasil analisis tes awal telah disebutkan bahwa kelas 8F didapatkan rata-rata 75 dari 23 anak pada tes menulis kalimat persuasif, sedangkan pada kelas 8 Terbuka didapatkan 70.7 sebagai rata-rata tes menulis kalimat persuasif dari 20 anak. Pada hasil analisis tes akhir didapatkan bahwa hasil perolehan nilai tes akhir dari kelas 8F didapatkan skor rata-rata sebesar 86. Rata-rata yang didapatkan lebih besar dari pada nilai ketuntasan yaitu 75 sehingga dapat dikatakan “tuntas”. Kemudian berdasarkan

hasil perolehan nilai tes akhir dari kelas 8 Terbuka didapatkan skor rata-rata sebesar 80,6. Rata-rata yang didapatkan lebih besar dari pada nilai ketuntasan yaitu 75 sehingga juga dikatakan “tuntas”. Berdasarkan hasil analisis kedua kelas didapatkan hasil bahwa kelas 8F mendapatkan rata-rata sebesar 86 yang dikategorikan tuntas dan 8 Terbuka mendapatkan rata-rata sebesar 80,6 yang juga dikategorikan tuntas. Untuk mendapatkan hasil akhir keduanya, maka hasil rata-rata dijumlahkan lalu dibagi dua sehingga mendapatkan hasil 83,3 yang termasuk kategori “tuntas”. Hal ini menyatakan bahwa analisis tes awal-tes akhir mendapatkan kategori “tuntas”.

Observasi dilakukan pada saat implementasi bahan ajar. Observasi dilakukan oleh guru pengajar kelas masing-masing.

Tabel Perolehan skor observasi aktivitas pembelajaran di kelas.



$$p \text{ 8F} = \frac{38}{50} \times 100\% = 76\%$$

Dari hasil analisis observasi pembelajaran di kelas 8F SMPN 18 Surabaya didapatkan kesimpulan bahwa tingkat keefektivan berdasarkan observasi didapatkan skor sebesar 76% yang termasuk kategori baik

$$p \text{ 8Terbuka} = \frac{41}{50} \times 100\% = 82\%$$

Berdasarkan hasil analisis observasi pembelajaran di kelas 8 Terbuka SMPN 18 Surabaya didapatkan kesimpulan bahwa tingkat keefektivan berdasarkan observasi mendapatkan skor sebesar 82% yang termasuk kategori sangat baik.

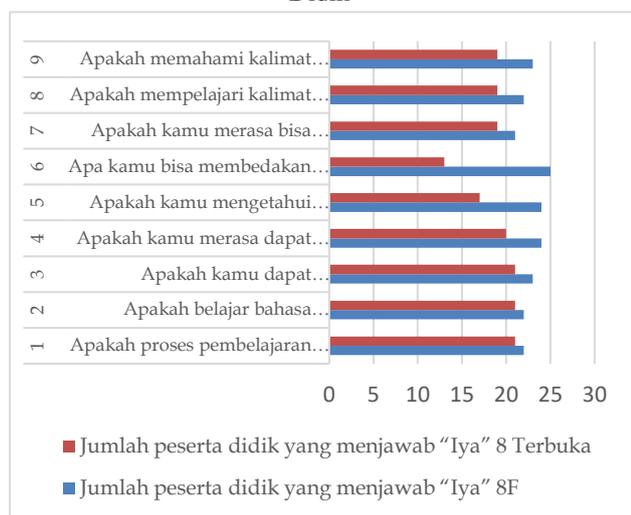
Dapat disimpulkan bahwa hasil analisis observasi di kelas 8F mendapat nilai 76% yang berarti baik, sedangkan pada kelas 8 Terbuka didapatkan nilai observasi sebesar 82% yang berarti “baik”. Untuk menyetarakan nilai maka kedua nilai dijumlahkan lalu dibagi dua sehingga mendapatkan hasil sebesar 79% yang berarti observasi kedua kelas masuk kategori “baik”. Hasil analisis keefektivan mendapat nilai berkategori “tuntas” dan

“baik”. Berdasarkan tabel kategori ketuntasan, keefektifan bahan ajar berkategori “efektif”.

c) Analisis Kepraktisan Bahan Ajar

Analisis Kepraktisan Bahan Ajar didapatkan dari lembar respon peserta didik. Analisis dilakukan dengan menghitung persentasi respon “iya” yang didapatkan pada setiap kelas. Pada kelas 8F, jumlah peserta didik yang hadir untuk mengisi lembar respon adalah 25 orang sehingga skor maksimal yang pada lembar respon adalah 225, sedangkan pada kelas 8 Terbuka, jumlah peserta didik yang hadir adalah 21 orang sehingga skor maksimal lembar respon adalah 189.

Tabel Jumlah Respon “Iya” pada Angket Respon Peserta Didik



$$p \text{ 8F} = \frac{206}{225} \times 100\% = 91.55\%$$

Dari hasil analisis respon peserta didik kelas VIII F di SMPN 18 Surabaya didapatkan kesimpulan bahwa kepraktisan bahan ajar mendapatkan skor sebesar 91.55% yang termasuk kategori sangat baik.

$$p \text{ 8 Terbuka} = \frac{170}{189} \times 100\% = 89.94\%$$

Berdasarkan hasil analisis respon peserta didik kelas VIII Terbuka di SMPN 18 Surabaya didapatkan kesimpulan bahwa kepraktisan bahan ajar mendapatkan skor sebesar 89.94% yang termasuk kategori sangat baik.

Kedua kelas memiliki kategori sangat baik sehingga kepraktisan bahan ajar berkategori sangat baik.

3. Pembahasan

Hasil analisis data pada kebutuhan peserta didik menunjukkan hasil yang berbeda antara kelas 8F dan 8 Terbuka. Kelas 8F memiliki peserta didik yang antusias dalam pembelajaran dan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas ini cukup mudah. Kelas 8F memiliki kekurangan yaitu keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik kelas 8F cenderung pasif dalam pembelajaran. Namun, pada analisis kebutuhan di kelas 8F didapatkan hasil sebesar 28,88% yang termasuk kategori kurang membutuhkan. Kelas 8 Terbuka memiliki

peserta didik yang kurang antusias dalam pembelajaran dan untuk meningkatkan motivasi belajar perlu adanya dorongan yang kuat. Kelas 8 Terbuka memiliki peserta didik yang cenderung aktif dalam pembelajaran. Pada analisis kebutuhan di kelas 8 Terbuka didapatkan hasil sebesar 45,23% yang termasuk kategori cukup membutuhkan.

Berdasarkan hasil analisis kualitas bahan ajar didapatkan tiga hasil yaitu kevalidan berkategori “sangat baik”, “baik”, dan “sangat baik” yang dapat dikatakan sebagai “sangat baik” karena dua dari tiga ahli memberi validasi dengan kategori “sangat valid”. Kemudian, hasil analisis keefektifan pada hasil tes awal dan tes akhir dinyatakan bahwa kedua kelas memiliki perubahan rata-rata pada tes akhir yang berkategori “tuntas” setelah implementasi bahan ajar dilakukan. Pada analisis observasi didapatkan hasil sangat baik dan baik dari kedua kelas yang kemudian disetarakan dengan cara dijumlahkan lalu dibagi dua dengan hasil berkategori “baik”. Oleh karena itu, berdasarkan tabel ketuntasan hasil analisis keefektifan memiliki kategori “efektif”. Selanjutnya adalah hasil analisis kepraktisan. Pada analisis kepraktisan, kedua kelas merespon dengan hasil sangat baik sehingga analisis kepraktisan dikategorikan sebagai “sangat baik”.

Oleh karena itu, kualitas bahan ajar bermedia komik materi teks persuasif dinyatakan sangat berkualitas karena mengikuti alur “sangat valid”, “efektif”, “sangat baik” yang berarti “sangat berkualitas” berdasarkan tabel kategori kualitas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pengembangan bahan ajar bermedia komik materi teks persuasif didapati dua simpulan. Yang pertama adalah proses pengembangan bahan ajar bermedia komik. Pada proses pengembangan bahan ajar bermedia komik digunakan pengembangan dengan metode ADDIE yang memiliki lima tahap, yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Hasil dari proses pengembangan ini adalah bahan ajar bermedia komik pada materi teks persuasif untuk peserta didik kelas 8 kurikulum merdeka.

Kedua, kualitas bahan ajar bermedia komik. Pada rumusan masalah kualitas bahan ajar ada tiga komponen yang harus dianalisis, yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Kevalidan bahan ajar didapatkan dari tiga komponen yang divalidasi, yaitu materi/isi, desain dan praktisi. Pada validasi materi atau isi didapatkan nilai sebesar 97,33% yang masuk kategori sangat baik. Pada validasi desain didapatkan nilai sebesar 80% yang masuk

kategori baik. Demikian pula, pada validasi praktisi didapatkan nilai sebesar 93% yang masuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil analisis, kevalidan bahan ajar masuk dapat kategori sangat valid.

Keefektifan bahan ajar didapatkan dari hasil tes awal dan tes akhir, kemudian juga dari hasil analisis lembar observasi yang dilakukan oleh pengajar. Hasil perolehan nilai tes akhir dari kelas 8F didapatkan skor rata-rata sebesar 86. Rata-rata yang didapatkan lebih besar dari pada nilai ketuntasan yaitu 75 sehingga dapat dikatakan tuntas, sedangkan hasil perolehan nilai tes akhir dari kelas 8 Terbuka didapatkan skor rata-rata sebesar 80,6. Rata-rata yang didapatkan lebih besar dari pada nilai ketuntasan yaitu 75 sehingga dapat juga dikatakan tuntas. Untuk mendapatkan hasil akhir keduanya, maka hasil rata-rata dijumlahkan lalu dibagi dua sehingga mendapatkan hasil 83,3 yang termasuk kategori tuntas. Hal ini menyatakan bahwa analisis tes awal-tes akhir mendapatkan kategori tuntas. Kemudian, analisis observasi yang dilakukan di kedua kelas memiliki hasil yang berbeda. Pada kelas 8F dinyatakan baik karena mendapat nilai sebesar 76%, sedangkan pada kelas 8 terbuka didapatkan nilai sebesar 82% yang berarti masuk kategori sangat baik. Untuk menyetarakan nilai maka kedua nilai dijumlahkan lalu dibagi dua sehingga mendapatkan hasil sebesar 79% yang berarti observasi kedua kelas masuk kategori baik. Hasil analisis keefektifan mendapat nilai berkategori tuntas dan baik. Berdasarkan tabel kategori ketuntasan, keefektifan bahan ajar berkategori efektif.

Analisis kepraktisan bahan ajar beprmedia komik didapatkan dari hasil respon peserta didik terhadap bahan ajar bermedia komik. Pada kelas 8F didapatkan nilai 91,55% yang berarti sangat baik dan pada kelas 8 Terbuka didapatkan nilai sebesar 89,95% yang juga berkategori sangat baik. Berdasarkan kedua nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa kepraktisan bahan ajar bermedia komik dinyatakan sebagai sangat praktis.

Berdasarkan hasil analisis pada komponen kevalidan, keefektifan dan kepraktisan pada bahan ajar dapat diambil kesimpulan bahwa bahan ajar bermedia komik memiliki kualitas yang berkategori sangat berkualitas. Hal ini dapat dilihat dari pola hasil analisis yaitu, sangat valid, efektif, dan sangat baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Akcanca, N. (2020). "An Alternative Teaching Tool In Science Education: Educational Comics". *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 7(4). 1550—1570.
- Darniyanti, Y., Apreasta, L., & Khofifah, N. (2022). "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia

Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III SDN 152 Rantau Panjang". *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 450—461.

- Helsby, W. F. (1999). *Comics In Education. The Link Between Visual And Verbal Literacy: How Readers Read Comics* (Doctoral dissertation, University of Southampton).
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). "Analisis Bahan Ajar". *NUSANTARA*, 2(2), 311—326.
- McCloud, S. (2008). *Membuat Komik: Rahasia Bercerita Dalam Komik, Manga Dan Novel Grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Riduwan. (2014). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung. ALFABETA
- Sodiq, Syamsul. (2015). "Developing Language Learning Textbooks Enriched with Sense of Literacy": *The Case of Junior High School in Indonesia. International Education Studies*. 8(9), 120—125.
- Soedarso, N. (2015). "Komik: Karya Sastra Bergambar". *Humaniora*, 6(4), 496—506
- Sudijono, Anas. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok. PT RajaGrafindo Persada.
- Syaudah, L. (2022). "MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN CERITA FABEL DI SMP/MTS". *PROSIDING BINA BASA V*, 1(1), 98—103.