

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS PUISI BERBASIS *COMIC STRIP* UNTUK SISWA KELAS VIII SMP PLUS GUMILAR PACET

Nurul Izzah Fitri Hidayat

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
(nurul.1901@mhs.unesa.ac.id)

Heny Subandiyah, M. Hum.

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

Abstrak

Bahan ajar merupakan instrumen yang menunjang pembelajaran sehingga perlu dirancang dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip untuk siswa kelas VIII. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan dan mendeskripsikan kualitas bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip untuk siswa kelas VIII. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model Thiagarajan yang menghasilkan produk berupa bahan ajar. Data penelitian ini berupa deskripsi proses pengembangan dan hasil penilaian. Sumber data penelitian ini adalah validator ahli, siswa kelas VIII SMP Plus Gumilar Pacet, dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Plus Gumilar Pacet. Teknik pengumpulan data pengembangan bahan ajar menggunakan teknik angket, observasi, dan tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar angket kebutuhan peserta didik, lembar validasi, lembar observasi kegiatan, lembar tes, dan lembar respons. Hasil penelitian yang didapatkan dari penelitian ini ada dua. Pertama, adalah hasil proses pengembangan bahan ajar dengan model Thiagarajan (4-D) yang hanya meliputi tiga tahap saja yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, dan tahap pengembangan. Tahap pendefinisian melalui beberapa analisis yaitu analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap perancangan terdiri atas langkah pemilihan format bahan ajar dan desain awal bahan ajar. Tahap pengembangan terdiri atas validasi, uji coba terbatas, uji coba luas, dan revisi. Kedua, adalah kualitas bahan ajar yang meliputi tiga aspek, yaitu bahan ajar dikatakan valid, bahan ajar dikatakan sangat efektif, dan bahan ajar dikatakan praktis.

Kata Kunci: Pengembangan Bahan Ajar, Menulis Puisi, Komik Strip.

Abstract

Teaching materials are instruments that support learning and, therefore, need to be well-designed to achieve learning objectives. This research focuses on developing instructional materials for writing poetry based on comic strips for eighth-grade students. The research aims to describe the development process and assess the quality of instructional materials for writing poetry based on comic strips for eighth-grade students. This study follows the Research and Development (R&D) approach with the Thiagarajan model, resulting in a product in the form of teaching materials. The research data include descriptions of the development process and assessment results. Data sources for this study are expert validators, eighth-grade students at SMP Plus Gumilar Pacet, and Indonesian language teachers at SMP Plus Gumilar Pacet. Data collection techniques for developing instructional materials involve surveys, observations, and assessments. The instruments used for data collection include questionnaires on student needs, validation sheets, activity observation sheets, test sheets, and response sheets. The findings of this research are twofold. First, the outcomes of the instructional material development process using the Thiagarajan model (4-D) include only three stages: definition, design, and development. The definition stage involves various analyses, including front-end analysis, student analysis, task analysis, concept analysis, and learning objective analysis. The design stage consists of selecting the instructional material format and the initial design of instructional materials. The development stage comprises validation, limited testing, extensive testing, and revision. Second, the quality of instructional materials encompasses three aspects: the teaching materials are considered valid, the teaching materials are deemed highly effective, and the teaching materials are considered practical.

Keywords: *Development of Teaching Materials, Poetry Writing, Comic Strips.*

PENDAHULUAN

Setiap siswa mengalami proses pembelajaran. Ketercapaian siswa bergantung pada kualitas pembelajaran yang baik. Guru mempersiapkan berbagai alat pembelajaran dengan baik, salah satunya adalah bahan ajar. Menurut Magdalena, dkk (2020:312) bahan ajar merupakan salah satu instrumen yang memainkan peran penting dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran. Bahan ajar yang menarik mempunyai manfaat bagi guru dan juga siswa. Saat pembelajaran berlangsung, guru akan lebih mudah menyampaikan materi, sedangkan siswa akan lebih mudah menggabungkan apa yang telah mereka ketahui dengan apa yang baru mereka ketahui. Menurut Yustiorini (2020:189), siswa sering mengalami kesulitan untuk memahami materi yang mereka baca dan mereka juga sering melupakan inti materinya. Sejalan dengan hal tersebut, bahan ajar berbasis komik strip dibuat untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Gambar atau visualisasi yang ada dalam komik strip dapat menarik minat siswa serta membuat suatu pembelajaran yang terkesan sulit menjadi lebih mudah dipelajari.

Bahan ajar merupakan perangkat pembelajaran yang disusun atau dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk mencapai suatu kemampuan atau kompetensi tertentu. Bahan ajar banyak ditemui dalam bentuk teks cetak atau buku. Bahan ajar juga memiliki bentuk yang lain, menurut Dick dan L (dalam Cahyadi,2019:38), bahan ajar dapat berupa produk audiovisual, teknologi cetak, teknologi terpadu maupun berbasis komputer.

Komik strip merupakan salah satu jenis komik. Menurut Putra dan Yasa (2019:2) jenis komik, yaitu buku komik, komik strip, dan *webcomic*. Visualisasi gambar dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami informasi yang dimuat dalam komik. Menurut Kawamoto, komik strip merupakan jenis komik yang memiliki kelebihan dalam pembelajaran, karena gagasan dapat diungkapkan secara singkat dan sederhana melalui tampilan panel gambar (Aulia dan Wuryandani,2019:528). Komik strip dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran karena dengan visualisasi grafis yang menarik, dialog singkat, sederhana, dan mudah dimengerti membuat orang tertarik dan suka membaca komik (Rokhayani dan Utari,2014:148).

Komik strip merupakan salah satu jenis komik yang memiliki elemen-elemen pembentuk. Menurut Maharsi (dalam Setiawan dan Kristiana,2020:156-157), berikut merupakan elemen-elemennya.

a. Panel

Panel merupakan bagian dalam komik berupa kotak yang di dalamnya berisi gambar dan teks. Komik strip

biasanya terdiri atas 4 panel. Fungsi dari panel adalah sebagai petunjuk waktu atau ruang terpisah.

b. Sudut pandang dan ukuran gambar

Sudut pandang gambar merupakan bagian komik yang dapat dibuat menggunakan pola seperti pada film. Macam sudut pandang gambar pada komik ada lima, yaitu *frog eye*, *eye level*, *low angle*, *high angle*, dan *bird eye view*. Ukuran gambar merupakan bagian komik yang dibuat di dalam panel untuk dibuat sesuai dengan kebutuhan setiap adegan. Terdapat beberapa ukuran gambar yang bisa digunakan, seperti *close up*, *extreme close up*, *medium close up*, *long short*, dan *extreme long shot*.

c. Parit

Parit merupakan bagian komik yang berupa ruang atau celah yang berada di antara panel. Parit bisa juga disebut dengan istilah gang.

d. Balon kata

Balon kata merupakan bagian komik berupa narasi atau teks dialog yang digambarkan dalam panel. Terdapat tiga bentuk balon kata secara garis besar, yaitu balon ucapan, balon pikiran, dan *caption*.

e. Bunyi huruf

Bunyi huruf biasa disebut dengan istilah *sound lettering*. Bunyi huruf merupakan bagian dalam komik yang biasanya memiliki ciri khas sendiri, karena dapat berbeda-beda pada komik satu dengan komik lainnya. Bunyi huruf adalah ungkapan yang menggambarkan suatu objek, seperti suara hewan, benda, dan manusia.

f. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan bagian komik yang menyuguhkan gambaran jelas pada cerita. Hal tersebut memudahkan pembaca untuk mengerti jalan cerita.

g. Cerita

Cerita merupakan bagian komik yang dapat menjelaskan setiap adegan. Cerita yang menarik membuat pembaca semakin terkesan dengan komik tersebut.

h. Garis gerak

Garis gerak merupakan bagian komik berupa efek yang muncul akibat suatu pergerakan atau gestur tubuh pada karakter dalam ilustrasi komik.

i. Simbolia

Simbolia merupakan bagian komik berupa suatu gambar pada gerak karakter komik. Contohnya adalah *plewds* (berkeringat), *squeans* (pusing), *emanata* (terkejut), *briffits* (berpindah), *grawlfixes* (marah).

Pembelajaran sastra dapat membantu untuk mengasah kreativitas siswa. Permana dan Indihadi (2018:194) mengungkapkan bahwa pembelajaran sastra dalam pendidikan di Indonesia perlu mendapatkan perhatian, sebab dapat mengasah kreativitas, minat, serta bakat peserta didik. Salah satu pembelajaran sastra adalah menulis puisi. Maka menulis puisi merupakan salah satu

pembelajaran sastra yang perlu mendapatkan perhatian lebih. Pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan bahan ajar berbasis *comic strip* dapat menarik minat siswa, sehingga pembelajaran yang terkesan sulit akan menjadi lebih mudah. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Adawiah, dkk (2018:897), menulis puisi merupakan salah satu konteks produk menulis dalam konteks akademik yang sulit untuk dikuasai.

Menurut Waluyo (dalam Sutejo dan Kasnadi,2009:2), puisi adalah ungkapan perasaan serta pikiran yang disusun imajinatif serta berkonsentrasi pada kekuatan bahasa baik struktur batin maupun struktur fisiknya sebagai bentuk karya sastra seorang penyair. Maka menulis puisi merupakan aktivitas yang melalui serangkaian proses. Adapun proses yang dapat dilakukan secara sederhana oleh siswa adalah dengan (1) menentukan tema, (2) menuliskan kata-kata yang terlintas dalam pikiran siswa yang sesuai dengan tema, (3) mengembangkan pilihan kata tersebut dalam larik, (4) menyusun larik puisi menjadi bait dengan memperhatikan rima dan bunyi, (5) menentukan judul yang sesuai.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model Thiagarajan atau yang biasa disebut dengan *Four-D (4-D)*. Penelitian ini hanya sampai pada tahap ketiga saja (tanpa melalui tahap ke-4 yaitu *disseminate*) karena terbatasnya biaya dan waktu studi. Ketiga tahapan tersebut yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip untuk siswa kelas VIII yang dicetak. Proses pengembangan pada penelitian ini menghasilkan draf I yang kemudian divalidasi oleh para validator ahli. Setelah itu, direvisi hingga menjadi draf II yang digunakan selama uji coba terbatas. Setelah uji coba terbatas, dilakukan revisi hingga menjadi draf III yang digunakan selama uji coba luas. Setelah uji coba luas, dilakukan revisi hingga menjadi draf IV atau draf final.

Sumber data penelitian ini adalah para validator ahli, siswa kelas VIII SMP Plus Gumilar Pacet, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Data penelitian ini adalah deskripsi proses pengembangan dan hasil penilaian kualitas bahan ajar dengan menggunakan instrumen. Teknik pengumpulan data pengembangan bahan ajar menggunakan teknik angket, observasi, dan tes. Instrumen penelitian ini adalah lembar angket kebutuhan siswa, lembar validasi, lembar observasi kegiatan, lembar tes, dan lembar respons. Lembar angket kebutuhan disebarkan kepada 26 siswa pada kelas VIII-A. Lembar validasi diberikan kepada ketiga validator ahli. Lembar observasi kegiatan guru dan siswa diberikan kepada observer selama

uji coba terbatas dan uji coba luas. Lembar tes diberikan kepada 10 siswa kelas VIII-B selama uji coba terbatas dan kepada seluruh siswa kelas VIII-A selama uji coba luas. Lembar respons diberikan kepada siswa selama uji coba terbatas dan uji coba luas. Data yang diperoleh melalui instrumen tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus perhitungan hingga memperoleh hasil persentase maupun rata-rata nilai yang kemudian diinterpretasi berdasarkan hasil kualitas produk bahan ajar yang dikembangkan. Seluruh data dianalisis dan dideskripsikan sesuai dengan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian memuat dua hal sesuai dengan rumusan masalah. Pertama, mengenai proses pengembangan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip untuk siswa kelas VIII SMP Plus Gumilar Pacet. Proses pengembangan mulai dari tahap pendefinisian, perancangan, hingga tahap pengembangan. Kedua, mengenai kualitas bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip untuk siswa kelas VIII SMP Plus Gumilar Pacet. Kualitas bahan ajar tersebut terdiri atas aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Berikut merupakan kedua hasil penelitian dan pembahasan.

1. Proses Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Berbasis *Comic Strip*

Proses ini melalui tiga tahapan yaitu sebagai berikut.

A. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini merupakan tahapan pertama yang melalui serangkaian analisis. Berikut merupakan uraian hasilnya.

1) Analisis Ujung Depan

Berdasarkan hasil pengamatan perlu ada bahan ajar yang dapat menunjang pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi atau topik yang dipelajari. Pengamatan kurikulum yang dilakukan menunjukkan bahwa SMP Plus Gumilar Pacet menerapkan Kurikulum Merdeka. Pada Kurikulum Merdeka, terdapat kompetensi, yaitu Capaian Pembelajaran (CP), yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Terdapat capaian umum dan capaian perelemen dalam CP mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam kurikulum Merdeka, kelas 8 SMP termasuk dalam fase D. Bahan ajar menggunakan CP berdasarkan Ketetapan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 33 Tahun 2022, CP elemen menulis bahasa Indonesia untuk Fase D.

2) Analisis Siswa

Pada tahap ini, analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik siswa. Analisis tersebut dilakukan guna menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik siswa dengan bahan ajar yang dikembangkan. Data tersebut diperoleh melalui angket kebutuhan siswa yang disebarkan pada siswa kelas VIII-A SMP Plus Gumilar Pacet. Angket tersebut berisikan dua belas poin pertanyaan yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip. Berikut merupakan hasil angket tersebut.

Tabel 1 Hasil Angket Kebutuhan Siswa

No.	Kebutuhan	Penilaian	
		Iya	Tidak
1.	Apakah kalian menyukai pembelajaran bahasa Indonesia?	26	0
2.	Apakah pembelajaran bahasa Indonesia teras sulit?	8	18
3.	Apakah kalian menyukai pembelajaran puisi?	19	7
4.	Apakah kalian mengalami kesulitan untuk menulis puisi?	26	0
5.	Apakah kalian mengalami kesulitan untuk memahami materi teks puisi?	23	3
6.	Apakah kalian menggunakan sumber belajar selain buku pegangan siswa saat belajar bahasa Indonesia?	3	23
7.	Apakah kalian ingin menggunakan sumber belajar lain saat belajar bahasa Indonesia?	25	1

8.	Apakah kalian menyukai belajar menggunakan buku pegangan siswa yang biasa kalian gunakan tersebut?	6	20
9.	Apakah kalian mengalami kesulitan saat menggunakan buku pegangan siswa yang biasa kalian gunakan tersebut?	20	6
10.	Apakah kalian menyukai buku pegangan yang menyajikan banyak teks materi?	5	21
11.	Apakah kalian menyukai buku dengan banyak gambar dari pada banyak teks?	26	0
12.	Apakah kalian merasa senang saat membaca komik?	26	0

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor penilaian}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{263}{312} \times 100\% \\ &= 84\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa tersebut menunjukkan persentase sebesar 84% yang berarti bahwa peserta didik sangat membutuhkan bahan ajar berbasis komik strip.

3) Analisis Tugas

Pada tahap ini, analisis dilakukan untuk mengukur ketercapaian siswa terhadap pembelajaran. Tahap analisis ini dilakukan dengan menurunkan CP elemen menulis menjadi TP untuk mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP. Penyusunan TP perlu memperhatikan dua komponen, yaitu kompetensi dan ruang lingkup materi. Kompetensi yang digunakan adalah untuk mengukur kedalaman pemahaman siswa dan keterampilan siswa dalam penyusunan teks. Ruang lingkup materi yang digunakan adalah puisi. TP yang digunakan adalah peserta didik diharapkan dapat memahami unsur-unsur pembentuk teks puisi sehingga dapat

menyusun teks puisi melalui langkah-langkah penulisan dengan memperhatikan unsur-unsur pembentuknya.

4) Analisis Konsep

Pada tahap ini, analisis dilakukan untuk menemukan konsep yang relevan dengan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip. Konsep bahan ajar ini menggunakan kompetensi CP yang telah diturunkan menjadi TP hingga dapat membantu merumuskan konsep pembelajaran pada bahan ajar. Berikut merupakan uraian konsep bahan ajar menulis puisi.

Tabel 2 Konsep Isi Bahan Ajar Menulis Puisi

Konsep	Isi Kegiatan
Siswa menyusun teks puisi berdasarkan langkah-langkah dengan memperhatikan unsur-unsur pembentuknya:	<ul style="list-style-type: none"> - Disajikan Teks Puisi untuk siswa analisis unsur-unsur pembentuknya. - Siswa dapat memaparkan hasilnya kepada teman. - Disajikan langkah-langkah penyusunan teks puisi. - Siswa menulis puisi mengikuti langkah-langkahnya dengan memperhatikan unsur-unsur pembentuknya.

5) Analisis Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini, analisis dilakukan untuk menganalisis hasil yang harus dicapai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran diturunkan dari CP elemen menulis untuk kelas 8 yang berada di fase D. Menulis yang diambil adalah menulis puisi. Siswa diharapkan dapat menulis puisi dengan memperhatikan unsur-unsur pembentuk puisi.

Tabel 3 TP dan Poin Materi Puisi

TP	Unsur-Unsur Pembentuk Puisi

Peserta didik diharapkan dapat memahami unsur-unsur pembentuk teks puisi sehingga dapat menyusun teks puisi melalui langkah-langkah penulisan dengan memperhatikan unsur-unsur pembentuknya.	<ul style="list-style-type: none"> - Unsur Fisik (majas dan irama, kata konotasi, kata berlambang, citraan) - Unsur Batin (tema, perasaan penyair, nada, dan amanat)
--	--

Analisis tujuan pembelajaran menghasilkan indikator yang menunjukkan sejauh mana siswa ketercapaian siswa pada tujuan pembelajaran. Dalam Kurikulum Merdeka, indikator tersebut disebut dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berikut merupakan KKTP siswa kelas VIII SMP Plus Gumilar Pacet untuk menulis puisi dengan memperhatikan unsur-unsur pembangunnya.

Bukti TP dalam KKTP tersebut adalah mampu menulis puisi dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun puisi. Dinyatakan perlu bimbingan jika belum mampu menulis puisi dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun puisi. Dinyatakan cukup jika mampu menulis puisi dengan mengandung kurang dari dua unsur-unsur pembangun puisi. Dinyatakan baik jika mampu menulis puisi dengan mengandung dua atau lebih dari unsur-unsur pembangun puisi. Dinyatakan sangat baik jika mampu menulis puisi dengan mengandung unsur-unsur pembangun puisi.

B. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan bahan ajar menjadi kerangka awal. Berikut merupakan uraian dua langkah yang dilakukan dalam tahap perancangan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip.

1) Pemilihan Format Bahan Ajar

Bahan ajar ini dicetak dengan kertas berukuran A5. Bahan ajar disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Bahan ajar ini menampilkan materi dengan ilustrasi dan dialog singkat berbentuk komik strip. Setiap komik strip terdiri atas 4 panel yang dapat memuat setiap materi yang dibahas. Bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip dirancang menggunakan aplikasi Canva dan Pixton.

Setiap komik strip dirancang untuk menarik minat siswa dengan menampilkan berbagai karakter dengan berbagai alur cerita. Seluruh halaman dirancang berwarna untuk membantu menarik minat siswa. Bahan ajar ini juga didesain untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi dengan teks yang lebih singkat, padat, dan sesuai dengan perkembangan siswa.

Format bahan ajar ini didesain dengan memuat beberapa hal yaitu sampul, daftar isi, peta konsep, tujuan pembelajaran, pertanyaan pemantik, kegiatan membaca teks puisi, kegiatan diskusi, komik strip, tantangan belajar, kegiatan mengamati, komik strip, tantangan belajar, refleksi diri, dan daftar rujukan

2) Desain Awal Bahan Ajar

- Sampul dirancang menggunakan Pixton dan Canva. Sampul terdiri atas judul, kelas, materi, dan penulis. Sampul didesain menarik dan berwarna. Gambar dalam sampul merupakan tokoh-tokoh yang ada pada komik strip. Sampul dirancang menggunakan Pixton dan Canva. Sampul terdiri atas judul, kelas, materi, dan penulis. Sampul didesain menarik dan berwarna. Gambar dalam sampul merupakan tokoh-tokoh yang ada pada komik strip.
- Daftar isi memuat poin isi bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip dengan mencantumkan halaman.
- Peta konsep memuat seluruh kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa.
- Tujuan pembelajaran dipaparkan agar siswa dapat mengetahui tujuan pembelajaran yang mereka lakukan.
- Pertanyaan pemantik dikaitkan dengan materi puisi pada pembelajaran.
- Beberapa kegiatan seperti membaca, berdiskusi, dan mengamati dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.
- Komik strip dirancang dengan menggunakan aplikasi Pixton dan Canva. Pertama, membuat empat karakter utama dan satu karakter pendukung. Kemudian, merinci poin-poin materi. Pada setiap poin materi disusun alur cerita. Terakhir, menyusun gambar dan cerita.
- Tantangan belajar dirancang sesuai dengan analisis tugas. Tantangan belajar dirancang dengan penambahan karakter komik untuk menarik minat siswa.

- Refleksi diri dirancang agar siswa dapat melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
- Daftar rujukan dirancang untuk memuat daftar-daftar buku yang menjadi sumber untuk mengembangkan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip.

C. Tahap Pengembangan (*Develop*)

1) Draf I

- Sampul



Gambar 1 Draf I Sampul

Sampul diedit melalui aplikasi Canva. Tokoh-tokoh yang berada pada sampul dirancang pada aplikasi Pixton. Tokoh-tokoh komik strip tampil disampul untuk menarik minat siswa membaca. Keempat tokoh utama tersebut adalah Adam yang membawa buku, Kiki yang membawa buku sambil bergaya, Citra yang memegang pena, dan Lala yang berdiri di tengah-tengah antara Citra dan Adam. Kemudian, sampul terdiri atas judul, materi, kelas, dan penulis.

- Daftar Isi

DAFTAR ISI	
Daftar Isi.....	i
Peta Konsep.....	ii
Tujuan Pembelajaran.....	1
Pertanyaan Pemantik.....	2
Mari Membaca.....	3
Unsur-Unsur Pembangun Puisi.....	5
Unsur Fisik.....	7
Unsur Berisi.....	24
Mari Mengamati.....	36
Langkah Menulis Teks Puisi.....	37
Refleksi Diri.....	43

Gambar 2 Draf I Daftar Isi

Daftar isi memuat poin-poin isi bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip dengan

mencantumkan halaman. Poin tersebut adalah daftar isi, peta konsep, tujuan pembelajaran, pertanyaan pemantik, unsur-unsur pembangun puisi, langkah-langkah penyusunan puisi, dan refleksi diri.

- Peta Konsep



Gambar 3 Draf I Peta Konsep

Peta konsep memuat seluruh kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa. Hal tersebut berkaitan dengan poin yang sudah dianalisis dalam tahap analisis konsep. Peta konsep disusun melalui aplikasi Canva.

- TP



Gambar 4 Draf I TP

Tujuan pembelajaran dipaparkan agar siswa dapat mengetahui tujuan pembelajaran yang mereka lakukan. Tujuan pembelajaran sesuai dengan analisis yang tercantum dalam tahap pendefinisian. TP didit melalui aplikasi canva dengan penambahan karakter-karakter pada komik strip.

- Pertanyaan Pemantik



Gambar 5 Draf I Pertanyaan Pemantik
Pertanyaan pemantik dikaitkan dengan materi puisi pada pembelajaran. Terdapat dua pertanyaan pemantik yang sesuai. Pertanyaan pemantik dibuat melalui aplikasi Canva.

- Kegiatan Siswa



Gambar 6 Draf I Kegiatan Siswa

Beberapa kegiatan seperti membaca, berdiskusi, dan mengamati dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Terdapat kegiatan membaca untuk siswa semakin dekat dan mengenali apa itu teks puisi. Terdapat kegiatan berdiskusi bagi siswa untuk mendukung pemahaman dan ketercapaian pembelajaran secara bersama-sama. Terdapat kegiatan mengamati agar siswa dapat mengamati hal-hal di sekitarnya yang dapat dikaitkan dengan menulis teks puisi.

- Komik Strip

Komik strip dirancang dengan menggunakan aplikasi Pixton dan Canva. Pertama, membuat empat karakter utama dan satu karakter pendukung melalui aplikasi Pixton. Kemudian, merinci poin-poin materi yang dipaparkan dalam bahan ajar. Pada setiap poin materi, disusun alur cerita dengan tokoh-tokoh yang telah dibuat. Terakhir,

menyusun gambar dan cerita. Membuat gambar dan balon cerita melalui aplikasi Pixton. Kemudian, diedit secara keseluruhan menggunakan aplikasi Canva. Berikut merupakan gambar tokoh-tokoh dan tabel rincian poin materi serta cerita yang dibuat.

Tabel 4 Draf I Poin Materi dan Cerita

Poin Materi	Cerita
Unsur-Unsur Pembangun Puisi	Kiki yang sedang mencari materi unsur pembentuk puisi. Kiki berhasil menemukan, namun ternyata Adam sudah mengetahui materi tersebut. Kiki terkejut dan terkesan karena itu. Namun, nyatanya materi tersebut sudah pernah dibahas tetapi Kiki tidak menyimak dengan baik.
Unsur Fisik	<p>1. Majas dan irama Citra meminjamkan catatannya kepada Lala. Lala mencari materi mengenai majas karena akan mengikuti lomba puisi. Namun, nyatanya lomba puisinya sudah lewat minggu lalu. Citra dan Lala sedang bermain di luar, namun tiba-tiba hujan datang. Lala mengajak Citra pulang dengan menggunakan bus. Saat di bus, mereka teringat dengan puisi “Hujan Bulan Juni” yang pernah Adam bacakan di kelas. Lala terkesan karena Irama puisi tersebut dapat disampaikan dengan lembut.</p> <p>2. Kata konotasi Citra membatalkan acara mainnya dengan Lala karena ada acara keluarga di luar kota. Lala mengatakan pada Citra agar tidak lupa membawa oleh-oleh</p>

	<p>(buah tangan). Kemudian, Kiki yang mendengar itu heran dan bertanya pada Adam kenapa tangan jadi buah. Seketika suasana pecah, Lala memberi tahu bahwa itu contoh kata konotasi. Kemudian, mereka mencoba menjelaskan kepada Kiki mengenai kata konotasi.</p> <p>3. Kata berlambang Adam dan Kiki sedang mengerjakan tugas di perpustakaan, namun Kiki belum juga selesai. Kiki bingung dengan materi kata berlambang, Adam mencoba menjelaskannya.</p> <p>4. Citraan Adam membantu Kiki mencari materi mengenai citraan di perpustakaan. Setelah selesai, Kiki masih saja bingung dan bertanya kepada Adam, kemudian Adam menjelaskan. Namun, saat Adam meminta Kiki untuk menjelaskan kembali, Kiki malah sengaja menggoda Adam.</p>
Unsur Batin	<p>1. Tema Lala mengabaikan panggilan Citra karena Lala sedang melamun mengenai cita-citanya nanti. Kemudian, Citra menjadi ingat tentang puisi “Pada Suatu Hari Nanti”, sehingga Lala menanggapi dengan tema puisi tersebut.</p> <p>2. Perasaan penyair Citra menanyakan materi perasaan penyair, kemudian Lala menanggapi. Citra</p>

terkesan karena Lala dapat menjelaskannya dengan baik, namun nyatanya Lala barusan selesai membaca materi yang ditanya Citra dari catatan Adam yang dia bawa.

3. Nada
Kiki yang menanyakan soal nada sebagai unsur batin puisi kepada Adam saat berada di ruang musik. Kemudian, Adam dengan baik menjelaskannya kepada Kiki.

4. Amanat
Sekolah mengadakan tur di tengah semester. Mereka semua mengikuti tur tersebut termasuk Haidar, yang sering absen sekolah. Kiki menggoda Haidar dengan mengatakan banyak tugas menumpuk yang menantinya karena sering absen. Kemudian, Adam menawarkan bantuan kepada Haidar jika ada kesulitan. Haidar meminta tolong menjelaskan tentang materi amanat. Adam dan Kiki dengan senang hati menjelaskan materi tersebut.

- Tantangan Belajar

 Tantangan Belajar



Gambar 7 Draf I Tantangan Belajar

Tantangan belajar dirancang sesuai dengan analisis tugas. Tantangan belajar dirancang dengan penambahan karakter yang terdapat dalam komik untuk menarik minat siswa. Karakter tersebut muncul dengan memberikan petunjuk serta penyemangat bagi siswa untuk menyelesaikan tantangan belajar dengan baik.

- Refleksi Diri

 REFLEKSI DIRI

Berilah tanda centang (✓) pada kolom tingkat penguasaanmu terhadap materi berikut secara jujur!

Kegiatan	SM	M	CM	KM
Saya dapat memahami pengertian puisi.				
Saya dapat memahami unsur-unsur pembangun puisi.				
Saya dapat memahami langkah menyusun puisi.				
Saya dapat mempresentasikan dan mengapresiasi karya puisi di kelas.				

Keterangan: SM= Sangat mengasai, M= Mengasai, CM= Cukup mengasai, KM= Kurang mengasai

Gambar 8 Draf I Refleksi Diri

Refleksi diri dirancang agar siswa dapat melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam halaman refleksi diri, tokoh dalam komik akan muncul untuk memberikan petunjuk pengisian refleksi diri untuk siswa.

- Daftar Rujukan



Gambar 9 Draf I Daftar Rujukan

Daftar rujukan dirancang untuk memuat daftar-daftar buku yang menjadi sumber untuk mengembangkan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip. Terdapat tiga buku yang menjadi rujukan yang ditampilkan dalam halaman daftar rujukan pada bahan ajar berbasis komik strip.

2) Validasi

Validasi dilakukan oleh tiga validator terhadap draf I bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip pada 17,18, dan 19 Juli 2023. Hasil validasi dari ketiga validator tersebut berupa penilaian terhadap bahan ajar dengan memuat saran dan komentar. Hasil validasi tersebut digunakan sebagai acuan revisi guna menghasilkan bahan ajar lebih layak digunakan. Berikut merupakan hasil penilaian tiga validator berupa saran dan komentar.

Tabel 5 Hasil Saran dan Komentar Validator

Validator	Saran dan Komentar
Dr. Resdianto P. R., M.Pd.	Lebih diberikan warna agar hidup dan cerah serta garis dipastikan tidak terpotong.
Wening H. Nawa Ruci, S.Pd., M.Pd.	Komik menarik dan bagus untuk anak/mahasiswa di luar prodi seni rupa/DKV. Perlu revisi cover, perbanyak referensi cover. Analisis bahan kertas untuk diprint: kertas Art Paper, condorce,

	dll. Print dipercepat yang proper.
Tiara Sufyani, S.Pd.	Produk pengembangan bahan ajar menulis puisi yang dihasilkan sudah baik. Daftar isi perlu lebih rinci agar lebih baik.

3) Revisi 1 (Draf II)

Revisi bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip dilakukan guna menyempurnakan dan menghasilkan produk bahan ajar yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Revisi dilakukan setelah validasi. Revisi (draf II) dilakukan dengan mempertimbangkan saran dan komentar dari ahli/validator dengan sebaik-baiknya.


Revisi sampul dilakukan dengan mempertimbangkan semua saran dan komentar yang telah diberikan oleh validator. Memperbanyak referensi sampul dengan melihat contoh-contoh sampul pada bahan ajar dan komik. Setelah itu, sampul direvisi sedemikian rupa agar lebih bagus dan menarik. Selain sampul, daftar isi juga direvisi agar lebih rinci dan baik secara tampilan dari daftar isi sebelumnya.

- Sampul



Gambar 10 Draf II Sampul

- Daftar Isi



Daftar Isi.....	i
Petunjuk Penggunaan.....	ii
Peta Konsep.....	iv
Tujuan Pembelajaran.....	1
Pertanyaan Pemantik.....	2
Mengenal Puisi.....	3
Mari Membaca.....	4
Unsur-Unsur Pembangun Puisi.....	6
Unsur Fisik.....	8
Majas dan Irama.....	8
Kata Konotasi.....	14
Kata Berlambang.....	18
Citraan.....	21
Unsur Batin.....	25
Tema.....	25
Perasaan Penyair.....	29
Nada.....	31
Amanat.....	33
Mari Mengamati.....	37
Langkah Menyusun Teks Puisi.....	38
Refleksi Diri.....	44

Gambar 11 Draf II Daftar Isi

4) Uji Coba Terbatas

Draf II bahan ajar diujicobakan kepada 10 siswa kelas VIII-B pada 7 Agustus 2023. Sepuluh siswa tersebut diambil secara acak dengan diambil setengah siswa perempuan dan setengah lagi siswa laki-laki. Uji coba terbatas menghasilkan data hasil belajar siswa, respons siswa terhadap bahan ajar berbasis komik strip, hasil observasi guru, dan hasil observasi siswa.

Uji coba terbatas berjalan dengan baik. Siswa terlihat antusias selama proses pembelajaran. Siswa dapat kondusif selama pembelajaran menggunakan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip. Kesepuluh siswa tersebut dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Mereka juga mengerjakan lembar tes dengan baik. Namun, terdapat beberapa kendala seperti beberapa siswa yang masih terlihat bingung untuk menggunakan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip tersebut. Hal tersebut menjadi salah satu pertimbangan untuk revisi bahan ajar yang lebih baik.

Pembelajaran diawali dengan salam dan doa bersama-sama. Kemudian, peneliti mencatat kehadiran siswa. Tujuan Pembelajaran disampaikan kepada siswa serta siswa juga diberi pertanyaan pemantik yang dihubungkan dengan materi. Siswa terlihat aktif menanggapi pertanyaan pemantik yang diberikan.

Siswa dibentuk dua kelompok dengan jumlah 5 siswa perempuan dan 5 siswa laki-

laki. Setiap kelompok diberi bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip. Siswa terlihat antusias saat melihat bahan ajar tersebut untuk pertama kali. Siswa diberikan arahan untuk menggunakan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip tersebut. Setiap kelompok berdiskusi mengenai materi dengan sumber bahan ajar tersebut. Setiap siswa melakukan kegiatan menulis puisi dengan memperhatikan unsur-unsur pembentuknya sesuai dengan langkah-langkah yang tertera pada bahan ajar berbasis komik strip pada lembar tes yang disediakan. Setelahnya, mereka saling menilai dan memberi apresiasi karya teks puisi teman kelompoknya dengan menempelkan bintang yang sudah disediakan.

5) Revisi 2 (Draf III)

Revisi bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip dilakukan guna menyempurnakan dan menghasilkan produk bahan ajar yang lebih baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Revisi ini dilakukan setelah melakukan uji coba terbatas. Revisi (draf III) dilakukan dengan mempertimbangkan proses pembelajaran yang dilakukan selama uji coba terbatas dengan sepuluh siswa menggunakan bahan ajar berbasis komik strip.

Selama proses pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis komik strip, beberapa siswa sedikit kesulitan mengoperasikan bahan ajar. Mempertimbangkan hal tersebut, dibuatlah petunjuk penggunaan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip. Petunjuk penggunaan memuat berbagai poin beserta gambar halamannya yang diberi keterangan. Petunjuk penggunaan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip dibuat ringkas dan semenarik mungkin untuk memudahkan penggunaan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip bagi siswa maupun guru.



Gambar 12 Draf III Petunjuk Penggunaan

6) Uji Coba Luas

Uji coba luas menggunakan bahan ajar draf III kepada seluruh siswa kelas VIII-A yang berjumlah 26. Uji coba luas dilaksanakan pada 16 Agustus 2023 yang menghasilkan data berupa hasil belajar siswa, respons siswa, hasil observasi guru, dan hasil observasi siswa. Data tersebut menjadi patokan perbaikan draf III menjadi draf IV.

Siswa berjumlah 26 tersebut mengikuti pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip dengan baik. Proses pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan kondusif. Siswa juga mengerjakan lembar tes dengan baik. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bu Tiara, menjadi observer selama kedua proses uji coba berlangsung.

Pembelajaran diawali dengan salam dan doa bersama-sama. Kemudian, peneliti mencatat kehadiran siswa. Tujuan Pembelajaran disampaikan kepada siswa serta siswa juga diberi pertanyaan pemantik yang dihubungkan dengan materi. Siswa terlihat aktif menanggapi pertanyaan pemantik yang diberikan oleh peneliti.

Siswa dibentuk 6 kelompok dengan jumlah 4-5 siswa di setiap kelompok. Setiap kelompok diberi bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip. Siswa terlihat antusias saat melihat bahan ajar tersebut untuk pertama kali. Siswa diberikan arahan untuk menggunakan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip tersebut. Setiap

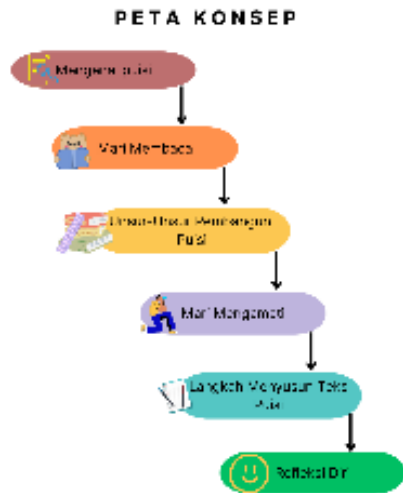
kelompok berdiskusi mengenai materi dengan sumber bahan ajar tersebut. Setiap siswa melakukan kegiatan menulis puisi dengan memperhatikan unsur-unsur pembentuknya sesuai dengan langkah-langkah yang tertera pada bahan ajar berbasis komik strip pada lembar tes yang disediakan. Setelahnya, mereka saling menilai dan memberi apresiasi karya teks puisi teman kelompoknya dengan menempelkan bintang yang sudah disediakan. Setiap kelompok terlihat antusias untuk menunggu gilirannya menilai dan mengapresiasi karya milik teman kelompok yang lain.

7) Revisi 3 (Draf IV)

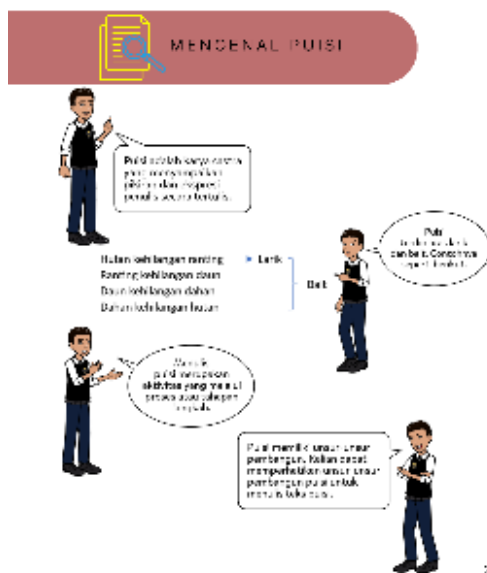
Revisi bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip dilakukan guna menyempurnakan dan menghasilkan produk bahan ajar yang lebih baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Revisi dilakukan setelah uji coba luas. Revisi ini menjadi draf IV atau bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip yang final. Revisi (draf IV) dilakukan dengan mempertimbangkan proses pembelajaran dengan 26 siswa menggunakan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip selama uji coba luas.

Proses pembelajaran menggunakan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip sudah dilakukan dua kali yaitu saat uji coba terbatas dan uji coba luas. Selama uji coba luas, siswa merasa tertarik untuk menggunakan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip. Mereka cukup antusias, namun ada beberapa siswa yang masih kurang mengenal teks puisi. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, dibuatlah pengenalan puisi agar siswa lebih dekat dengan materi puisi. Pengenalan puisi dibuat untuk mendukung pembelajaran siswa dengan mengenalkan dan mendekatkan siswa terhadap materi yang sedang mereka pelajari. Selain pengenalan puisi, peta konsep juga mengalami revisi agar tampilan lebih baik dan menarik.

- Peta Konsep



Gambar 13 Draft IV Peta Konsep
- Pengenalan Puisi



Gambar 14 Draft IV Mengenal Puisi

2. Kualitas Bahan Ajar Menulis Puisi Berbasis *Comic Strip*

A. Kevalidan Bahan Ajar

Kevalidan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip ini diperoleh melalui validasi yang dilakukan oleh tiga validator ahli di bidangnya masing-masing. Validator pertama merupakan dosen jurusan bahasa dan Sastra Indonesia yaitu Dr. Resdianto P. R., M.Pd., selaku validator ahli isi materi serta kebahasaan. Validator kedua merupakan dosen jurusan seni rupa dan desain grafis yaitu Wening Hesti Nawa Ruci, S.Pd., M.Pd., selaku validator ahli kegrafikan. Validator ketiga merupakan guru mata pelajaran Bahasa

Indonesia yaitu Tiara Sufyani, S.Pd., selaku validator ahli isi materi serta pembelajaran. Berikut merupakan hasil penilaian oleh ketiga validator terhadap draft I bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip yang dikembangkan.

- Validator 1

Terdapat 6 aspek penilaian kelayakan isi/materi yang dinilai oleh validator. Mendapatkan 4 poin untuk seluruh aspek. Keenam aspek tersebut yaitu ketepatan materi dengan TP, kebenaran isi materi, kejelasan isi materi, uraian materi sesuai dengan konsep, keakuratan materi, dan kesesuaian bahan ajar dengan karakteristik siswa. Jumlah skor maksimal adalah 30. Jumlah skor yang diperoleh dari hasil validasi adalah 24. Berdasarkan hasil tersebut memperoleh persentase sebesar 80% yang berarti bahwa bahan ajar valid/layak.

Terdapat 7 aspek penilaian kelayakan penyajian yang dinilai oleh validator. Mendapatkan 3 poin untuk tiga aspek yaitu bahan ajar disajikan secara praktis, bahan ajar tersaji secara menarik, dan penyajian bahan ajar dapat memotivasi siswa. Mendapat poin 4 untuk tiga aspek yaitu bagian isi memuat seluruh materi, penyajian peta konsep memudahkan siswa, dan konsistensi penyajian isi. Mendapatkan skor 5 untuk aspek pendahuluan memuat peta konsep yang memudahkan siswa. Jumlah skor maksimal adalah 35. Jumlah skor yang diperoleh adalah 26. Berdasarkan hasil tersebut memperoleh persentase sebesar 74% yang berarti bahan ajar valid/layak.

Terdapat 7 aspek penilaian kelayakan kebahasaan yang dinilai oleh validator. Mendapatkan 4 poin untuk ketujuh aspek tersebut. Tujuh aspek tersebut adalah bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, bahasa komunikatif, kesesuaian pemilihan kata, bahasa jelas dan padat, bahasa mudah dipahami siswa, kesesuaian ejaan, dan bahasanya baik dan benar. Jumlah skor maksimal adalah 35. Jumlah skor yang diperoleh adalah 28. Hasil persentase yang diperoleh adalah sebesar 80% yang menunjukkan bahwa bahan ajar valid/layak

- Validator 2

Terdapat 15 aspek penilaian kelayakan kegrafikan yang dinilai oleh validator. Mendapatkan poin 4 untuk dua aspek yaitu komposisi tata letak dan penataan ilustrasi tidak mengganggu tipografi. Mendapatkan poin 5 untuk aspek pemilihan ukuran bahan ajar,

kesesuaian gambar dengan tema pada sampul, tampilan menarik minat pembaca, kesesuaian ilustrasi dengan isi materi, ketepatan ukuran huruf, ketepatan pemilihan warna, kombinasi jenis huruf, kesesuaian bentuk dan warna objek, kesederhanaan cerita dan gambar, keunikan karakter komik strip, alur cerita komik strip menarik, kelengkapan elemen komik strip, dan kesesuaian ilustrasi dengan cerita. Jumlah skor maksimalnya adalah 75. Jumlah skor yang diperoleh adalah 73. Hasil validasi tersebut menunjukkan persentase sebesar 97% yang berarti bahan ajar tersebut sangat valid/sangat layak.

- Validator 3

Terdapat 6 aspek penilaian kelayakan isi/materi yang dinilai oleh validator. Mendapatkan 4 poin untuk seluruh aspek. Keenam aspek tersebut yaitu ketepatan materi dengan TP, kebenaran isi materi, kejelasan isi materi, uraian materi sesuai dengan konsep, keakuratan materi, dan kesesuaian bahan ajar dengan karakteristik siswa. Jumlah skor maksimal adalah 30. Jumlah skor yang diperoleh dari hasil validasi adalah 24. Berdasarkan hasil tersebut memperoleh persentase sebesar 80% yang berarti bahwa bahan ajar valid/layak.

Terdapat 7 aspek penilaian kelayakan penyajian yang dinilai oleh validator. Mendapatkan poin 3 untuk aspek penyajian bahan ajar dapat memotivasi siswa. Mendapatkan poin 4 untuk aspek bahan ajar disajikan secara praktis, disajikan secara menarik, pendahuluan memuat peta konsep, isi bahan ajar memuat seluruh isi materi, konsep bahan ajar berkaitan, dan konsistensi penyajian isi materi. Jumlah skor maksimal adalah 35. Jumlah skor yang diperoleh adalah 27. Berdasarkan hasil tersebut memperoleh persentase sebesar 77% yang berarti bahan ajar valid/layak.

Terdapat 7 aspek penilaian kelayakan kebahasaan yang dinilai oleh validator. Mendapatkan 4 poin untuk ketujuh aspek tersebut. Tujuh aspek tersebut adalah bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, bahasa komunikatif, kesesuaian pemilihan kata, bahasa jelas dan padat, bahasa mudah dipahami siswa, kesesuaian ejaan, dan bahasanya baik dan benar. Jumlah skor maksimal adalah 35. Jumlah skor yang diperoleh adalah 28. Hasil persentase yang diperoleh adalah sebesar 80% yang menunjukkan bahwa bahan ajar valid/layak.

B. Keefektifan Bahan Ajar

Keefektifan bahan ajar berbasis komik strip dapat dilihat dari hasil belajar lembar tes dan hasil observasi kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang dilaksanakan siswa pada saat uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil observasi kegiatan yang terdiri atas observasi kegiatan pendidik dan peserta didik yang didapatkan melalui pengamatan guru SMP Plus Gumilar Pacet.

- Hasil Belajar Uji Coba Terbatas

Bahan ajar komik strip yang digunakan pada saat uji coba terbatas adalah draf II yang telah direvisi setelah validasi. Uji coba terbatas menggunakan bahan ajar komik strip dilaksanakan oleh 10 siswa kelas VIII-B SMP Plus Gumilar Pacet. Nilai yang diperoleh oleh 9 siswa tersebut berada dalam kategori sangat baik pada interval kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Nilai yang diperoleh oleh satu siswa lainnya berada dalam kategori baik pada interval kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Berikut merupakan hasil belajar 10 siswa kelas VIII-B.

Tabel 6 Nilai Tes Uji Coba Terbatas

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	KRN	90
2.	AS	70
3.	NN	90
4.	SWA	90
5.	MSR	80
6.	SNH	90
7.	SM	90
8.	IE	80
9.	CP	80
10.	MS	80

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum x}{N} \\
 &= \frac{840}{10} \\
 &= 84
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan rata-rata nilai hasil belajar 10 siswa kelas VIII-B adalah sebesar 84. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa bahan ajar dalam kategori sangat efektif.

- Hasil Belajar Uji Coba Luas

Bahan ajar komik strip digunakan pada saat uji coba luas yang dilaksanakan oleh 26 siswa dalam satu kelas VIII-A SMP Plus Gumilar Pacet. Uji coba luas menggunakan bahan ajar komik strip draf 3 yang telah direvisi dari uji coba terbatas. Nilai yang diperoleh oleh 20 siswa tersebut berada dalam kategori sangat baik pada interval kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Nilai yang diperoleh oleh 6 siswa lainnya berada dalam kategori baik pada interval kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Berikut merupakan hasil belajar 26 siswa dari kelas VIII-A.

Tabel 7 Nilai Tes Uji Coba Luas

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	EFR	70
2.	NAR	80
3.	RPR	90
4.	SN	80
5.	MW	80
6.	MFA	80
7.	KZ	70
8.	MFS	80
9.	ASF	80
10.	AH	70
11.	RA	80
12.	MRJ	80
13.	QNA	90
14.	SF	90
15.	SK	90
16.	AHA	80
17.	UR	80
18.	HNH	80
19.	SJS	70
20.	SPK	70
21.	NR	70
22.	NHAS	80

23.	RSN	90
24.	ANS	80
25.	QNRS	90
26.	MNF	90

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum x}{N} \\
 &= \frac{2090}{26} \\
 &= 80,38
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan rata-rata 26 siswa kelas VIII-A adalah sebesar 80,38. Berdasarkan hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis komik strip dalam kategori efektif.

- Hasil Observasi Kegiatan Pendidik

Lembar observasi kegiatan pendidik tersebut diisi oleh observer, Tiara Sufyani, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Plus Gumilar Pacet. Guru melakukan penilaian pada lembar observasi kegiatan pendidik yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang pada kolom yang tersedia. Skor penilaian terdiri atas skor 5 yang berarti ternilai sangat setuju, skor 4 yang berarti ternilai setuju, skor 3 yang berarti ternilai cukup setuju, skor 2 yang berarti ternilai kurang setuju, dan skor 1 yang ternilai tidak setuju. Pelaksanaan observasi tersebut dilakukan saat uji coba terbatas dan luas terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip.

Terdapat 12 aspek penilaian observasi kegiatan pendidik yang dinilai oleh observer selama uji coba terbatas. Jumlah skor maksimalnya adalah 60. Jumlah skor yang diperoleh adalah 51. Hasil observasi kegiatan pendidik memiliki persentase sebesar 85%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip dalam kategori sangat efektif.

Terdapat 12 aspek penilaian observasi kegiatan pendidik yang dinilai oleh observer selama uji coba luas. Jumlah skor maksimalnya adalah 60. Jumlah skor yang diperoleh adalah 54. Hasil observasi kegiatan pendidik memiliki persentase sebesar 90%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis komik strip dalam kategori sangat efektif.

- Hasil Observasi Kegiatan Peserta Didik

Bu Tiara, guru mapel Bahasa Indonesia, menjadi observer untuk mengukur keefektifan

proses pembelajaran menggunakan bahan ajar. Penilaian keefektifan proses pembelajaran tersebut menggunakan lembar observasi kegiatan peserta didik yang telah disediakan. Guru melakukan pengamatan dengan melakukan penilaian pada lembar observasi kegiatan peserta didik dengan memberikan tanda centang pada kolom penilaian. Kolom penilaian berisi skor 1—5. Skor 5 ternilai sangat setuju, skor 4 ternilai setuju, skor 3 ternilai cukup setuju, skor 2 ternilai kurang setuju, skor 1 ternilai tidak setuju. Pelaksanaan observasi kegiatan peserta didik dilaksanakan saat uji coba terbatas dan luas selama proses pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis komik strip.

Terdapat 12 aspek penilaian observasi kegiatan peserta didik yang dinilai oleh observer selama uji coba terbatas. Jumlah skor maksimalnya adalah 60. Jumlah skor yang diperoleh adalah 51. Hasil observasi kegiatan pendidik memiliki persentase sebesar 85%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis komik strip dalam kategori sangat efektif.

Terdapat 12 aspek penilaian observasi kegiatan peserta didik yang dinilai oleh observer selama uji coba luas. Jumlah skor maksimalnya adalah 60. Jumlah skor yang diperoleh adalah 53. Hasil observasi kegiatan pendidik memiliki persentase sebesar 88%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis komik strip dalam kategori sangat efektif.

C. Kepraktisan Bahan Ajar

Hasil respons peserta didik dan pendidik menjadi penilaian untuk kepraktisan bahan ajar berbasis komik strip. Hasil respons peserta didik dan pendidik tersebut dilakukan di akhir proses pembelajaran. Hasil respons peserta didik dilakukan saat uji coba terbatas dan uji coba luas di SMP Plus Gumilar Pacet. Berikut merupakan hasil respons terhadap bahan ajar berbasis komik strip.

Terdapat 12 aspek penilaian kepraktisan bahan ajar yang dinilai oleh sepuluh siswa selama uji coba terbatas. Jumlah skor maksimalnya adalah 600. Jumlah skor yang diperoleh adalah 503. Hasil respons peserta didik memiliki persentase sebesar 84%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis komik strip dalam kategori sangat praktis.

Terdapat 12 aspek penilaian kepraktisan bahan ajar yang dinilai oleh 26 siswa selama uji coba

luas. Jumlah skor maksimalnya adalah 1560. Jumlah skor yang diperoleh adalah 1246. Hasil respons peserta didik memiliki persentase sebesar 80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis komik strip dalam kategori praktis.

Terdapat 14 aspek penilaian kepraktisan bahan ajar yang dinilai oleh pendidik. Jumlah skor maksimalnya adalah 70. Jumlah skor yang diperoleh adalah 56. Hasil respons pendidik memiliki persentase sebesar 80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis komik strip dalam kategori praktis.

SIMPULAN

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, proses pengembangan bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip menggunakan model Thiagarajan yang sering disebut dengan 4-D dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap ketiga dapat disimpulkan sebagai berikut.

- Tahap Pendefinisian dengan analisis. Analisis ujung depan didapati bahwa sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka sehingga bahan ajar menggunakan Kurikulum Merdeka. Analisis siswa dilakukan dengan angket kebutuhan sehingga didapati persentase sebesar 84% yang menunjukkan siswa sangat membutuhkan bahan ajar berbasis komik strip. Analisis tugas mengukur ketercapaian siswa didapatkan kompetensinya adalah menulis dan ruang lingkupnya puisi dengan memperhatikan unsur-unsur pembentuknya. Analisis konsep didapatkan konsep bahan ajar menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangun (unsur fisik dan batin). Analisis TP menghasilkan TP yang diturunkan dari CP menulis serta merumuskan indikator ketercapaian TP.
- Tahap Perancangan format bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip serta mendesain kerangka awal bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip mulai dari sampul, daftar isi, peta konsep, tujuan pembelajaran, pertanyaan pemantik, kegiatan siswa, dan komik strip.
- Tahap pengembangan menghasilkan draf I bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip. Kemudian, draf I divalidasi oleh para validator ahli. Revisi dilakukan setelah penilaian validator hingga menghasilkan draf II. Draf II adalah bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip yang digunakan untuk uji coba terbatas. Revisi dilakukan setelah uji coba terbatas hingga menghasilkan draf III. Draf III adalah bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip yang digunakan selama uji coba luas. Revisi dilakukan setelah uji coba

luas sehingga menghasilkan draf IV atau bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip yang sudah final.

2. Hasil penelitian kualitas bahan ajar menulis puisi berbasis komik strip untuk siswa kelas VIII SMP Plus Gumilar Pacet berdasarkan aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.
 - Kevalidan bahan ajar melalui penilaian ketiga validator adalah valid ditunjukkan dengan hasil validasi. Validasi oleh validator 1 menghasilkan persentase sebesar 80% terhadap 6 aspek penilaian, 74% terhadap 7 aspek penyajian, dan 80% terhadap 7 aspek kebahasaan yang menunjukkan bahan ajar valid/layak. Validasi oleh validator 2 menghasilkan persentase sebesar 97% terhadap 15 aspek kegrafikan yang menunjukkan bahan ajar sangat valid/sangat layak. Validasi oleh validator 3 menghasilkan persentase sebesar 80% terhadap 6 aspek penilaian, 77% terhadap 7 aspek penyajian, dan 80% terhadap 7 aspek kebahasaan yang menunjukkan bahan ajar valid/layak.
 - Keefektifan bahan ajar menunjukkan sangat efektif. Hasil belajar uji coba terbatas memperoleh rata-rata sebesar 84 yang berarti bahan ajar sangat efektif/layak. Hasil belajar uji coba luas memperoleh rata-rata sebesar 80.38 yang menunjukkan bahan ajar efektif/layak. Hasil observasi kegiatan guru memperoleh persentase sebesar 85% (uji coba terbatas) dan 90% (uji coba luas) yang menunjukkan bahan ajar sangat efektif/layak. Hasil observasi kegiatan siswa mendapatkan persentase sebesar 85% (uji coba terbatas) dan 88% (uji coba luas) yang menunjukkan bahan ajar sangat efektif/layak.
 - Kepraktisan bahan ajar menunjukkan bahan ajar praktis. Hasil respons siswa sebesar 84% (uji terbatas) yang menunjukkan bahan ajar sangat praktis. Hasil respons siswa sebesar 80% (uji luas) yang menunjukkan bahan ajar praktis. Hasil respons guru sebesar 80% yang membuktikan bahan ajar praktis.

DAFTAR RUJUKAN

- Adawiah, Siti Robiah dkk. 2018. "Pembelajaran Menulis Puisi Dengan Teknik Onomatope di MA Tanjungjaya". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol.1 (6): hal. 897-904.
- Aulia, Nisa, dan Wuri Wuryandani. 2019. "Multicultural Strip Comic as a Learning Media to Improve the Caring Character in Primary School". *Journal of Education and Learning*. Vol. 13 (4): pp 527-533.
- Cahyadi, Rahmat A.H. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model". *Jurnal Halaqa*. Vol. 3 (1): hal. 35-43.

- Magdalena, Ina dkk. 2020. "Analisis Bahan Ajar". *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Vol. 2 (2): hal. 311-326.
- Permana, Deifan, dan Dian Indihadi. 2018. "Penggunaan Media Gambar terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 5 (1): hal. 193-205.
- Putra, Gede L.A.K., dan Gede P.P.A.Y. 2019. "Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi dalam Media Sosial". *Jurnal Nawala Visual*. Vol. 1 (1): hal.1-8.
- Rokhayani, Atik, dan Aisyah R.P. Utari. 2014. "The Use of Comic Strips as an English Teaching Media for Junior High School Students". *Journal of Language and Literature*. Vol. 8 (2): pp 143-149.
- Setiawan, Evan, dan Nova Kristiana. 2020. "Perancangan Komik Strip Berbasis Digital tentang Bahaya Hoax bagi Masyarakat". *Jurnal Barik*. Vol. 1 (2): hal.154-166.
- Sutejo, dan Kasnadi. 2009. *Menulis Kreatif: Kiat Cepat Menulis Puisi dan Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Felicia.
- Yustiorini, Ma'as Shobirin, dan Ersila Devy Rinjani. 2020. "Penelitian Pengembangan Bahan Ajar Komik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Perjuangan Para Pahlawan". *Jurnal Magistra*. Vol. 11 (2): hal 187-200.