



PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK STRIP UNTUK KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT FAKTA DAN OPINI DI SD

Annisa Rahmawati^{1*}, Asri Susetyo Rukmi²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 2 Juli 2025

Revisi 10 Juli 2025

Diterima 24 Juli 2025

Abstract

This study aims to develop Comic Strip media that is valid, practical, and effective in improving elementary school students' ability to write factual and opinion sentences. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The trial was conducted on fifth-grade students at SDN Dukuh Kupang V-534. Data collection instruments included validation sheets, questionnaires, pretests, and posttests, with data analyzed using the N-Gain formula and the Likert scale. The media validation scored 90%, and the material validation scored 88%, both categorized as very valid. The practicality test showed results of 94% in the small-scale trial and 90% in the large-scale trial. The effectiveness of the media was demonstrated through N-Gain scores of 0.75 and 0.85, indicating a high level of improvement. The Comic Strip media was declared highly valid, practical, and effective in helping students distinguish between factual and opinion sentences. This media can be used as an engaging and contextual visual aid in Bahasa Indonesia learning.

Kata kunci:

pengembangan, media komik strip, kalimat fakta dan opini.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Komik Strip yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat fakta dan opini di SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas V di SDN Dukuh Kupang V-534. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi, angket, pretest, dan posttest, dengan analisis data menggunakan perhitungan N-Gain dan skala Likert. Hasil validasi media menunjukkan skor 90% dan validasi materi 88%, keduanya termasuk kategori sangat valid. Uji kepraktisan menunjukkan hasil 94% pada skala kecil dan 90% pada skala besar. Keefektifan media dibuktikan melalui skor N-Gain sebesar 0,75 dan 0,85 yang menunjukkan peningkatan tinggi. Media Komik Strip dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif untuk membantu peserta didik membedakan kalimat fakta dan opini. Media ini dapat digunakan sebagai alat bantu visual yang menarik dan kontekstual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Annisa Rahmawati

annisa.21187@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan untuk membantu peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang baru. Dalam proses pembelajaran diperlukan dukungan dari pendidik untuk membuat suasana belajar menjadi nyaman dan menyenangkan. Dengan demikian, pendidik dapat meningkatkan kreativitas peserta didik secara keseluruhan, mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan aktif sehingga dapat tercapai tujuan kegiatan pembelajaran di kelas sangat mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam meraih kesuksesan dalam belajar.

Keberhasilan yang diraih dalam pembelajaran, mengharuskan pendidik untuk memilih komponen pembelajaran yang tepat seperti sumber belajar, strategi, metode, dan media pembelajaran. Pemilihan komponen pembelajaran harus sesuai dengan materi ajar yang akan diajarkan serta karakter belajar peserta didik. Salah satu komponen pembelajaran yang dapat dipilih untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan menghasilkan hasil yang optimal, yaitu media pembelajaran.

Pemilihan media saat belajar (Rohima, 2023) dan gaya belajar peserta didik. Dengan demikian maka media pembelajaran seorang pendidik harus memperhatikan min pembelajaran yang dipilih akan mendapat respon positif dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu pendidik untuk menyampaikan pelajaran sehingga diperoleh hasil belajar yang maksimal.

Menurut Piaget (dalam Agung et al., 2019) peserta didik sekolah dasar masih berada pada tahap operasional pemikiran logika atau operasi, namun hanya terbatas untuk konkret. Pada tahap ini anak sudah dapat menggunakan objek fisik yang ada. Oleh karena itu, untuk mengatasi kondisi tersebut, media pembelajaran harus dipilih dengan tepat, salah satunya dengan menggunakan jenis media pembelajaran visual. Media visual merupakan salah satu dari banyak jenis yang dapat digunakan untuk pelajaran dengan materi cara yang secara media pembelajaran menyampaikan memungkinkan peserta didik melihat dan menyaksikan langsung, mengamati dengan cermat, dan memegang secara langsung bahan media tersebut (Mayasari et al., 2021). Salah satu media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu Media Komik Strip.

Media Komik Strip termasuk jenis media visual karena media tersebut dapat dilihat dan dipegang. Komik Strip adalah jenis komik yang menyajikan cerita singkat dan

padat. Berbeda dengan komik lainnya, komik ini biasanya memiliki panel yang lebih sedikit dan sering mengangkat tema komedi atau kehidupan sehari-hari biasanya hanya memiliki 3-7 panel, hanya memiliki 1 halaman saja dan berkelanjutan dalam bentuk seri. Komik ini memiliki daya tarik dalam menyampaikan pesan secara singkat dan jelas, yang berfokus pada satu tema atau isu yang menarik perhatian pembaca. (Prastya (2019).

Media Komik Strip yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan Keterampilan menulis. Keterampilan menulis adalah salah satu aspek penting dalam berbahasa, karena melalui keterampilan ini, seseorang dapat informasi atau menerima pesan ditulis yang seseorang tulis oleh penulis (Prihatin & Sari, 2020). Keterampilan menulis memungkinkan meningkatkan kecerdasannya, memperoleh informasi, dan memperdalam pengetahuan yang telah dimiliki (Muhammin et al., 2023). Kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik melalui Media Komik Strip dapat mempermudah peserta didik dalam menganalisis dan memahami tulisan atau bacaan berupa gambar dengan lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak mudah bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian melalui Media Komik Strip peserta didik akan lebih mudah dalam meningkatkan Keterampilan menulis terutama untuk membedakan antara kalimat fakta dan kalimat opini.

Pengembangan terkait dengan media Komik Strip maupun keterampilan menulis dalam kalimat fakta dan opini yang dikaji sebelum-sebelumnya. Maka dilakukan penelusuran terkait pengembangan Komik Strip terdahulu guna memberikan kontribusi pada "Pengembangan Media Komik Strip Kalimat Fakta dan Kalimat Opini Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar" Berikut merupakan salah satu judul berjudul Dwi Astuti Hardiyanti dalam penelitiannya berjudul Pengembangan Media Komik Strip Berbasis Keunggulan Lokal pada Materi Gaya dan Cerita Fiksi di Kelas IV SDN Jekulo Kudus, 2019 mengungkapkan bahwa angket respon peserta didik menunjukkan bahwa media Komik Strip untuk mempermudah pemahaman materi cerita fiksi dan pengaruh gaya. Validasi dari ahli materi dan ahli media juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas.

Penelitian lain oleh Sintia Yuliandari dan Fetri Yeni, berjudul Pengembangan Media Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Bermuatan Nilai-nilai Karakter bagi Peserta Didik Kelas Rendah SDN 05 Muarakalaban, Jurnal, 2020, menunjukkan bahwa Komik Strip efektif sebagai media pembelajaran bermuatan nilai-nilai karakter. Validasi

materi mendapat kriteria sangat baik, aspek media dinilai sangat layak, dan uji coba menunjukkan bahwa media tersebut sangat praktis digunakan.

Pembaharuan dalam Komik Strip ini adalah terdapat ilustrasi karakter nyata dalam Komik Strip ini, selain itu media Komik Strip dibuat seperti *booklet* brosur. Dengan demikian, peserta didik membaca Komik Strip ini diharapkan meningkatnya kemampuan menulis serta mampu membedakan kalimat fakta dan opini pada peserta didik kelas V. Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan, maka perlu dilakukan sebuah penelitian pengembangan media Komik Strip untuk keterampilan menulis kalimat fakta dan opini.

Adapun judul yang sesuai untuk penelitian ini adalah Pengembangan Media Komik Strip untuk Kemampuan Menulis Kalimat Fakta dan Kalimat Opini Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan penelitian pengembangan *Research and Development*, yang dirancang untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan produk yang dihasilkan agar dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Komik Strip untuk materi menulis kalimat fakta dan kalimat opini kelas V sekolah dasar. Media ini disesuaikan dengan permasalahan peserta didik mengenai keterampilan menulis kalimat fakta dan opini di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu *analyze* (analisis), perancangan *design* (perancangan), pengembangan *development* (pengembangan), *implementation* (pengembangan), dan evaluasi *evaluation* (evaluasi). Alasan menggunakan model ADDIE karena alur model ini tersusun secara sistematis, efisien serta memberikan ruang untuk perbaikan sehingga pengembangan dan perencanaan media pembelajaran yang baik dan benar.

Penggunaan model ADDIE dalam mengembangkan media Komik Strip dilakukan dengan memperhatikan evaluasi dan revisi pada setiap tahapnya sehingga diperoleh produk yang sesuai dengan harapan. Pada tahap analisis, dilakukan beberapa tahapan yaitu analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum dan analisis materi melalui observasi diawal. Pada tahap perancangan dilakukan perancangan media Komik Strip di halaman cover menggunakan canva sedangkan Komik Strip menggunakan

Coweldraw setelah itu melakukan validasi, dan revisi. Tahap implementasi dilakukan di SDN Dukuh Kupang V-534 dengan subjek penelitian skala kecil 5 peserta didik kelas V A dan skala besar 25 peserta didik kelas V B. Penelitian ini menggunakan data kuantitatif dari hasil validasi media dan materi, angket pendidik dan peserta didik, serta hasil *pretest-posttest*. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan yang disimpulkan guna memperoleh kesempurnaan produk. Data kevalidan media Komik Strip diperoleh dari hasil validasi media dan validasi materi menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5

Tabel 1. Panduan Penilaian

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Valid	5
Valid	4
Cukup Valid	3
Kurang Valid	2
Tidak Valid	1

Skor perolehan validasi kemudian dihitung untuk mengetahui persentase kevalidan media *Komik Strip* dengan rumus sebagai berikut.

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

Gambar 1. Rumus Persentase Kevalidan Media

Keterangan:

P = Persentase kevalidan

f = Jumlah skor hasil pengumpulan

data N = Skor maksimal

Selanjutnya, perolehan persentase dijadikan acuan kategori kevalidan media dengan memperhatikan tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media

Hasil Penilaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid

61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Berdasarkan tabel, apabila hasil uji validasi media menunjukkan 90% maka Komik Strip dianggap Valid dan materi menunjukkan persentase 88%, maka Komik Strip dianggap valid. Data kepraktisan media Komik Strip diperoleh melalui lembar angket pendidik dan peserta didik. Pemberian skor pada lembar angket pendidik menggunakan skala Likert dengan rentang 1-5, sedangkan pengisian lembar angket peserta didik menggunakan skala Guttman.

Untuk data keefektifan media komik strip diperoleh dengan perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik menggunakan uji N-Gain.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Gambar 2. Uji *N-Gain*

Hasil skor yang telah diperoleh dari uji *N-Gain* dapat dikategorikan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 3. Kriteria Keefektifan Media

Skor N-Gain	Kriteria
(g) $\geq 0,7$	Terjadi peningkatan tinggi
$0,3 \leq (g) < 0,7$	Terjadi peningkatan sedang
$0 < (g) < 0,3$	Terjadi peningkatan rendah

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Komik Strip yang difokuskan pada peningkatan kemampuan menulis kalimat fakta dan opini pada peserta didik kelas V SD. Tahapan pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang meliputi lima langkah sistematis yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan

Evaluation (Evaluasi).

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap awal merupakan tahap awal dalam pengembangan media Komik Strip yang mencakup tiga aspek utama: kurikulum, materi, dan karakteristik peserta didik. Kurikulum yang digunakan di SDN Dukuh Kupang V-534 adalah Kurikulum Merdeka. Materi yang dikembangkan adalah Bahasa Indonesia kelas V pada elemen menulis dengan topik kalimat fakta dan opini. Berdasarkan capaian pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu menjelaskan, membedakan, dan menuliskan kalimat fakta dan opini pada teks sesuai jenjangnya. Namun nyatanya peserta didik kelas V sekolah dasar masih belum bisa menuliskan serta membedakan kalimat fakta dan kalimat opini dikarenakan pendidik tidak menggunakan media pembelajaran, hanya menggunakan buku pegangan guru dan siswa. Peserta didik kelas V memiliki karakteristik visual, oleh karena itu, peneliti memilih media Komik Strip ini agar peserta didik dalam pembelajaran lebih aktif, menyenangkan serta tidak bosan dalam pembelajaran,

Dari sisi materi, fokus pengembangan diarahkan pada keterampilan menulis kalimat fakta dan opini karena masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam membedakan keduanya. Dalam Komik Strip, materi dikemas dalam bentuk narasi bergambar yang menyisipkan kalimat fakta dan opini serta penjelasannya secara eksplisit. Diharapkan penyajian visual ini membantu peserta didik lebih mudah memahami dan mengaplikasikan materi tersebut.

Adapun hasil observasi karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa mereka cenderung memiliki gaya belajar visual, serta lebih antusias terhadap pembelajaran berbasis gambar. Peserta didik kelas V masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga media yang bersifat visual sangat diperlukan untuk membantu pemahaman konsep yang abstrak seperti membedakan fakta dan opini. Dengan memperhatikan ketiga aspek tersebut, pengembangan media Komik Strip dianggap tepat sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik secara menyeluruh.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap desain, peneliti merancang media Komik Strip dengan memperhatikan aspek konten, visualisasi, dan alur cerita. Komik ini diberi judul

"Save the Earth" dan dirancang dalam bentuk booklet berwarna dengan enam panel per cerita. Isi cerita menampilkan dialog antar tokoh anak-anak dengan latar kegiatan sehari-hari yang berisi kalimat fakta dan opini.

Desain komik dilengkapi dengan materi pengantar berupa pengertian, ciri-ciri, dan contoh kalimat fakta dan opini. Komik juga dibagi dalam tiga kategori tingkat kemampuan peserta didik, yaitu cakap, berkembang, dan belum bimbingan. Hal ini bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas. Untuk memastikan relevansi isi, peneliti juga mengacu pada modul ajar Bahasa Indonesia fase C. Ilustrasi dan percakapan yang digunakan dalam komik disesuaikan dengan lingkungan kehidupan peserta didik agar mereka dapat lebih mudah mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Font yang digunakan mudah dibaca, dan setiap balon percakapan diberi penanda fakta atau opini untuk membantu identifikasi oleh siswa.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan media Komik Strip dilakukan setelah proses perancangan selesai. Media ini dikembangkan menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva dan CorelDraw, untuk menghasilkan produk akhir berupa booklet komik berwarna. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi untuk menilai kelayakan isi dan visual dari media tersebut. Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media menilai aspek teknis dan estetika, seperti tata letak, kombinasi warna, keterbacaan teks, dan kesesuaian ilustrasi dengan narasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Komik Strip mendapatkan skor sebesar 90% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Beberapa masukan dari ahli media antara lain perlunya penyamaan latar belakang panel, koreksi tanda baca, penambahan nama penulis dan pembimbing, serta penghilangan bagian tajam pada cetakan untuk alasan keamanan peserta didik.

Sementara itu, validasi materi difokuskan pada kesesuaian isi dengan Kurikulum Merdeka, relevansi isi dengan tingkat kognitif peserta didik, serta kelengkapan materi. Komponen yang dinilai meliputi pengenalan konsep kalimat fakta dan opini, contoh-contoh, serta alasan logis yang menyertainya. Hasil validasi materi menunjukkan skor sebesar 88% dan juga masuk kategori sangat valid. Perbaikan dilakukan pada struktur kalimat yang terlalu panjang dan penggunaan istilah yang

kurang familiar bagi peserta didik. Dengan hasil validasi ini, media Komik Strip dinyatakan sangat layak digunakan dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran.

4. *Implementation* (Pelaksanaan)

Tahap implementasi dilakukan dalam dua skala, yaitu uji coba skala kecil dan skala besar. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat fakta dan opini.

- 1) Uji coba skala kecil dilakukan di kelas VA terhadap lima peserta didik. Hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan rumus N-Gain dan diperoleh nilai sebesar 0,75 yang termasuk kategori peningkatan tinggi. Hasil angket respon peserta didik terhadap kepraktisan media menunjukkan persentase sebesar 94%, dan respon pendidik sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media Komik Strip sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Selama uji coba, peserta didik tampak antusias menggunakan media. Mereka mampu mengidentifikasi kalimat fakta dan opini dari isi komik dan menyelesaikan LKPD dengan bimbingan minimal. Guru menyatakan bahwa media mempermudah penjelasan materi dan meningkatkan partisipasi siswa.
- 2) Uji coba skala besar dilaksanakan di kelas VB yang terdiri dari 25 peserta didik. Hasil pretest dan posttest pada uji coba skala besar menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,84 yang juga termasuk kategori peningkatan tinggi. Angket respon peserta didik menunjukkan persentase sebesar 90% dan respon pendidik sebesar 80%, yang berarti bahwa media sangat praktis dan diterima dengan baik dalam pembelajaran kelas besar. Peserta didik bekerja dalam kelompok kecil dan mendiskusikan isi komik. Mereka kemudian menyusun contoh kalimat fakta dan opini berdasarkan cerita yang telah dibaca. Aktivitas ini membangun kolaborasi dan komunikasi di antara peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Komik Strip mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Media ini mendorong peserta didik untuk lebih antusias dalam menulis dan berdiskusi serta membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih efisien dan menarik.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Evaluasi digunakan untuk meninjau kelayakan media komik strip yang dikembangkan untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi diperoleh dari saran dan masukan validator serta responden. Adapun hasil evaluasi yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

a) Evaluasi Media

Evaluasi media dari ahli media yaitu penggunaan tanda baca yang harus diperhatikan lagi, dipinggir komik ditambahkan nama penulis dan nama dosen pembimbing, selain itu juga bagian yang tajam sebaiknya digunting agar nantinya tidak melukai peserta didik, dan komiknya harus disamakan semuanya dengan latar belakang yang sesuai dengan komiknya. Evaluasi materi dari ahli materi yaitu materi dalam media komik strip disesuaikan dengan materi pada modul ajar dan panjang pendeknya kalimat-kalimat pada media disesuaikan dengan tingkat kognitif peserta didik.

b) Evaluasi Proses

Evaluasi proses dari penggunaan media komik strip peserta didik masih ada beberapa peserta didik yang kesulitan dalam menentukan mana kalimat fakta dan mana kalimat opini. Selain itu juga ketika pendidik sedang menerangkan bagaimana cara mengerjakan LKPD peserta didik asyik sendiri membaca komik yang sudah dibagikan, sehingga pendidik mengulangi kembali bagaimana cara mengerjakan LKPD.

c) Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil media komik strip dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat fakta dan kalimat opini peserta didik kelas 5 SD dapat dilihat dari pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis untuk memahami perbedaan antara kalimat fakta dan kalimat opini. Peningkatan ini diukur melalui hasil dari pre-test dan post-test yang menunjukkan bahwa media tersebut berhasil meningkatkan pemahaman siswa signifikan. Dari hasil uji N-Gain pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar juga menunjukkan adanya peningkatan tinggi. Berdasarkan hasil tersebut media ini dapat meningkatkan keterlibatan, keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam proses belajar mengajar.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa Komik Strip yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat fakta dan opini pada peserta didik kelas V SD. Komik Strip terbukti layak digunakan berdasarkan uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Media ini membantu peserta didik memahami struktur dan perbedaan kalimat fakta dan opini dengan cara yang menarik. Hal ini sejalan dengan Hasan (2021) yang menyatakan bahwa media dapat menstimulasi peserta didik agar termotivasi, serta Rohani (2019) yang menekankan pentingnya media dalam menyampaikan materi agar mudah dipahami.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis, dilakukan tiga analisis utama yaitu: (1) analisis kurikulummedia disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka di SDN Dukuh Kupang V-534, (2) analisis materi-materi yang dipilih adalah kalimat fakta dan opini, dan (3) analisis karakteristik peserta didik yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas V memiliki kecenderungan visual. Ini sesuai dengan teori Piaget (dalam Agung et al., 2019) bahwa peserta didik usia SD berada pada tahap operasional konkret, sehingga media visual sangat dibutuhkan.

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun tampilan depan komik yang menarik dengan karakter anak-anak ceria bertema lingkungan, berjudul “Save the Earth”. Isi komik meliputi pengertian, ciri, dan contoh kalimat fakta dan opini, disertai alasan. Komik diklasifikasikan menjadi 3 kelompok yaitu: cakap, berkembang, dan belum bimbingan, masing-masing terdiri dari 2 komik. Ini sesuai dengan pendapat Widodo (2020) yang menyebutkan bahwa komik strip terdiri dari beberapa panel bergambar yang menyampaikan cerita melalui kombinasi teks dan gambar.

Pada tahap pengembangan, media dirancang menggunakan Canva untuk desain sampul dan Corel Draw untuk isi komik. Uji kevalidan dilakukan terhadap dua aspek, yaitu media (10 butir) dan materi (12 butir), menggunakan skala 1–5. Validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media telah memenuhi kelayakan isi, desain visual, dan kesesuaian dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, sesuai dengan hasil penelitian Oktiani (2017). Validasi materi oleh ahli Bahasa Indonesia berdasarkan

kelengkapan perangkat pembelajaran (modul ajar, LKPD, soal pre-posttest, kartu pertanyaan dan tantangan) menghasilkan skor 88%, termasuk kategori sangat valid.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba skala kecil dan besar. Uji kepraktisan dilihat dari respon angket peserta didik dan pendidik menggunakan skala Guttman. Pada uji skala kecil, 5 peserta didik dan 1 pendidik terlibat dengan hasil kepraktisan peserta didik 94% dan pendidik 80%. Uji skala besar melibatkan 25 peserta didik dan 1 pendidik, dengan hasil kepraktisan peserta didik 80%. Semua hasil berada pada rentang 81–100%, sehingga media dikategorikan sangat praktis (Adawiyah & Damayanti, 2022).

Media komik strip memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik. Mereka menjadi lebih aktif, interaktif, dan antusias dalam pembelajaran. Kombinasi teks dan gambar pada media ini memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi karena membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dicerna, sejalan dengan pendapat Wahyudi (2019) bahwa media visual meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

Kefektifan media diuji melalui perbandingan nilai pretest dan posttest menggunakan uji N-Gain. Pada uji coba skala kecil, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,75, sedangkan pada uji coba skala besar sebesar 0,84. Keduanya berada pada rentang $0,70 \leq g < 1,00$ yang termasuk kategori peningkatan tinggi menurut Sundayana (2015). Ini menunjukkan bahwa media efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat fakta dan opini.

Selama pembelajaran, ditemukan bahwa pada pretest, peserta didik masih keliru dalam membedakan kalimat fakta dan opini, seperti menulis “olahraga pagi membuat tubuh lebih sehat” sebagai fakta padahal itu opini. Namun, setelah pembelajaran dan menggunakan media, peserta didik mampu menulis dengan benar, misalnya kalimat fakta: “Budi, lihat tanaman di sini mulai layu” dengan alasan dapat diamati langsung, dan opini: “Kalau dibiarkan, tumbuhan ini bisa mati” karena mengandung prediksi.

Media komik strip terbukti memudahkan peserta didik memahami perbedaan kalimat fakta dan opini, memperkuat motivasi, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi, bahkan salah satu peserta didik berkata, “Ibu, gambarnya sangat bagus,” menunjukkan bahwa media ini sesuai dengan perkembangan usia dan daya tarik visual peserta didik kelas V. Hasil ini sesuai

dengan Yulianingsih (2020) yang menyatakan bahwa komik strip berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, media komik strip yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis kalimat fakta dan opini di kelas V SD. Media ini layak digunakan di kelas sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang menyenangkan dan bermakna.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Komik Strip yang dikembangkan untuk pembelajaran menulis kalimat fakta dan opini di kelas V Sekolah Dasar memiliki kualitas yang sangat baik berdasarkan tiga aspek utama, yaitu validitas, efektivitas, dan kepraktisan. Dari segi validitas, media Komik Strip dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi oleh ahli materi yang memperoleh skor sebesar 88% dan oleh ahli media sebesar 90%. Kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, yang berarti media telah memenuhi kriteria kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, serta desain visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selanjutnya, efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media tersebut. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, diperoleh nilai N-gain sebesar 0,84 yang tergolong dalam kategori peningkatan sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media Komik Strip mampu membantu peserta didik memahami perbedaan antara kalimat fakta dan opini secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. Dari sisi kepraktisan, media ini juga dinilai sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil angket yang menunjukkan respon positif dari peserta didik sebesar 90% dan dari pendidik sebesar 80%. Respon ini mengindikasikan bahwa media Komik Strip mudah digunakan, disukai oleh peserta didik, dan didukung oleh pendidik dalam proses belajar mengajar.

REFERENSI

- Abdillah, Eros Restu. *ANALISIS MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PENGGUNAAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN IPA PADA PESERTA DIDIK KELAS V SDN 2 SIRNOBOYO TAHUN PELAJARAN 2020/2021*. Diss. STKIP PGRI PACITAN, 2021.
- Agung Jatmiko, A. F. S. (2024). Memahami Pengertian, Ciri-ciri, dan Contoh Kalimat Fakta.
- Geografi. (2023). Pengertian Kalimat Fakta: Definisi dan Penjelasan Lengkap Menurut Ahli.
- Hardiyanti, D. A., Fakhriyah, F., & Fathurohman, I. (2019). Pengembangan Media Komik Strip Berbasis Keunggulan Lokal Pada Materi Gaya dan Cerita Fiksi di Kelas IV Muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam. In *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)* (Vol. 1, No. 1, pp. 397-407).
- Helaluddin, M. P., & Awalludin, M. P. Keterampilan Menulis Akademik.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Mahdyah, S. R. (2021). *Penggunaan media pembelajaran Komik Strip untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VA MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Moleong, Lexi J. 2017. Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, L. (2018). Penggunaan media Komik Strip dalam meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot di SMK Negeri 1 Sumedang. *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2(2), 187-194.
- Pasti Guna, & suriansyah, I. (2023). Perbedaan Kalimat Fakta dan Opini beserta Pengertian & Contoh.
- Pasti Guna. (2023). ✓ KALIMAT : Pengertian, Unsur, Jenis, dan Contohnya
- Prinada, Y. (2022). Pengertian Komik Strip dan Langkah Membuat Komik Strip.
- Rudy Sumiharsono, H. H. (2017). Media Pembelajaran . Jember: CV Pustaka Abadi.
- Salmaa. (2022). Kalimat Opini: Pengertian, Ciri-Ciri, Perbedaan, dan Contoh Lengkap.

- Satrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Saza, M. F. (2023). *Pengaruh media pembelajaran canva for education terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ski di kelas xi ips man 1 jakarta* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah jakarta).
- Sri, F. N. (2016). Pengembangan Media Komik Strip Berseri pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 SDN Bunulrejo 3 Kota Malang.
- Team, R. T. (2024). 100 Contoh Kalimat Fakta & Opini beserta Pengertian, Ciri, Perbedaan. Retrieved from <https://www.ruangpendidik.com/blog/kalimat-fakta-dan-opini>
- Wulandari, M. (2020). *Meningkatkan Keterampilan menulis dan Menulis dengan Media Komik untuk Pembelajaran Fakta dan Opini*. Malang: Edupress.