

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS NARATIF
SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1 TERBANGGI BESAR**

(Tesis)

Oleh

MARLINDA



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS NARATIF SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1 TERBANGGI BESAR

Oleh

MARLINDA

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis (1) potensi dan kondisi dikembangkan media komik digital (2) proses pengembangan media komik digital (3) karakteristik produk media komik digital (4) efektifitas penggunaan media komik digital (5) efisiensi penggunaan media komik digital dan (6) kemenarikan produk media komik digital. Penelitian ini menggunakan model desain pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Sampel penelitian ini berjumlah 36 orang peserta didik kelas X. A di SMAN 1 Terbanggi Besar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan tes menulis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) potensi dan kondisi di SMAN 1 Terbanggi besar sangat mendukung untuk dikembangkannya media komik digital (2) proses pengembangan media komik digital meliputi; analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (3) karakteristik dari media yaitu mudah digunakan dengan memanfaatkan *smartphone* yang terkoneksi dengan *internet* peserta didik, media ini juga bersifat dinamis dimana guru secara personal dapat mengatur isi dari media komik digital (4) media pembelajaran komik digital dinilai efektif karena dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa secara signifikan dengan nilai N-gain adalah 0,589 (cukup) (5) penggunaan media efisien digunakan dalam pembelajaran, dengan rata-rata nilai efisiensi 1,125 (tinggi) (6) kemenarikan media memiliki klasifikasi menarik dengan hasil rata-rata persentase 85,83 %. Maka dapat disimpulkan bahwa media komik digital dapat meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

Kata Kunci: media, komik digital, teks naratif, kemampuan menulis

ABSTRACT

DEVELOPING DIGITAL COMIC MEDIA TO IMPROVE THE WRITING ABILITY OF NARRATIVE TEXT OF TENTH GRADE STUDENTS AT SMA NEGERI 1 TERBANGGI BESAR

By

MARLINDA

This research aims to analyze (1) the potential and conditions for developing digital comic media (2) the process of developing digital comic media (3) product characteristics of digital comic media (4) the effectiveness of using digital comic media (5) the efficiency of using digital comics media and (6) the attractiveness of digital comic media products. This research uses ADDIE development design model developed by Robert Maribe Branch. The sample of this research was 36 students of class X.A at SMAN 1 Terbanggi Besar. The instruments in this research were questionnaires and writing tests. The results of this research show that (1) the potential and conditions at SMAN 1 Terbanggi Besar are very supportive for the development of digital comic media (2) the process of developing digital comic media includes; analysis, design, development, implementation and evaluation (3) the characteristics of the media are easy to use by utilizing smartphones connected to the internet for students, this media is also dynamic so the teacher can personally manage the content of digital comic media (4) digital comics media are considered effective because they can significantly improve students' writing skills with a normalized gain value of 0.589 (quite effective) (5) this media is efficient, with an average efficiency value of 1.25 (high) (6) the attractiveness of the media has an interesting classification with an average percentage yield of 85.83%. So it can be concluded that digital comic media can improve the writing skills of X grade students of SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

Keywords: media, digital comics, narrative text, writing skills

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS NARATIF
SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1 TERBANGGI BESAR**

Oleh

MARLINDA

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Tesis : Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Naratif Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar

Nama Mahasiswa : Marlinda

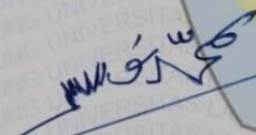
Nomor Pokok Mahasiswa : 2123011018

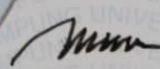
Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

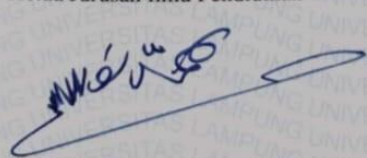

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP 19741220 200912 1 002

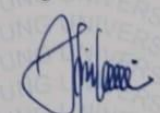

Dr. Muhammad Sukirlan, M.A.
NIP 19641212 199003 1 003

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi Pascasarjana
Teknologi Pendidikan

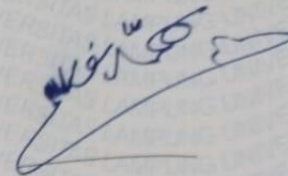

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP 19741220 200912 1 002


Prof. Dr. Herpratiwi., M.Pd
NIP 19640914 198712 2 001

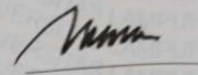
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

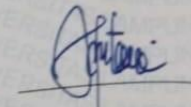
Ketua : **Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag.,
M.Si.**



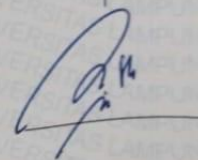
Sekretaris : **Dr. Muhammad Sukirlan, M.A.**



Penguji Anggota : **1. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.**



2. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd

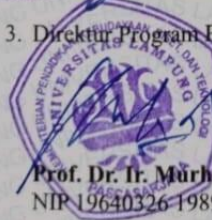


Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana



Prof. Dr. Ir. Murchadi, M.Si
NIP. 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis : 14 April 2023

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Naratif Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar" adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. Hak Intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya dan bersedia serta sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 14 April 2023
Pembuat Pernyataan



Marlinda
NPM 2123011018

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Palembang, pada tanggal 24 November 1985. Anak Kelima dari 5 Saudara, dari pasangan bapak Aminuddin dan ibu Rosdiana.

Penulis mengawali pendidikan formal di SD Negeri 636 Palembang pada tahun 1991 dan lulus pada tahun 1997.

Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 11 Palembang dan lulus pada tahun 2000. Kemudian penulis melanjutkan ke SMA Negeri 13 Palembang dan lulus pada tahun 2003. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan studi di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta dan lulus tahun 2007. Setelah menyelesaikan S1 penulis bekerja di SMA Indo Global Mandiri Palembang pada tahun 2008 dan diterima sebagai Pegawai Negeri Sipil pada tahun 2009 sebagai guru bahasa Inggris di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar Lampung Tengah. Penulis menikah pada tahun 2009 dengan Ibrahim Malik dan dikaruniai seorang putra yang bernama Athallah Rafassya Ibrahim. Kemudian di tahun 2021 penulis mendapatkan kesempatan untuk melanjutkan studi di Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

MOTTO

**↯ *There can be miracles when you believe* ↯
(Whitney Houston)**

**↯ Maka sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan ↯
(QS. Al Insyirah : 5-6)**

**↯ Untuk meraih kesuksesan, kamu harus menghilangkan ketakutanmu terhadap kegagalan ↯
(Marlinda)**

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah dan Sujud yang mendalam kepada Allah SWT, Kupersembahkan karya tulis ini teruntuk:

1. Kedua orang tua dan mertuaku, yang tidak pernah lelah mendoakan dan memotivasiku untuk menyelesaikan pendidikan S2 ini.
2. Suamiku, Ibrahim Malik dan anakku, Athallah Rafassya Ibrahim yang selalu memberikan semangat dan menemaniku selama pendidikan S2 ini.
3. Kakak-kakakku dan Adik-adikku (Aa' Didi, Yuk Arni, Kak Joni, Mbak Rere, Kak Dedi, Mbak Niar, Kak Asung, Yuk Yanti, Kak Amir, Mbak Santi, Rian dan Indah) yang selalu kompak mendoakan dan mendukungku.
4. Keponakan-keponakanku (Yandri, Aci, Hafiz, Reza, Abel, Marvel, Zavier, Orin, Siti, Maryam, Caca, Ais, Zizi, Syifa, dan Dilla) yang selalu memberikan semangat dan mendukungku.
5. Teman-teman seperjuanganku mbak Umi, duly Hani, mbak Desy, yang selalu mendukung, memberi semangat dan persaudaraan yang begitu indah.
6. Sahabat-sahabatku mbak Rica, mbak Mega, ginda Yeni, mbak Heni, mbak Ira, dan Tiar yang selalu mendo'akan dan memberi dukungan.
7. Almamaterku tercinta, Univesitas Lampung.

SANWACANA

Bismillahirrahmanirrahim, kesempurnaan hanya milik Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Sang pemilik ilmu yang senantiasa memberikan kembali kesempatan bagi hamba-Nya untuk terus belajar dengan melimpahkan kesabaran dan kemudahan dalam menyelesaikan tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Naratif Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar”**.

Penulis menyadari menyadari bahwa terselesaikannya penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dengan tulus dan penuh hormat kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., Selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M. Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung sekaligus sebagai Pembimbing I yang telah mendukung, memotivasi, membimbing dan mengarahkan penulis selama penulisan tesis.
5. Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Lampung sekaligus sebagai Pembahas dan Penguji I yang telah memberikan masukan dan saran pada penulisan tesis ini.

6. Bapak Dr. Muhammad Sukirlan M.A., selaku Pembimbing II yang telah mendukung, memotivasi, membimbing dan mengarahkan penulis selama penulisan tesis.
7. Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd. selaku Penguji II yang telah memberikan masukan dan saran pada penulisan tesis ini.
8. Bapak Dr. Rangga Firdaus, M. Kom., dan Ibu Yeni Trisnawati, M. Pd., selaku ahli uji kelayakan media pada produk ini.
9. Bapak Ewo Priyo Susanto, M.Pd., dan Ibu Fitri Agustin, M. Pd., selaku ahli uji kelayakan materi pada produk ini.
10. Bapak Haryono, S.Sos. M.Pd., dan Ibu Suwatri, M.Pd. selaku ahli uji kelayakan desain pada produk ini.
11. Bapak/Ibu Dosen dan para staf administrasi Program Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
12. Teman-teman seperjuangan Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas Lampung angkatan 2021 atas kebersamaan dan kerjasamanya dalam menyelesaikan studi S2.
13. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, seluruh dewan guru, staff TU, dan siswa SMA N 1 Terbanggi Besar Lampung Tengah atas do'a dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikan studi S2
14. Almamater Program Pascasarjana Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu-ilmu untuk bekal hidup di masa yang akan datang.

Saran dan kritik sangat diharapkan untuk memperbaiki kekurangan tesis ini, semoga pihak yang telah membantu penulisan tesis ini dapat memperoleh berkah kesehatan, kebahagiaan, dan kekuatan. Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat.

Bandar Lampung, April 2023
Penulis,

Marlinda

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|----------------|
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| DAFTAR TABEL | xvii |
| DAFTAR DIAGRAM | xviii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xix |
| I. PENDAHULUAN | |
| 1.1. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2. Identifikasi Masalah..... | 6 |
| 1.3. Rumusan Masalah..... | 7 |
| 1.4. Tujuan Penelitian | 8 |
| 1.5. Ruang Lingkup Penelitian..... | 8 |
| 1.6. Manfaat Penelitian | 8 |
| II. TINJAUAN PUSTAKA | |
| 2.1. Menulis..... | 10 |
| 2.1.1. Konsep Menulis | 10 |
| 2.1.2. Konsep Kemampuan Menulis | 11 |
| 2.1.3. Proses Pengajaran Menulis | 14 |
| 2.2. Teks Naratif..... | 16 |
| 2.2.1. Pengertian Teks Naratif..... | 16 |
| 2.2.2. Tujuan Teks Naratif | 16 |
| 2.2.3. Struktur Teks Naratif | 17 |
| 2.3. Kurikulum Merdeka..... | 18 |
| 2.3.1. Pelajaran Bahasa Inggris di Kurikulum Merdeka..... | 19 |
| 2.3.2. Capaian Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas X Fase E | 21 |
| 2.4. Media Pembelajaran | 23 |
| 2.4.1. Definisi Media Pembelajaran | 23 |
| 2.4.2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran | 23 |
| 2.4.3. Pemilihan Media Pembelajaran | 25 |
| 2.4.4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran | 26 |
| 2.5. Komik Digital | 28 |
| 2.5.1. Definisi Komik | 28 |

| | |
|---|-----|
| 2.5.2. Definisi Komik Digital..... | 28 |
| 2.5.3. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik Digital | 31 |
| 2.5.4. Pixton | 33 |
| 2.6. Teori Belajar | 34 |
| 2.6.1. Teori Belajar Kognitif | 35 |
| 2.6.2. Teori Belajar Konstruktivisme | 38 |
| 2.6.3. Teori Belajar Behavioristik | 41 |
| 2.6.4. Teori Belajar Sibernetik | 42 |
| 2.7. Penelitian yang Relevan | 44 |
| 2.8. Kerangka Pemikiran..... | 49 |
| 2.9. Hipotesis Penelitian..... | 50 |
| | |
| III. METODE PENELITIAN | |
| 3.1. Jenis Penelitian | 51 |
| 3.2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan | 52 |
| 3.3. Variabel Penelitian..... | 55 |
| 3.4. Populasi dan Sampel | 55 |
| 3.5. Tempat dan Waktu Penelitian..... | 55 |
| 3.6. Instrumen Penelitian | 55 |
| 3.6.1. Angket | 56 |
| 3.6.2. Tes Menulis..... | 59 |
| 3.7. Validitas Instrumen | 59 |
| 3.7.1. Uji Validitas Angket | 60 |
| 3.7.2. Uji Validitas Tes Menulis..... | 63 |
| 3.8. Reliabilitas Instrumen | 63 |
| 3.8.1. Reliabilitas Angket | 64 |
| 3.8.2. Reliabilitas Tes Menulis | 64 |
| 3.9. Teknik Pengumpulan Data | 64 |
| 3.9.1. Metode Observasi | 64 |
| 3.9.2. Metode Wawancara..... | 65 |
| 3.10. Definisi Konseptual dan Operasional..... | 65 |
| 3.11. Teknik Analisis Data..... | 67 |
| | |
| IV. HASIL DAN PEMBAHASAN | |
| 4.1 Hasil Penelitian | 71 |
| 4.1.1. Potensi dan Kondisi..... | 71 |
| 4.1.2. Proses Pengembangan Media..... | 75 |
| 4.1.3. Karakteristik Produk..... | 92 |
| 4.1.4. Efektivitas Media | 93 |
| 4.1.5. Efisiensi Media..... | 98 |
| 4.1.6. Kemenarikan Media | 98 |
| 4.2 Pembahasan | 99 |
| 4.2.1. Potensi dan Kondisi..... | 99 |
| 4.2.2. Proses Pengembangan Media..... | 101 |
| 4.2.3. Karakteristik Media | 103 |
| 4.2.4. Efektivitas Media | 104 |
| 4.2.5. Efisiensi Media..... | 107 |
| 4.2.6. Kemenarikan Media | 108 |

| | |
|---|------------|
| 4.2.7. Kelebihan dan Kekurangan Produk Hasil Pengembangan | 109 |
| 4.2.8. Keterbatasan Penelitian | 110 |
| V. KESIMPULAN DAN SARAN | |
| 5.1 Kesimpulan..... | 111 |
| 5.2 Saran..... | 112 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 113 |
| LAMPIRAN..... | 119 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1. Contoh Teks Naratif..... | 17 |
| Gambar 2.2. Tampilan Aplikasi Pixton | 33 |
| Gambar 2.3. Tampilan Menu | 34 |
| Gambar 2.4. Tampilan Menu Latar Belakang | 34 |
| Gambar 2.5. Bagan Kerangka Pemikiran..... | 50 |
| Gambar 3.1. Model Pengembangan ADDIE..... | 52 |
| Gambar 4.1. Tampilan untuk Masuk ke Alamat Pixton | 77 |
| Gambar 4.2. Tampilan untuk Mendaftar | 78 |
| Gambar 4.3. Tampilan Masuk dengan Akun Email | 78 |
| Gambar 4.4. Tampilan untuk Judul Komik..... | 78 |
| Gambar 4.5. Tampilan Lembar Kerja Pixton | 79 |
| Gambar 4.6. Tampilan Menu <i>Background</i> | 79 |
| Gambar 4.7. Tampilan Menu <i>Character</i> | 79 |
| Gambar 4.8. Tampilan Menu <i>Objects</i> | 80 |
| Gambar 4.9. Tampilan Menu <i>Focus</i> | 80 |
| Gambar 4.10. Tampilan Percakapan..... | 80 |
| Gambar 4.11. Tampilan Menu Ekspresi Wajah | 81 |
| Gambar 4.12. Tampilan Menu <i>Actions</i> | 81 |
| Gambar 4.13. Tampilan Menu <i>Extras</i> | 81 |
| Gambar 4.14. Tampilan Menu Menambah Halaman Baru | 82 |
| Gambar 4.15. Tampilan Menu untuk Menyimpan Komik..... | 82 |
| Gambar 4.10. Tampilan Menu untuk <i>Edit</i> | 83 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1.1. Penilaian Harian Kemampuan Menulis Teks Naratif Siswa Kelas X | 3 |
| Tabel 2.1. Capaian per Elemen Mata Pelajaran Bahasa Inggris Fase E..... | 21 |
| Tabel 2.2. Kategori Ketercapaian Menulis Teks Naratif | 50 |
| Tabel 3.1. Kisi-kisi Validasi Ahli Media | 56 |
| Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi | 57 |
| Tabel 3.3. Kisi-kisi Validasi Ahli Desain | 57 |
| Tabel 3.4. Kisi-kisi Respon Pengguna | 58 |
| Tabel 3.5. Tingkat besarnya korelasi | 60 |
| Tabel 3.6. Rubrik Penilaian Menulis | 61 |
| Tabel 3.7. Skor Validasi ahli | 68 |
| Tabel 3.8. Kriteria Kelayakan | 68 |
| Tabel 3.9. Skor Validasi Respon Pengguna | 69 |
| Tabel 3.10. Kriteria Kelayakan..... | 69 |
| Tabel 3.11. Nilai Efisiensi dan Klasifikasinya | 70 |
| Tabel 3.12. Persentase Kemenarikan Produk..... | 70 |
| Tabel 4.1. Analisis CP, Elemen, dan Tujuan Pembelajaran..... | 75 |
| Tabel 4.2. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi | 84 |
| Tabel 4.3. Analisis Hasil Validasi Ahli Media..... | 85 |
| Tabel 4.4. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain | 86 |
| Tabel 4.5. Saran Perbaikan Ahli Desain | 88 |
| Tabel 4.6. Saran Perbaikan Ahli Media | 88 |
| Tabel 4.7. Saran Perbaikan Ahli Materi..... | 89 |
| Tabel 4.8. Hasil Uji Kelompok Kecil | 89 |
| Tabel 4.9. Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli dan Uji Kelompok Kecil..... | 90 |
| Tabel 4.10. Hasil Uji Kelompok Besar | 91 |
| Tabel 4.11. Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 94 |
| Tabel 4.12. Analisis Peningkatan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen..... | 95 |
| Tabel 4.13. Analisis <i>Paired Sample Test</i> Kelas Eksperimen | 96 |
| Tabel 4.14. Analisis Normalitas Indeks Gain Kelas Eksperimen..... | 97 |
| Tabel 4.15. Analisis Homogenitas Kelas Eksperimen..... | 97 |
| Tabel 4.16. Efisiensi Waktu | 98 |
| Tabel 4.17. Hasil Angket Kemenarikan oleh Peserta Didik | 98 |

DAFTAR DIAGRAM

| | |
|---|----|
| Diagram 4.1. Diagram Validasi Ahli Materi..... | 84 |
| Diagram 4.2. Diagram Validasi Ahli Media | 86 |
| Diagram 4.3. Diagram Validasi Ahli Desain | 87 |
| Diagram 4.4. Diagram Hasil Uji Kelompok Kecil | 90 |
| Diagram 4.5. Diagram Hasil Uji Kelompok Besar..... | 91 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| 1. Capaian Pembelajaran Bahasa Inggris | 119 |
| 2. Alur Tujuan Pembelajaran..... | 120 |
| 3. Modul Ajar | 123 |
| 4. Panduan Observasi..... | 130 |
| 5. Panduan Wawancara | 131 |
| 6. Rubrik Penilaian Menulis | 133 |
| 7. Soal <i>Pre Test</i> Menulis | 136 |
| 8. Soal <i>Post Test</i> Menulis | 138 |
| 9. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil..... | 149 |
| 10. Rekapitulasi Hasil Uji Kelompok Besar | 150 |
| 11. Rekapitulasi Angket Kemenarikan produk | 151 |
| 12. Efisiensi Produk..... | 152 |
| 13. Hasil Nilai <i>Pre Test</i> | 153 |
| 14. Hasil Nilai <i>Post Test</i> | 155 |
| 15. Korelasi Hasil Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> | 157 |
| 16. Hasil N-Gain..... | 158 |
| 17. Hasil Validasi Ahli Media | 159 |
| 18. Hasil Validasi Ahli Materi..... | 161 |
| 19. Hasil Validasi Ahli Desain | 162 |
| 20. Reliabilitas Angket..... | 164 |
| 21. Validitas Angket | 165 |
| 22. Dokumentasi | 167 |
| 23. Surat Izin Penelitian | 169 |
| 24. Surat Keterangan Penelitian | 170 |
| 25. Angket Validasi Ahli Media..... | 171 |
| 26. Angket Validasi Ahli Materi | 181 |
| 27. Angket Validasi Ahli Desain | 189 |
| 28. Lembar Respon Peserta Didik | 190 |

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Keterampilan menulis merupakan salah satu kemampuan yang harus dicapai sebagai tujuan pembelajaran bahasa Inggris selain keterampilan mendengarkan, membaca dan berbicara. Keterampilan menulis sangat penting dan memainkan peran penting dalam banyak aspek kehidupan karena digunakan secara luas di semua jenjang pendidikan dan di tempat kerja. Jika siswa tidak mengetahui bagaimana mengekspresikan diri mereka secara tertulis, mereka tidak akan dapat berkomunikasi dengan baik dengan dosen, guru, atasan, rekan kerja, atau siapa pun. Sebagian besar komunikasi profesional dilakukan secara tertulis seperti menulis proposal, memo, laporan, lamaran, wawancara pendahuluan, email, dan banyak lagi adalah bagian dari kehidupan sehari-hari seorang siswa atau lulusan yang sukses (Walsh, 2010). Oleh karena itu penguasaan keterampilan menulis sangatlah penting dan menjadi sebuah keharusan bagi semua siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Namun, menguasai keterampilan menulis adalah sebuah tantangan. Menulis adalah keterampilan yang paling kompleks untuk dipelajari. Raimes (1983) menyatakan bahwa menulis adalah keterampilan menuangkan ide, perasaan, dan pikiran yang tersusun dalam kata, kalimat, dan paragraf dengan menggunakan mata, otak, dan tangan. Richards (2022) mendefinisikan bahwa menulis adalah keterampilan yang paling sulit untuk dikuasai oleh siswa. Kesulitannya tidak hanya terletak pada menghasilkan dan mengorganisasikan ide-ide, tetapi juga dalam menerjemahkan ide-ide tersebut ke dalam teks-teks yang dapat dibaca.

Dari penjelasan di atas kita dapat melihat bahwa menulis merupakan keterampilan yang paling sulit dipelajari dan dikuasai. Pendapat lain mengungkapkan bahwa

menulis merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari proses dan produk. Dalam menulis, peserta didik didorong untuk menemukan ide, mengungkapkan perasaannya, dan menuangkan semuanya ke dalam tulisan sebagai sebuah produk. Proses menulis terdiri dari seperangkat kompetensi yang berbeda, seperti hasil berpikir, menyusun dan merevisi prosedur yang tidak dapat dikembangkan melalui keterampilan penulis secara alami (Brown, 2015).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMAN 1 Terbanggi Besar didapatkan data empiris yang menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa masih rendah. Dari data yang didapat pada semua jenjang kelas X, XI dan XII di SMAN 1 Terbanggi Besar, kelas X mempunyai tingkat kemampuan menulis yang paling rendah diantara kelas lainnya, terkhusus untuk menulis teks naratif. Hal ini terlihat pada kemampuan siswa khususnya pada kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar masih rendah dalam menulis menggunakan bahasa Inggris. Kebanyakan dari mereka masih ragu dalam menuangkan ide yang mereka miliki kedalam bahasa Inggris. Keraguan tersebut disebabkan karena kurangnya pemahaman dalam menyusun kalimat sederhana dengan pola kalimat yang benar kedalam bahasa Inggris sehingga tak satupun gagasan bisa diekspresikan.

Menulis teks naratif merupakan salah satu capaian pembelajaran yang harus dipenuhi oleh siswa kelas X SMA dalam mata pelajaran bahasa Inggris di Indonesia. Dalam capaian pembelajaran bahasa Inggris kelas X fase E dalam Kurikulum Merdeka, pada elemen menulis menyatakan bahwa siswa mampu memproduksi teks tulisan visual berbentuk teks narasi yang lebih beragam, dengan kesadaran terhadap tujuan dan target pembaca. Teks naratif adalah sebuah cerita yang menggunakan bahasa lisan atau tulisan (Anderson and Anderson, 2003). Menurut Rebecca, sebagaimana dikutip dalam *Teaching English 4* (2020), teks naratif adalah teks yang menghubungkan serangkaian peristiwa yang logis, dan terkait secara kronologis yang disebabkan atau dialami oleh faktor-faktor. Rebecca juga menyatakan bahwa kunci untuk memahami sebuah teks narasi adalah plot, tema, karakter, peristiwa, dan juga rasa bagaimana mereka berhubungan.

Dalam konteks belajar mengajar di kelas, siswa berperan sebagai penulis teks. Artinya, mereka harus bisa menulis teks naratif dengan baik. Mereka harus dapat

menyampaikan gagasan, perasaan, dan pikiran mereka dalam sebuah teks tersebut. Akan tetapi seperti yang disebutkan sebelumnya bahwa kemampuan menulis teks naratif Bahasa Inggris kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar masih rendah. Menulis teks naratif merupakan hal yang tidak mudah bagi siswa kelas X. Mereka mengalami kesulitan ketika menulis teks, terutama dalam mengekspresikan dan mengatur ide cerita dengan menggunakan kata dan gaya kalimat yang tepat, kesalahan tata bahasa, kesalahan ejaan dan tanda baca. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian harian menulis teks naratif yang menunjukkan bahwa 60,42% siswa mendapat nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil kemampuan menulis teks naratif siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1. Penilaian Harian Kemampuan Menulis Teks Naratif Siswa
Kelas X Tahun Pelajaran 2021/2022

| No | Kelas | Nilai Siswa | | Jumlah Siswa |
|------------|-------|-------------|--------|--------------|
| | | <75 | ≥75 | |
| 1. | X A | 25 | 11 | 36 |
| 2. | X C | 20 | 16 | 36 |
| 3. | X E | 23 | 13 | 36 |
| 4. | X H | 19 | 17 | 36 |
| Jumlah | | 87 | 57 | 144 |
| Persentase | | 60,42% | 39,58% | 100% |

Sumber : Hasil Penilaian Harian Menulis Teks Naratif Siswa Kelas X
SMAN 1 Terbanggi Besar

Dari data di atas, terlihat bahwa dari 144 siswa kelas X SMA Negeri 1 Terbanggi Besar terdapat 87 siswa (60,42%) mendapat nilai di bawah 75 atau di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas X masih mengalami kesulitan dalam menulis teks naratif. Oleh karena itu kemampuan menulis teks naratif kelas X harus ditingkatkan.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi masalah tersebut baik dari dalam dan luar diri siswa. Faktor-faktor tersebut secara garis besar dapat dikategorikan

sebagai faktor internal dan eksternal (Slameto, 2013). Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti minat, kecerdasan, perhatian, motivasi, dan sikap. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar, misalnya: keluarga, sekolah, teman, guru, dan masyarakat. Beberapa faktor juga mempengaruhi kegiatan belajar bagi sekolah itu sendiri, seperti kurikulum, guru, strategi pengajaran, media belajar, materi pendidikan dari buku pelajaran, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil observasi penulis dalam proses belajar mengajar di mana guru menggunakan media yang kurang tepat untuk mengajar kemampuan menulis teks naratif. Guru masih menggunakan buku paket yang berisi cerita pendek untuk mengajar menulis teks naratif. Meskipun buku paket merupakan media yang praktis dan murah, namun media ini kurang tepat untuk digunakan karena tidak menarik perhatian siswa, hanya berisi tulisan yang membuat siswa bosan, tidak dapat mengakomodir semua gaya belajar siswa, tidak dapat digunakan untuk membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, dan membuat siswa kurang memiliki gambaran yang jelas tentang menulis naratif teks. Penggunaan media yang kurang tepat inilah yang menyebabkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X SMAN 1 Terbanggi Besar masih rendah.

Di sisi lain, penggunaan media yang tepat dan menarik sangat penting dalam pengajaran menulis untuk mendorong siswa lebih kreatif dan aktif dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan mereka. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam melakukan proses pengajaran dalam menyampaikan pesan-pesan materi. Media pembelajaran memiliki fungsi motivasional yang dapat menarik perhatian dan motivasi siswa pada konten, serta membuat siswa lebih fokus dan aktif dalam proses pembelajaran (Rusman, 2017). Dan juga Hamalik (1994) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa efek psikologis pada siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi. Oleh karena itu, diperlukan pemilihan media

pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan karena motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikasi keberhasilan penyajian informasi dalam proses pembelajaran.

Salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis teks naratif adalah komik digital yang dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Tahsaldar et al., (2018) yang mengungkapkan bahwa *Toondoo Comics* meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa dan memotivasi mereka untuk terlibat dalam pembelajaran. Sejalan dengan Tahsaldar et al., Cabrera-Solano et al., (2021) menemukan bahwa terdapat persepsi positif tentang Pixton dari siswa. Penggunaan Pixton juga meningkatkan keterampilan menulis online siswa. Peningkatan terjadi dalam aspek tulisan siswa, seperti tata bahasa, kosa kata, koherensi dan kohesi. Selanjutnya Pixton juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Dalam konteks pembelajaran, komik menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (dalam hal ini komik sebagai media pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Perkembangan komik berkembang dengan baik, komik sangat diminati baik oleh kalangan dewasa, remaja, maupun anak-anak. Salah satu jenis komik adalah komik digital yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik (Lamb and Johnson, 2019).

Secara praktis, komik digital membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Visualisasi grafis yang menarik, dialog singkat, sederhana dan mudah dipahami membuat semua orang dari berbagai usia suka membaca komik (Rokhayani dan Utari, 2014). Komik digital memiliki desain yang menarik sehingga membuat siswa menyukai media ini. Penggunaan gambar yang menarik dan teks pendek yang menarik membuat siswa lebih senang dan menikmatinya.

Selanjutnya, komik digital ditampilkan sebagai media visual yang dapat merangsang indera siswa untuk mengolah informasi yang disajikan melalui setting dan situasi cerita. Selain itu, merangsang kemampuan menulis siswa pada teks naratif karena komik digital efektif untuk menarik minat siswa dalam menulis. Siswa lebih memperhatikan pelajaran karena media yang digunakan lebih menarik. Siswa dapat memahami pelajaran dengan media melalui gambar dan rangkaian percakapan di atasnya. Urutan peristiwa dalam komik juga membantu siswa memahami struktur generik, fitur bahasa, dan isinya.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti berasumsi bahwa perlu adanya pengembangan media komik digital sebagai media baru yang tepat yang dapat mendukung proses pembelajaran siswa yang diharapkan dapat menjadi solusi alternatif untuk membantu guru memecahkan masalah pengajaran menulis teks naratif khususnya di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Penggunaan media komik digital ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran menulis teks naratif lebih menarik, efektif, menyenangkan dan membuat siswa menikmati proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis teks naratif bahasa Inggris. Oleh karena itu, peneliti mengusulkan untuk menggunakan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis teks naratif dalam menghasilkan dan mengorganisasikan ide-ide, dan juga dalam menerjemahkan ide-ide tersebut ke dalam teks-teks yang dapat dibaca.
2. Media pembelajaran yang dipakai oleh guru hanya menggunakan teks naratif yang ada di dalam buku paket sehingga membuat siswa bosan dan tidak termotivasi untuk meningkatkan kemampuan menulis mereka.
3. Setiap siswa sudah memiliki *smartphone* tetapi intens untuk digunakan hanya pada media sosial dan menonton film, kurang untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Hasil belajar berdasarkan penilaian harian menulis teks naratif dari guru menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki nilai di bawah kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP)

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana potensi dan kondisi untuk mengembangkan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?
2. Bagaimana proses pengembangan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?
3. Bagaimana karakteristik produk media komik digital dalam meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?
4. Bagaimana efektifitas penggunaan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?
5. Bagaimana efisiensi penggunaan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?
6. Bagaimana kemenarikan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Potensi dan kondisi untuk mengembangkan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.
2. Proses pengembangan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan

- menulis teks naratif siswa kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.
3. Karakteristik produk media komik digital dalam meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.
 4. Efektifitas penggunaan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.
 5. Efisiensi penggunaan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.
 6. Kemenarikan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan, efektifitas, efisiensi, dan kemenarikan produk berupa media komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis kembali teks naratif. Populasi penelitian ditujukan pada kelas X SMA Negeri 1 Terbanggi Besar tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini akan mengambil satu kelas sebagai sampel penelitian yaitu siswa kelas X.A sebanyak 36 orang yang dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Mengembangkan konsep, teori, prinsip, dan prosedur teknologi pendidikan dalam mengelola belajar efektif dengan pengembangan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya, dan kesimpulan dari penelitian ini dapat memperkuat teori sebelumnya.

- c. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi untuk penelitian selanjutnya dan dapat memverifikasi teori sebelumnya

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah

Dapat memberikan gambaran pertimbangan kerjasama dengan stakeholder dalam menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung pengembangan media pembelajaran

- b. Bagi guru

Dapat memberikan contoh pengembangan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa

- c. Bagi siswa

Dapat memberikan motivasi dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa khususnya pada keterampilan menulis

- d. Bagi pemerintah/Instansi pendidikan

Memberikan pertimbangan dalam mengambil kebijakan berdasarkan data dan hasil penelitian serta memberikan solusi dalam memecahkan masalah pendidikan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini, peneliti menjelaskan beberapa teori yang terkait dengan penelitian ini. Teori berfokus pada konsep menulis, konsep naratif teks, konsep media komik digital, penemuan penelitian sebelumnya, kerangka berpikir dan hipotesis.

2.1. Menulis

2.1.1. Konsep Menulis

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Menulis disebut dengan keterampilan berbahasa produktif tertulis. Ini adalah keterampilan seorang penulis untuk mengkomunikasikan informasi kepada pembaca atau kelompok pembaca (Siahaan, 2018). Menulis merupakan salah satu cara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari penulis kepada pembaca. Oleh karena itu, dalam menulis akan melibatkan penulis dan pembaca dalam proses komunikasi.

Selain itu, menurut Byrne (2006) menulis adalah menghasilkan urutan kalimat yang disusun dalam urutan tertentu dan dihubungkan bersama dengan cara tertentu. Urutannya mungkin sangat pendek mungkin hanya dua atau tiga kalimat yang disusun dan dihubungkan bersama, mereka membentuk satu kesatuan yang koheren. Artinya menulis adalah rangkaian kata yang saling berkaitan dan sistematis untuk memberikan informasi kepada pembaca.

Selanjutnya, Brown (2015) berpendapat bahwa produk tertulis seringkali merupakan hasil pemikiran, penyusunan, dan revisi. Ketika kita menulis, kita berpikir dari topik ke draft akhir tulisan. Senada dengan Elbow (2015) juga

menyatakan bahwa menulis adalah proses dua langkah. Proses pertama adalah mencari makna dan proses kedua menempatkan makna ke dalam bahasa. Menulis mewakili apa yang orang pikirkan. Hal ini karena proses menulis mencerminkan hal-hal, yang tinggal di pikiran. Siswa yang enggan menuliskan sesuatu sering kali menderita akibat kegiatan ini. Para siswa menemukan kesulitan ketika mereka mulai mencari beberapa alasan untuk menulis dan menghasilkan kalimat tertulis.

Menulis adalah kegiatan yang progresif. Ketika Anda pertama kali menulis sesuatu, Anda sudah memikirkan apa yang akan Anda katakan dan bagaimana Anda akan mengatakannya. Setelah Anda selesai menulis, Anda membaca kembali apa yang telah Anda tulis dan membuat perubahan dan koreksi (Oshima and Hogue, 2017). Artinya menulis adalah kegiatan yang menggunakan pikiran, pikiran, dan perasaan berdasarkan apa yang ingin kita tulis.

Gagasan lain tentang menulis diungkapkan oleh Raimes (1983), belajar menulis bukanlah perpanjangan “alami” dari belajar berbicara suatu bahasa. Ini berarti bahwa kita tidak memerlukan instruksi yang sistematis ketika kita belajar berbicara bahasa pertama kita di rumah, sementara kebanyakan dari kita harus diajari di sekolah bagaimana menulis bahasa yang sama dengan menggunakan instruksi yang sistematis.

Berdasarkan beberapa definisi tentang menulis, dapat dipahami bahwa menulis adalah mengkomunikasikan informasi dari penulis kepada pembaca. Menulis bukan hanya kegiatan merangkai kata-kata menjadi bentuk kalimat tetapi juga ketika seseorang menulis, dia harus mengatur beberapa hal yang menarik, yaitu kemampuan pengalaman atau ide dalam bentuk tulisan.

2.1.2. Konsep Kemampuan Menulis

Menulis adalah kegiatan siswa untuk mengekspresikan ide, pikiran dan gagasannya melalui moda tulisan. Konsep kemampuan menulis adalah proses yang melibatkan dua ciri komunikasi tulisan secara bersamaan, misalnya konsep menulis dan penggunaan bahasa. Kemampuan menulis sangat penting dan memainkan peran penting dalam banyak aspek kehidupan karena digunakan secara luas di semua

jenjang pendidikan dan di tempat kerja. Jika siswa tidak mengetahui bagaimana mengekspresikan diri mereka secara tertulis, mereka tidak akan dapat berkomunikasi dengan baik dengan profesor, guru, atasan, rekan kerja, atau siapa pun. Sebagian besar komunikasi profesional dilakukan secara tertulis seperti menulis proposal, memo, laporan, lamaran, wawancara pendahuluan, email, dan banyak lagi adalah bagian dari kehidupan sehari-hari seorang siswa atau lulusan yang sukses (Walsh, 2010). Oleh karena itu penguasaan keterampilan menulis sangatlah penting dan menjadi sebuah keharusan bagi semua siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Beberapa tips yang dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis (Brown, 2015) yaitu pertama, dengan menggunakan sistem tata bahasa yang dapat diterima (misalnya tenses, kesepakatan, pluralisasi, pola, dan aturan). Kedua, dengan mengungkapkan makna tertentu dalam bentuk tata bahasa yang berbeda. Ketiga, dengan menggunakan perangkat kohesif dalam wacana tertulis. Keempat, dengan menggunakan bentuk retorika dan konvensi wacana tertulis. Kelima, dengan melaksanakan fungsi komunikatif teks tulis secara tepat sesuai bentuk dan tujuannya. Keenam, dengan menyampaikan kaitan dan hubungan antar peristiwa dan mengomunikasikan hubungan seperti makna ide, ide pendukung, informasi baru, informasi yang diberikan, generalisasi, dan contoh. Kemudian, dengan membedakan antara makna literal dan tersirat saat menulis. Selanjutnya, dengan menyampaikan referensi budaya tertentu dengan benar dalam konteks teks tertulis. Setelah itu, dengan mengembangkan dan gunakan serangkaian strategi menulis, seperti menilai secara akurat interpretasi audiens, menggunakan perangkat pra-menulis, menulis dengan lancar dalam draf daftar, menggunakan parafrase dan sinonim, meminta umpan balik rekan dan instruktur, dan menggunakan umpan balik untuk merevisi dan mengedit. Yang terakhir yaitu dengan memoles tata bahasa dan gaya.

Dengan kata lain, untuk mengetahui kemampuan menulis siswa, peneliti akan menggunakan aspek-aspek sistem penilaian sebagai berikut (Tribble, 1996): pertama yaitu konten (kemampuan berpikir kreatif dan mengembangkan pikiran). Konten di sini adalah tentang pengembangan ide yang logis. Ide-idenya konkret dan

dikembangkan secara menyeluruh atau tidak, apakah esai itu membahas masalah atau tidak, apakah ada materi asing atau tidak dalam teks. Pembaca akan mengetahui maksud, ide, atau makna penulis dengan melihat isinya sendiri. Apakah semua kalimat mendukung topik dan cukup jelas, atau bahkan maknanya sulit dipahami dan menyebabkan miskomunikasi.

Kedua yaitu organisasi (kemampuan menulis dengan tepat). Terdiri dari pendahuluan, isi, dan penutup. Ini tentang bagaimana penulis membuat hubungan yang baik antara judul, paragraf pengantar, dan topik, isi paragraf, generalisasi, dan kesimpulan. Ini tentang apakah semua komponen di atas saling mendukung dan disusun secara teratur oleh penulis atau tidak tentang bagaimana penulis mengatur teks secara teratur dan benar. Ini tentang bagaimana komposisi teks dibuat, apakah kalimat pendukung mendukung gagasan utama atau tidak, apakah kesimpulan didasarkan pada argumen atau tidak, tentang bagaimana penulis harus menulis kutipan, teori dari buku lain, referensi, dll.

Ketiga, yaitu kosakata (kemampuan menggunakan kata/idiom). Kemampuan ini tentang gaya dan kualitas ekspresi. Bagaimana penulis menggunakan kosakata yang tepat, struktur paralel, pemilihan kata, dll.

Selanjutnya, yaitu penggunaan bahasa (kemampuan menulis struktur dan tata bahasa yang sesuai). Penggunaan bahasa disini adalah tentang semua aturan aplikasi bahasa yang digunakan oleh penulis misalnya, *native* seperti kefasihan tata bahasa Inggris, ketepatan penggunaan klausa relatif, proposisi, model, artikel, bentuk kata kerja, dan urutan tegang, dll. Ini tentang bagaimana penulis mengatur kata-kata dengan benar, terstruktur, teratur. Ini termasuk penggunaan tenses, kata keterangan, kata benda, kata sifat, dan semua tentang aturan tata bahasa dengan benar. Penulis harus memahami cara membuat kalimat yang benar berdasarkan susunannya dan mematuhi tata bahasa dan kaidah kebahasaan.

Yang terakhir yaitu mekanik (kemampuan menggunakan tanda baca, kapitalisasi, ejaan, dan tata letak dengan benar). Mekanik terkait dengan tanda baca, ejaan, dan semua konvensi grafis bahasa. Ini tentang benar menggunakan konvensi penulisan bahasa Inggris; semua yang diperlukan kapital, indentasi paragraf, menggunakan

koma, titik, dan lain-lain. Penulis harus menempatkan semua tanda baca dengan benar, sehingga tidak akan membuat teks ambigu bagi pembaca dan mereka akan lebih mudah dalam mengetahui isi dan ide di dalam teksnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa kemampuan menulis adalah kemampuan untuk menciptakan kata-kata atau ide-ide penulis dengan mengungkapkan ide-ide mereka, perasaan, dan pemikiran untuk mentransfer pesan kepada pembaca. Menulis bukan hanya kegiatan merangkai kata tetapi juga ketika seseorang menulis, dia harus mengatur aturan menulis setidaknya mereka menulis ide mereka menjadi penggunaan yang tepat baik aspek seperti konten, organisasi, kosa kata, bahasa, dan mekanik.

2.1.3. Proses Pengajaran Menulis

Proses menulis adalah tahapan yang dilalui seorang penulis untuk menghasilkan sesuatu dan bentuk akhir tulisannya. Menurut Harmer (2011) proses ini tentu saja dapat dipengaruhi oleh isi (*subject matter*) tulisan, jenis tulisan (daftar belanja, surat, esai, laporan, atau novel), dan media tulisan (pena dan kertas, file kata komputer, dll). Artinya menulis adalah proses pemikiran kita untuk menghasilkan tulisan yang baik mulai dari awal hingga akhir tulisan.

Menulis itu seperti membangun rumah. Ada beberapa langkah yang harus diikuti dalam membangun rumah. Pada awalnya dimulai dari perencanaan jenis-jenis rumah hingga tahap akhir hingga sentuhan akhir yang membuat rumah menjadi nyaman untuk ditinggali. Artinya, menulis sebuah karya seperti membangun sebuah rumah dalam sebuah proses. Keduanya dilakukan dalam beberapa tahap.

Menurut Harmer (2011), ada 4 tahapan proses menulis yaitu perencanaan (*planning*), penyusunan (*drafting*), penyuntingan (*editing*) dan versi akhir. Tahap pertama adalah perencanaan. Perencanaan adalah proses pertama untuk memulai proses menulis. Ini adalah tahap yang paling penting karena seorang penulis merencanakan apa yang akan ditulisnya dengan memilih dan mempersempit topik. Ini juga mencakup proses pengumpulan informasi dan pengorganisasiannya. Untuk mulai menulis, seorang penulis harus merencanakan dan mempertimbangkan tujuan, audiens, dan struktur konten.

Kedua, yaitu penyusunan (*drafting*). Kita bisa merujuk pada versi pertama dari tulisan *draft*. Artinya, dalam proses penyusunan, penulis dapat mencari informasi dan mulai mengeksplorasi ide mereka dalam sebuah tulisan. Drafting adalah tahap di mana penulis fokus pada kelancaran menulis dan belum khawatir tentang tata bahasa, tanda baca, atau ejaan. Tujuan penulis hanya menyatakan gagasan utama dengan jelas dan mengembangkan isi makalah dengan banyak detail spesifik. Pada tahap ini, penulis hanya menuliskan informasi di atas kertas.

Ketiga yaitu penyuntingan/*editing* (merefleksi dan merevisi). Setelah penulis menghasilkan draf, mereka biasanya membaca apa yang telah mereka tulis untuk melihat di mana ia berhasil dan di mana ia tidak mencerminkan, dan merevisi sering dibantu oleh pembaca lain (atau editor) yang berkomentar dan memberikan saran. Dengan kata lain, setelah menghasilkan draf mereka memeriksa apa yang telah mereka tulis dan dapat membantu pembaca jika mereka menggunakan atau melakukan refleksi dan revisi.

Yang terakhir yaitu versi akhir. Seorang penulis telah mengedit *draft* mereka, membuat perubahan yang mereka anggap perlu kemudian menghasilkan versi *final* mereka. Artinya, setelah mereka melakukan perencanaan, penyusunan, dan pengeditan, mereka harus membuat atau menghasilkan versi *final* mereka. Ini adalah proses terakhir dari proses penulisan mereka.

Dari pernyataan-pernyataan tersebut, dapat dipahami bahwa proses menulis adalah proses pengurutan informasi dalam bentuk bahasa tulis. Selanjutnya, proses menulis merupakan kegiatan untuk menghasilkan tulisan yang baik dan sesuai dengan kaidah penulisan. Dalam bahasa tulis diperlukan beberapa langkah atau proses. Para siswa membuat tulisan yang baik jika mereka mengikuti aturan proses menulis seperti mereka mulai dengan perencanaan, penyusunan, penyuntingan, dan versi akhir.

2.2. Teks Naratif

2.2.1. Pengertian Teks Naratif

Teks naratif adalah salah satu jenis teks yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas berdasarkan kurikulum merdeka belajar. Hampir semua orang mengetahui bahwa tujuan teks naratif adalah untuk menghibur pembaca, sehingga banyak orang suka membaca teks naratif. Berdasarkan Rodearta (2018), teks naratif adalah jenis teks yang menceritakan peristiwa di masa lampau. Isinya problematis, pengalaman dan resolusi yang memberikan pelajaran moral kepada pembacanya.

Teks naratif memiliki karakter dan alur dengan urutan peristiwa. Mukarto (2018) menyatakan bahwa teks naratif adalah teks tertulis yang berisi pesan agar pembaca memahami makna cerita. Menurut Supaporn (2019), teks naratif adalah cerita dengan urutan peristiwa. Dengan kata lain, teks naratif adalah jenis teks yang menceritakan tentang peristiwa dan kejadian di masa lalu yang mengandung pelajaran moral. Tujuan utama dari narasi adalah untuk menghibur dan kesenangan. Sorenson (2019) menyatakan bahwa dalam teks naratif, terdapat beberapa ciri-ciri narasi seperti: bercerita, memiliki tema daripada kalimat topik, ditulis dengan orang pertama, cenderung faktual, menyertakan deskripsi, menyatakan dialog, mengandalkan detail sensorik untuk dampak, dan mengikuti organisasi kronologis.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa teks naratif adalah salah satu jenis teks yang berisi cerita fiksi dan menceritakan tentang peristiwa di masa lalu. Teks naratif juga mengajarkan tentang pelajaran, dan itu bisa disebut nilai moral. Sederhananya, orang biasanya membaca teks naratif untuk menghibur diri sendiri dan untuk kesenangan. Oleh karena itu teks naratif sangat familiar bagi siswa dan disukai karena baik untuk hiburan contohnya cerita Cindrella, Snow White, Timun Mas dan Bawang Merah Bawang Putih.

2.2.2. Tujuan Teks Naratif

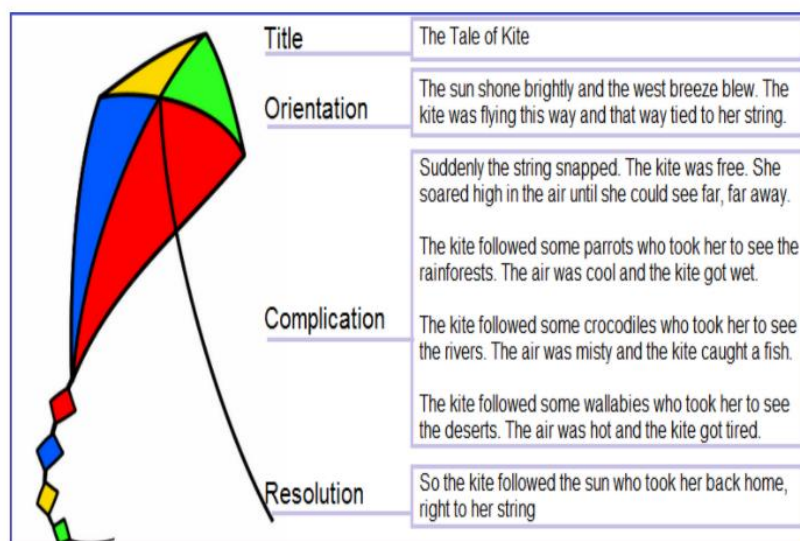
Barbara (2018) menyatakan bahwa ada beberapa tujuan teks naratif seperti mengungkapkan perasaan, menghibur pembaca, membujuk, menginformasikan, memberi pengetahuan, menghubungkan pengalaman, dan mengajar. Menurut

Mislaini (2015), teks naratif memiliki tujuan sederhana seperti untuk menghibur orang atau pembaca. Pernyataan ini didukung oleh Supaporn (2019) bahwa teks naratif dapat mengajarkan pelajaran moral.

Dari pernyataan di atas dapat dipahami bahwa teks naratif bertujuan untuk menghibur, memberi nilai moral, mengungkapkan perasaan, dan mendapatkan pengetahuan atau informasi.

2.2.3. Struktur Teks Naratif

Menurut Irwan (2013), struktur teks naratif terdiri dari: pertama, yaitu orientasi, ini adalah set adegan seperti waktu dan tempat cerita. Selain itu, orientasi mengacu pada pengenalan peserta cerita. Yang kedua yaitu komplikasi, ini digunakan untuk menjelaskan awal klimaks masalah cerita. Ketiga yaitu resolusi, ini memberikan solusi untuk komplikasi dalam akhir yang bahagia atau sedih. Yang terakhir, yaitu re-orientasi (opsional), bagian ini berisi komentar penutup untuk cerita yang terdiri dari pelajaran moral atau nasihat.



Gambar 2.1. Contoh Teks Naratif

Sementara itu, Anderson (2003) menunjukkan langkah-langkah untuk membangun sebuah teks naratif. Langkah-langkah tersebut yaitu (1) Orientasi, yaitu cerita pembuka yang menceritakan tentang tokoh, latar waktu, dan latar tempat. (2) Komplikasi, yang berisi peristiwa-peristiwa cerita yang merangsang pembaca untuk menebak apa yang akan terjadi dalam cerita. (3) Urutan peristiwa, di mana karakter

bereaksi terhadap komplikasi. (4) Resolusi, di mana karakter akhirnya memecahkan masalah dalam komplikasi. (5) Coda, yang berisi komentar atau nilai moral yang dapat dipetik dari cerita, tetapi ini adalah langkah opsional. Selain itu, Coffman and Reed (2010) menyatakan bahwa narasi telah digambarkan memiliki beberapa komponen umum termasuk pengaturan, plot (serangkaian episode berdasarkan tujuan, upaya, hasil), resolusi, atau akhir cerita.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa struktur teks naratif adalah sebagai berikut (1) Orientasi yang memperkenalkan karakter utama dan mungkin beberapa karakter minor. Beberapa indikasi umumnya diberikan dimana tindakan itu dan kapan suatu tindakan terjadi. (2) Komplikasi dimana penulis menceritakan bagaimana masalah itu muncul, kadang-kadang sesuatu yang tidak terduga akan terjadi. (3) Resolusi yang merupakan pilihan penutupan cerita. Komplikasi dapat diselesaikan menjadi sesuatu yang lebih baik atau lebih buruk. Penulis menyimpulkan bahwa resolusi adalah akhir dari sebuah cerita.

2.3. Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka SMA adalah kurikulum yang diterapkan pada jenjang pendidikan SMA dengan kegiatan belajar mengajar yang lebih fleksibel, mulai dari segi alokasi waktu hingga materi pelajaran, tapi tetap berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik. Tak hanya jenjang pendidikan SMA saja, Kurikulum yang sebelumnya bernama Kurikulum Prototipe ini juga diterapkan pada jenjang pendidikan PAUD, SD, SMP, dan SMK. Dalam kurikulum ini, siswa memiliki kebebasan untuk mengembangkan bakat, minat, dan kemampuan yang dimiliki. Selain itu, Kurikulum Merdeka juga memberikan kebebasan pada guru dalam memilih perangkat ajar sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa

Menurut Kepmendikbudristek No. 56 Tahun 2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka) menyatakan bahwa struktur kurikulum SMA terdiri atas 2 (dua) Fase yaitu:

- a. Fase E untuk kelas X; dan
- b. Fase F untuk kelas XI dan kelas XII.

Struktur kurikulum untuk SMA/MA terbagi menjadi 2 (dua), yaitu:

- a. pembelajaran intrakurikuler; dan
- b. proyek penguatan profil pelajar Pancasila dialokasikan sekitar 30% (tiga puluh persen) total JP per tahun.

Pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila dilakukan secara fleksibel, baik secara muatan maupun secara waktu pelaksanaan. Secara muatan, proyek profil harus mengacu pada capaian profil pelajar Pancasila sesuai dengan fase peserta didik, dan tidak harus dikaitkan dengan capaian pembelajaran pada mata pelajaran. Secara pengelolaan waktu pelaksanaan, proyek dapat dilaksanakan dengan menjumlah alokasi jam pelajaran proyek dari semua mata pelajaran dan jumlah total waktu pelaksanaan masing-masing proyek tidak harus sama.

1.3.1. Pelajaran Bahasa Inggris di Kurikulum Merdeka

Pembelajaran bahasa Inggris umum pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah dalam kurikulum nasional memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk membuka wawasan yang berkaitan dengan diri sendiri, hubungan sosial, kebudayaan, dan kesempatan kerja yang tersedia secara global. Pembelajaran bahasa Inggris difokuskan pada penguatan kemampuan menggunakan bahasa Inggris dalam enam keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, memirsa, menulis, dan mempresentasikan secara terpadu, dalam berbagai jenis teks. Pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah diharapkan dapat membantu peserta didik berhasil mencapai kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris sebagai bagian dari *life skills*.

Pembelajaran bahasa Inggris umum di dalam kurikulum nasional membantu peserta didik untuk menyiapkan diri menjadi pembelajar sepanjang hayat, yang memiliki Profil Pelajar Pancasila seperti beriman dan berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif, gotong royong, dan berkebhinekaan global. Profil ini dapat dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Inggris umum, karena pembelajarannya yang bersifat dinamis dan fluid, yaitu memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat dalam pemilihan teks atau jenis aktivitas belajarnya. Pembelajaran bahasa Inggris memiliki peluang untuk mencapai Profil Pelajar Pancasila melalui

materi teks tertulis, visual, teks oral, maupun aktivitas-aktivitas yang dikembangkan dalam proses belajar mengajar.

Mata pelajaran bahasa Inggris bertujuan untuk memastikan peserta didik dapat melakukan hal-hal sebagai berikut. 1. Mengembangkan kompetensi komunikatif dalam bahasa Inggris dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulisan, visual, dan audiovisual). 2. Mengembangkan kompetensi interkultural untuk memahami dan menghargai perspektif, praktik, dan produk budaya Indonesia dan budaya asing. 3. Mengembangkan kepercayaan diri untuk berekspresi sebagai individu yang mandiri dan bertanggung jawab. 4. Mengembangkan keterampilan bernalar kritis dan kreatif.

Karakteristik mata pelajaran bahasa Inggris yaitu jenis teks yang diajarkan dalam bahasa Inggris umum beragam, misalnya narasi, deskripsi, eksposisi, prosedur, argumentasi, diskusi, teks khusus (pesan singkat, iklan), dan teks otentik. Beragam teks ini disajikan bukan hanya dalam bentuk teks tulisan saja, tetapi juga teks lisan (monolog atau dialog), teks visual, teks audio, dan teks multimodal (teks yang mengandung aspek verbal, visual dan audio), baik otentik maupun teks yang dibuat untuk tujuan pengajaran, baik tunggal maupun teks ganda, yang diproduksi dalam kertas maupun layar. Hal ini diupayakan untuk memfasilitasi peserta didik agar terampil menggunakan teknologi (literasi teknologi), sehingga dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menavigasi informasi digital.

Guru dapat menentukan jenis teks yang ingin diajarkan sesuai dengan kondisi di kelas. Pembelajaran dapat dimulai dari jenis teks yang memuat topik yang sudah dikenal oleh peserta didik untuk membantu mereka memahami isi teks yang dibacanya dan kemudian mampu menghasilkan teks jenis tersebut dalam bentuk lisan dan tulisan. Selanjutnya, guru dapat memperkenalkan peserta didik dengan jenis teks yang baru diketahui oleh peserta didik. Guru dapat membantu mereka membangun pemahaman terhadap jenis teks baru tersebut, sehingga peserta didik mampu menghasilkan karya dalam jenis teks tersebut, baik lisan maupun tulisan.

Proses belajar berfokus pada peserta didik (learner-centred), yakni bahwa proses belajar harus difokuskan pada upaya mengubah perilaku peserta didik (yang

asalnya dari tidak mampu menjadi mampu), dalam menggunakan bahasa Inggris pada enam keterampilan berbahasa dalam berbagai jenis teks.

Pembelajaran bahasa Inggris umum difokuskan pada kemampuan berbahasa peserta didik sesuai dengan tahapan perkembangan kemampuan berbahasa. Pembelajaran bahasa Inggris umum mencakup elemen keterampilan reseptif (menyimak, membaca, dan memirsa), serta keterampilan produktif (berbicara, menulis, dan mempresentasikan).

1.3.2. Capaian Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas X Fase E

Capaian umum mata pelajaran bahasa Inggris pada akhir fase E, peserta didik menggunakan teks lisan, tulisan dan visual dalam bahasa Inggris untuk berkomunikasi sesuai dengan situasi, tujuan, dan pemirsa/ pembacanya. Berbagai jenis teks seperti narasi, deskripsi, prosedur, eksposisi, recount, report, dan teks otentik menjadi rujukan utama dalam mempelajari bahasa Inggris di fase ini. Peserta didik menggunakan bahasa Inggris untuk menyampaikan keinginan/perasaan dan berdiskusi mengenai topik yang dekat dengan keseharian mereka atau isu yang hangat sesuai usia peserta didik di fase ini. Mereka membaca teks tulisan untuk mempelajari sesuatu/mendapatkan informasi. Keterampilan inferensi tersirat ketika memahami informasi, dalam bahasa Inggris mulai berkembang. Peserta didik memproduksi teks tulisan dan visual yang lebih beragam, dengan kesadaran terhadap tujuan dan target pembaca.

Capaian per elemen dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel. 2.1. Capaian per Elemen Mata Pelajaran Bahasa Inggris Fase E

| Elemen | Deskripsi |
|--------------------|---|
| Menyimak-Berbicara | Pada akhir Fase E, peserta didik menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi dengan guru, teman sebaya dan orang lain dalam berbagai macam situasi dan tujuan. Mereka menggunakan dan merespon pertanyaan dan menggunakan strategi untuk memulai dan mempertahankan percakapan dan diskusi. Mereka memahami dan mengidentifikasi ide utama dan detail relevan dari diskusi |

| Elemen | Deskripsi |
|------------------------------|--|
| | atau presentasi mengenai topik yang dekat dengan kehidupan pemuda. Mereka menggunakan bahasa Inggris untuk menyampaikan opini terhadap isu yang dekat dengan kehidupan pemuda dan untuk membahas minat. Mereka memberikan pendapat dan membuat perbandingan. Mereka menggunakan elemen non-verbal seperti bahasa tubuh, kecepatan bicara, dan nada suara untuk dapat dipahami dalam sebagian konteks. |
| Membaca- Memirsa | Pada akhir Fase E, peserta didik membaca dan merespon berbagai macam teks seperti narasi, deskripsi, prosedur, eksposisi, recount, dan report. Mereka membaca untuk mempelajari sesuatu atau untuk mendapatkan informasi. Mereka mencari dan mengevaluasi detil spesifik dan inti dari berbagai macam jenis teks. Teks ini dapat berbentuk cetak atau digital, termasuk di antaranya teks visual, multimodal atau interaktif. Pemahaman mereka terhadap ide pokok, isu-isu atau pengembangan plot dalam berbagai macam teks mulai berkembang. Mereka mengidentifikasi tujuan penulis dan mengembangkan keterampilannya untuk melakukan inferensi sederhana dalam memahami informasi tersirat dalam teks. |
| Menulis- Mempresentasikan | Pada akhir Fase E, peserta didik menulis berbagai jenis teks fiksi dan non-fiksi, melalui aktivitas yang dipandu, menunjukkan kesadaran peserta didik terhadap tujuan dan target pembaca. Mereka membuat perencanaan, menulis, mengulas dan menulis ulang berbagai jenis tipe teks dengan menunjukkan strategi koreksi diri, termasuk tanda baca dan huruf besar. Mereka menyampaikan ide menggunakan kosakata dan kata kerja umum dalam tulisannya. Mereka menyajikan informasi menggunakan berbagai mode |

| Elemen | Deskripsi |
|--------|---|
| | presentasi untuk menyesuaikan dengan pembaca/pemirsa dan untuk mencapai tujuan yang berbeda-beda, dalam bentuk cetak dan digital. |

2.4. Media Pembelajaran

2.4.1. Definisi Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau konduktor” (Djamarah dan Zain, 2010). Dengan demikian, media merupakan kendaraan untuk mentransfer informasi pengetahuan atau pesan. Arsyad (2017) mengemukakan media pembelajaran adalah alat bantu grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, mengolah dan merekonstruksi informasi visual atau verbal. Sedangkan media pembelajaran menurut Haryanto (2013), merupakan sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pengertian ini media pembelajaran harus bisa lebih meningkatkan efektivitas dan efisiensi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah sebagai alat bantu grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, mengolah dan merekonstruksi informasi visual atau verbal yang dapat merangsang siswa untuk belajar dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.4.2. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Menurut jenisnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran banyak sekali, mulai dari yang sederhana, konvensional, modern hingga media yang kompleks. Asyhar (2017) menyebutkan ada 4 media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran antara lain:

1. Media visual yaitu jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indra penglihatan siswa, contohnya media cetak seperti buku, modul jurnal dan model seperti seperti globe bumi serta media realitas alam sekitar
2. Media audio yaitu jenis media yang digunakan dengan melibatkan indera pendengaran siswa, contohnya yaitu radio, *CD player* dan *tape recorder*
3. Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indra pendengaran dan indera penglihatan secara bersamaan, contohnya yaitu TV, film, video;
4. Multimedia yaitu media berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis media secara terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, Gerhard (2017) menambahkan media menggunakan berbagai macam bahan dan ia merinci dan mengklasifikasikannya dalam empat kategori umum sebagai berikut:

1. Mendengarkan/melihat materi

Film bisu; iklan TV, acara kuis, kartun, berita, acara komedi, drama, film, dan sinetron; berita radio, drama, dan iklan; cerita pendek dan novel yang direkam secara profesional; pop, rock, country, film, dan lagu anak-anak; video rumah; catatan perjalanan, dokumenter, dan promosi penjualan yang direkam secara profesional.

2. Materi visual

Slide; foto-foto; lukisan; sketsa; menggambar oleh anak-anak; gambar tongkat; rambu jalan tanpa kata; bayangan hitam; gambar kalender; gambar dari perjalanan; berita, dan majalah populer; noda tinta; gambar kartu pos; buku gambar tanpa kata; perangko; Sinar X.

3. Bahan cetak

Artikel surat kabar, kartun, iklan, iklan film, kolom astrologi, laporan olahraga, kolom obituari, dan kolom saran; majalah perjalanan buku sains, matematika, dan sejarah; cerita pendek; novel; buku foto; lirik lagu populer, rock, folk, dan anak-anak; menu restoran; rambu jalan; kartu pos; mata uang; kotak sereal; bungkus permen; brosur informasi wisata dan buku panduan wisata; katalog universitas; katalog department store; buku telepon; peta dunia, kota, dan relief; kalender; panduan TV; surat izin mengemudi; buku komik; kartu ucapan; kartu

nama; cek bank dan formulir setoran; kupon belanja; formulir pendaftaran hotel; pin dengan pesan; jadwal bus, pesawat, kereta api, taksi, dan jitney; subtitle teleteks untuk tuna rungu.

4. Realia

Boneka, wayang, mata uang, gantungan kunci, gunting, kertas lipat, pasta gigi, sikat gigi, sisir, boneka dan mainan binatang, jam dinding, balon, walkietalkie, lilin, pemukul lalat, tali, benang, mengunyah permen karet, lem, aturan, paku payung, klip kertas, karet gelang, kereta api, celemek, garpu dan sendok plastik, piring-piring, kacamata, mangkuk, payung, dompet, bola, telepon, gulungan pancing, mebel, orang-orang, mobil, koleksi serangga, uang mainan, batu, tanaman, pasir, tanah liat, tinta, tongkat, toples, kaleng kopi, kapur, kartu kredit, topi, topeng Halloween, manekin.

Dari kategori-kategori tersebut, tidak semuanya dapat diterapkan di dalam kelas, sehingga guru harus memilih salah satu media yang tepat yang dapat digunakan dalam mengajar siswa dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, efektivitas, efisiensi, fungsi, biaya dan terkait dengan materi pembelajaran. Kemudian kreativitas guru dalam menggunakan media dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami pelajaran di kelas.

2.4.3. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan antara lain:

1. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Misalnya tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.
2. Dukungan terhadap isi bahan pengajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami oleh siswa.
3. Ketrampilan guru dalam menggunakannya, sehingga media tersebut. Apa pun tujuan dan jenis media yang diperlukan, syarat utama guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan

bukan medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya.

4. Tersedianya waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
5. Sesuai dengan taraf berpikir siswa. Memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa (Sujana.1991).

Dari uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Media pembelajaran yang digunakan harus mempertimbangkan faktor tujuan pembelajaran, materi ajar, keterampilan guru dalam menggunakan, ketersediaan waktu dan kesesuaian taraf berpikir siswa.

2.4.4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2011) menyampaikan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu: 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata penuturan verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Lebih lanjut Sudjana dan Rivai (2011) menambahkan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Hal tersebut juga sejalan dengan teori perkembangan mental piaget, yang menyampaikan bahwa terdapat tahap perkembangan mental seorang individu. Tahap berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan berpikir dari kongkrit

menuju abstrak.

Hamalik (1994) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan stimulasi kegiatan belajar, bahkan membawa efek psikologis pada siswa. Penggunaan media pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektifitas proses penyampaian pesan dan isi.

Selanjutnya Levied and Lentz (2017) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi perhatian media visual menjadi inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau teks yang menyertai materi pelajaran.
2. Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari kesenangan siswa ketika mempelajari teks bergambar.
3. Fungsi kognitif media visual dapat dilihat dari temuan penelitian mengungkapkan bahwa simbol visual atau gambar memudahkan pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensasi media pembelajaran dapat dilihat dari temuan bahwa media visual yang menyediakan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengatur informasi dalam teks dan mengingat.

Manfaat media menurut Daryanto (2014) adalah sebagai penyampaian pesan instruksional dapat dibakukan, belajar bisa lebih menarik, pembelajaran dapat lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, waktu dapat dipersingkat, kualitas pembelajaran bisa ditingkatkan, proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun dibutuhkan, sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan, peran guru berubah ke arah positif

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa media adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Media pembelajaran yang digunakan

harus mempertimbangkan faktor tujuan, materi ajar, keterampilan guru dalam menggunakan, ketersediaan waktu dan kesesuaian taraf berfikir siswa.

2.5. Komik Digital

2.5.1. Definisi Komik

Gumelar (2011) menggambarkan komik sebagai gambar bergaris dalam urutan yang disengaja yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan tanggapan estetis dari pembaca. Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “*comic*” yang kurang lebih dalam arti semantiknya lucu-lucuan. Dalam pengertian ini, pantaslah jika banyak orang memiliki persepsi bahwa komik adalah sesuatu yang identik dengan hal yang lucu. Lucu dalam hal itu mencakup dari segi gambar karakter yang ditampilkan serta konten yang ada di komik.

Sudjana dan Rival (2017) memberikan definisi yang sesuai bahwa komik adalah sesuatu yang mengungkapkan bentuk tokoh kartun dan memerankan suatu cerita secara berurutan yang erat hubungannya dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada pembacanya.

Dari uraian-uraian tentang komik tersebut dapat dipahami bahwa komik adalah rangkaian gambar yang disusun untuk menyampaikan informasi, biasanya disusun dalam bentuk buku tersendiri, atau diterbitkan di berbagai media cetak.

2.5.2. Definisi Komik Digital

Menurut Ahmad (2021) komik digital dapat dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya:

1. Produksi Digital

Produksi digital mengacu pada proses pengerjaan dan produksi buku komik kini dapat dilakukan 100% di layar, dan bukan hanya proses manipulasi dan pencitraan digital saja.

2. Bentuk Digital

Bentuk digital mengacu pada bentuk komik dalam bentuk digital, sehingga

memiliki kemampuan borderless (berbeda dengan kertas yang ukuran dan formatnya terbatas), sehingga komik tidak memiliki bentuk yang terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, untuk membentuk sebuah spiral. Kemampuan kedua dari komik digital tidak lekang oleh waktu. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan karena daya tahannya melebihi usia kertas, maka komik digital dalam bentuk data elektronik dapat disimpan dalam bentuk digit atau byte, dan dapat dipindahkan ke berbagai media penyimpanan. Kemampuan ketiga adalah kemampuan multimedia, dimana tampilan komik dapat dikombinasikan dengan animasi terbatas, interaktivitas, suara dan sebagainya. Kemampuan multimedia dapat memberikan pengalaman membaca yang lebih lengkap bagi pembaca.

3. Pengiriman digital

Pengiriman digital mengacu pada metode distribusi dan pengiriman komik digital dalam bentuk paperless dan mobilitas tinggi. Format paperless memungkinkan distribusi komik digital memotong banyak rantai proses distribusi jika dilakukan secara analog (misalnya dari percetakan, distributor, pengecer, pembeli). Istilahnya hanya satu klik saja. Sedangkan fitur mobilitas tinggi bisa dilakukan, karena komik dalam format digital memungkinkan data yang berbentuk kode digital dibawa ke dalam sebuah gadget kecil dan efisien. Di sisi lain, hal yang harus diperhatikan dalam pengiriman digital adalah distribusi berbagai bentuk data digital dan sistem distribusi analog. Misalnya, distribusi komik digital online di Indonesia akan dikaitkan dengan kecepatan akses dan *bandwidth*, sehingga perlu mempertimbangkan ukuran dan format gambar dalam komik digital yang dibuat.

4. Konvergensi Digital

Konvergensi digital adalah pengembangan komik pada tautan media lain yang juga berbasis digital, seperti game, animasi, film, konten seluler, dan sebagainya.

Menurut Gumelar (2011), terdapat tiga jenis teknik yang biasa digunakan dalam membuat sebuah komik, salah satunya adalah *digital technique* atau teknik digital. merupakan teknik pembuatan digital dengan bantuan alat-alat digital. Alat-alat digital yang digunakan yaitu komputer atau tablet dan *software* seperti Pixton, Toondo, Adobe Photoshop, Adobe Design, Corel Draw, dan lain-lain sesuai

kebutuhan. Pembuatan komik secara digital membutuhkan kemampuan yang lebih daripada pembuatan komik secara tradisional sebab pengerjaannya yang lebih rumit. Langkah-langkah yang dilakukan dalam teknik digital yang pertama adalah menggambar secara digital dengan menggunakan komputer atau tablet. Komputer atau tablet yang digunakan untuk menggambar tentunya telah berisi software yang telah disebutkan dalam alat-alat digital.

Daryanto (2014) menyampaikan pendapatnya tentang komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa komik digital adalah komik dalam bentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alurnya saja, tetapi dapat disisipkan di dalam game, animasi, film atau aplikasi lain yang memudahkan pembaca. pembaca untuk mengikuti dan menikmati setiap cerita dan penyampaiannya dapat dilakukan secara online atau melalui *gadget* tertentu. Konvergensi digital adalah pengembangan komik pada tautan media lain yang juga berbasis digital, seperti game, animasi, film, konten seluler, dan sebagainya.

Komik digital membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Visualisasi grafis yang menarik, dialog singkat, sederhana dan mudah dipahami membuat semua orang dari berbagai usia suka membaca komik (Rokhayani dan Utari, 2014). Komik digital memiliki desain yang menarik sehingga membuat siswa menyukai media ini. Penggunaan gambar yang menarik dan teks pendek yang menarik membuat siswa lebih senang dan menikmatinya.

Selanjutnya, komik digital ditampilkan sebagai media visual yang dapat merangsang indera siswa untuk mengolah informasi yang disajikan melalui setting dan situasi cerita. Selain itu, merangsang kemampuan menulis siswa pada teks naratif karena komik digital efektif untuk menarik minat siswa dalam menulis. Siswa lebih memperhatikan pelajaran karena media yang digunakan lebih menarik. Siswa dapat memahami pelajaran dengan media melalui gambar dan rangkaian

percakapan di atasnya. Urutan peristiwa dalam komik juga membantu siswa memahami struktur generik, fitur bahasa, dan isinya.

2.5.3. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik Digital

Komik dapat menjadi pilihan sebagai media pembelajaran karena kecenderungan anak-anak yang lebih menyenangi bacaan media hiburan seperti komik dibandingkan dengan membaca buku pelajaran. Menurut Trimo (2019), komik yang digunakan sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu:

a) Kelebihan Komik

Kelebihan atau keunggulan komik sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Komik memiliki sifat sederhana dalam penyajiannya.
2. Memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna.
3. Dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.
4. Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan non verbal, dapat mempercepat pembaca memahami isi pesan yang dibacanya, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya.
5. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlihat secara emosional, mengakibatkan pembaca ingin terus membacanya hingga selesai.

Menurut Yang (2019), keuntungan menggunakan komik adalah memotivasi siswa karena komik dapat memberikan motivasi untuk belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Karena komik berisi gambar, siswa akan mudah memahaminya. Gambar dapat menceritakan kisah apa pun lebih efektif daripada kata-kata.

Jon (2018) mengatakan bahwa ada keuntungan dalam menggunakan komik yaitu:

1. Siswa dapat mempelajari kosakata baru. Karena gambar dan teks tertulis saling berhubungan, dapat membantu siswa dalam memahami.
2. Siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir analitisnya.
3. Visual dapat membantu siswa memahami kosakata kompleks yang mungkin tidak dipahami pembaca.

4. Dengan visualisasi teks yang sejalan dengan gambar sehingga mudah dipahami oleh siswa. Kekuatan kata-kata menjadi lebih kuat karena kata-kata bukan hanya kata-kata di halaman tetapi anak-anak melihat kata-kata dalam tindakan dari ilustrasi.
5. Karena teks dan gambar saling berinteraksi, siswa dapat memahami cerita secara utuh dan menciptakan makna.
6. Komik dapat meningkatkan minat baca siswa dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
7. Memotivasi siswa
8. Komik strip dapat merangsang dan mendorong untuk membantu siswa mengembangkan kognitif dan meningkatkan kemampuan membaca mereka.
9. Komik digital dapat dikatakan sebagai media permanen dalam pembelajaran.

b) Kekurangan Komik

Kekurangan atau kelemahan komik sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
2. Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor atau kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan.
3. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan atau tingkah laku yang *prevented*.
4. Banyak adegan percintaan yang menonjol.

Banyak kelebihan komik strip, tapi selain itu ada beberapa kelemahan komik strip, yaitu: tidak mudah menemukan komik strip yang sesuai, kisaran ekspresi wajah yang terbatas, perlu lebih banyak waktu untuk mencari atau membuatnya.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa komik digital mempunyai kelebihan dalam nilai edukatif sebagai media pembelajaran. Media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya.

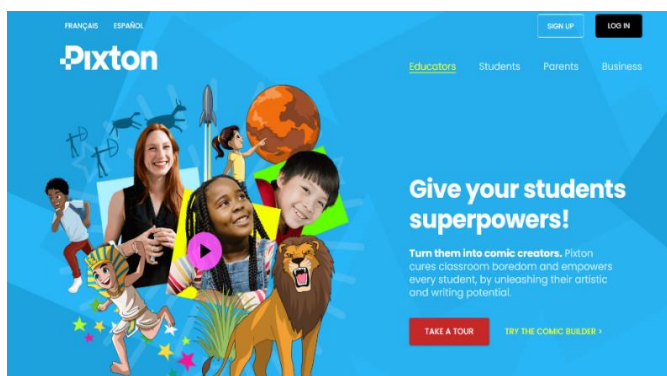
2.5.4. Pixton

Sebelumnya, pembuat komik menggunakan media manual untuk menggambar komik. Namun, saat ini banyak sekali tools atau aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat komik. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan *website* yang menyediakan alat bantu untuk membuat komik. Situs web ini bernama "Pixton" yang diproduksi oleh Clive & Goodinson, yang berbasis di Parksville, British Columbia, Kanada. Pixton memberi semua pengguna kemampuan untuk dengan mudah membuat komik luar biasa.

Dalam penelitian ini, guru dan siswa menggunakan website Pixton untuk membuat komik. Pixton adalah cara bagi siswa untuk terlibat dalam dunia komik dan menyediakan alat tulis visual yang kuat. Pixton adalah alat untuk membuat komik. Media komik membuat siswa untuk mengeksplorasi pemikiran kreatif mereka seperti mereka dapat menulis dialog mereka di gelembung bicara atau kotak dialog dan memilih karakter di Pixton. Pixton menyediakan kata-kata dan gambar untuk menyelesaikan masalah siswa dalam mendongeng yang tidak akan mereka alami dengan menggunakan kata-kata saja. Seperti halnya membaca, komik memberikan *scaffolding* agar siswa mengalami kesuksesan dalam menulis. Penyedia ini membantu siswa untuk meningkatkan motivasi dan pemikiran kreatif mereka dalam keterampilan menulis.

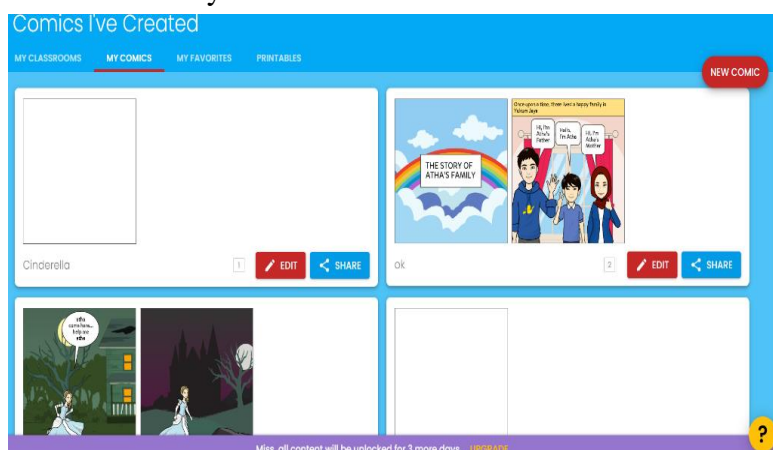
Pixton adalah teknologi baru yang dipatenkan yang memberi siapa pun kekuatan untuk membuat komik luar biasa di web. Situs web ini mudah digunakan dan menarik . Berikut tutorial membuat komik di Pixton:

1. Daftar dan login, gratis.



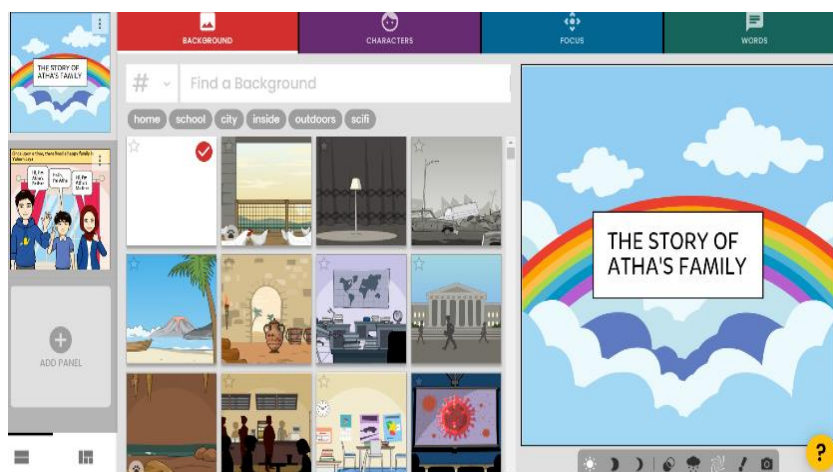
Gambar 2.2 Tampilan aplikasi pixton

2. Klik tombol 'My Comic' dan klik “new comic” untuk mulai membuat komik



Gambar 2.3 Tampilan menu

3. Pilih tata letak di novel grafis dan pilih muka.
4. Seret dan jatuhkan karakter, latar belakang, alat peraga, dan gelembung ucapan dalam urutan apa pun yang paling sesuai



Gambar 2.4 Tampilan menu latar belakang

5. Pilih simpan untuk yang terakhir untuk menyimpan untuk diri sendiri atau Simpan dan lanjutkan untuk menerbitkan dan menyematkan komik.

2.6. Teori Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat interaksi individu dengan lingkungan. Individu dapat dikatakan telah mengalami proses belajar, meskipun dirinya hanya ada perubahan dalam kecenderungan perilaku. Perubahan perilaku tersebut mencakup perubahan yang bersifat pengetahuan, keterampilan, maupun yang menyangkut nilai dan sikap. Belajar adalah sebuah

proses yang kompleks yang didalamnya terkandung beberapa aspek, diantaranya: (a) bertambahnya jumlah pengetahuan, (2) adanya kemampuan men ingat dan mereproduksi, (3) ada penerapan pengetahuan, (4) menyimpulkan makna, (5) menafsirkan dan mengaitkannya dengan realitas, dan (6) adanya perubahan sebagai pribadi (Siregar dan Nara, 2015)

Kegiatan belajar cenderung diketahui sebagai suatu proses psikologis yang terjadi dalam diri seseorang (Sardiman, 2018). Oleh karena itu, sulit diketahui dengan pasti bagaimana terjadinya karena prosesnya begitu kompleks maka perlu beberapa teori tentang belajar. Dalam hal ini peneliti berpedoman pada 4 teori belajar, yaitu teori kognitif, konstruktivisme, behavioristik dan siberetik

2.6.1. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif lebih menekankan bahwa belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia, yang proses tersebut tidak dapat mereka amati. Proses belajar bukan hanya sekedar interaksi antara stimulus dan respon melainkan melibatkan juga aspek psikologis lain (mental, emosi, persepsi) dalam merespon informasi yang tidak tampak, dalam memberikan respon terhadap sebuah stimulus belajar (Karwono dan Mularsih , 2017)

Perkembangan kognitif merupakan proses berkesinambungan tentang keadaan ketidakseimbangan dan keadaan keseimbangan. Peran guru dalam hal ini adalah sebagai fasilitator dan buku sebagai pemberi informasi. Menurut Jean Piaget dalam Siregar dan Nara (2015) bahwa proses belajar terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap satu asimilasi/ penyatuan/ pengintegrasian tahap dua akomodasi/penyesuaian struktur kognitif ke situasi baru dan tahap tiga equilibrasi/penyeimbangan.

Piaget mengemukakan bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui peserta didik. Dalam konteks ini, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif, yaitu:

1. Tahap Sensorimotor (anak usia 1,5-2 tahun)
2. Tahap praoperasional (2-8 tahun)

3. Tahap operasional konkret (7/8 -12/14 tahun)
4. Tahap operasional formal (14 tahun lebih).

Proses belajar yang dialami seorang anak berbeda pada tahap yang satu dengan yang lainnya. Secara umum, semakin tinggi tingkat kognitif seseorang maka semakin teratur dan juga semakin abstrak cara berpikirnya (Siregar dan Nara, 2015). Perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetika, yaitu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis, yaitu perkembangan sistem syaraf. Bertambahnya umur seseorang maka susunan syaraf seseorang akan semakin kompleks dan memungkinkan kemampuannya akan semakin meningkat. Menurut Jean Piaget, dasar dari belajar adalah aktivitas anak bila ia berinteraksi dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisiknya. Pertumbuhan anak merupakan suatu proses sosial. Anak tidak berinteraksi dengan lingkungan fisiknya sebagai suatu individu terikat, tetapi sebagai bagian dari kelompok sosial. Akibatnya lingkungan sosialnya berada diantara anak dengan lingkungan fisiknya. Interaksi anak dengan orang lain memainkan peranan penting dalam mengembangkan pandangannya terhadap alam. Melalui pertukaran ide-ide dengan orang lain, seorang anak yang tadinya memiliki pandangan subyektif terhadap sesuatu yang diamatinya akan berubah pandangannya menjadi obyektif.

Teori belajar Piaget dalam penerapannya mementingkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar, karena hanya dengan melibatkan atau mengaktifkan peserta didik, maka proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan dapat terjadi dengan baik. Sejalan dengan media komik digital yang akan dikembangkan dalam aplikasinya pada pembelajaran peserta didik akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi interaksi dengan lingkungan dengan baik dengan bimbingan guru keterlibatan dan keaktifan peserta didik sangat diperlukan agar tercapai hasil yang baik dalam pembelajaran.

Menurut psikologi kognitif, belajar dipandang sebagai suatu usaha untuk mengerti tentang sesuatu (Karwono dan Mularsih , 2017). Usaha untuk mengerti tentang sesuatu tersebut, dilakukan secara aktif oleh si-belajar. Keaktifan tersebut dapat berupa mencari pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah, mencermati lingkungan, mengolah stimulus yang bermakna dan mengabaikan yang

tidak bermakna untuk mencapai tujuan belajar. Salah satu teori belajar yang berasal dari psikologi kognitif adalah teori pemrosesan informasi. Menurut teori ini, belajar dipandang sebagai proses pengolahan informasi dalam otak manusia. Bruner (1966) berpendapat bahwa anak harus berperan secara aktif dalam belajar di kelas, untuk itu menurut Bruner, murid mengorganisir bahan yang dipelajari dalam suatu bentuk akhir. Teori ini disebutnya dengan *discovery learning*, atau dengan kata lain bagaimana cara orang memilih mempertahankan dan mentransformasikan informasi secara aktif, dan inilah menurut Bruner inti dari belajar. Bruner menganggap bahwa perkembangan kognitif seseorang sangat dipengaruhi oleh lingkungan kebudayaan, terutama bahasa yang biasanya digunakan (Karwono dan Mularsih, 2017).

Menurut Bruner (1974) perkembangan kognitif manusia terjadi melalui 3 (tiga) tahap yang ditentukan oleh caranya memandang lingkungan, yaitu:

1. Tahap enaktif yaitu, tahap dimana individu melakukan berbagai aktivitas yang berhubungan dengan usahanya memahami lingkungan. Contoh: peserta didik harus belajar untuk menghadapi ujian yang sudah diumumkan oleh gurunya.
2. Tahap ikonik, yaitu tahap individu memahami lingkungannya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Contoh: peserta didik berusaha untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru.
3. Tahap simbolik, yaitu tahap dimana individu memiliki gagasan-gagasan abstrak yang banyak dipengaruhi oleh Bahasa dan logika. Contoh: peserta didik mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan menggunakan bahasa yang jelas dan rasional.

Dalam konteks berpikir yang demikian, Bruner berpendapat bahwa pembelajaran dapat dilakukan kapan saja tanpa harus menunggu seorang anak sampai mencapai tahap perkembangan tertentu. Apabila bahan pembelajaran didesain secara baik, maka individu dapat belajar meskipun usahanya belum memadai. Dengan logika lain, perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan melalui materi yang dirancang sesuai dengan karakteristik kultural peserta didik.

2.6.2. Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut pandangan konstruktivisme, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Konstruktivisme menekankan pentingnya peserta didik membangun sendiri pengetahuannya lewat keterlibatan aktif proses belajar dan lebih diwarnai *student centered* daripada *teacher centered*. Proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke subyek belajar/siswa, tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan subyek belajar mengkonstruksi sendiri pengetahuannya (Sardiman, 2018). Menurut Suprijono (2010) gagasan konstruktivis mengenai pengetahuan adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan bukanlah gambaran dunia kenyataan belaka, tetapi selalu merupakan konstruksi kenyataan melalui kegiatan subjek.
2. Subjek membentuk skema kognitif, kategori, konsep dan struktur yang perlu untuk pengetahuan.
3. Pengetahuan dibentuk dalam struktur konsep seseorang. Struktur konsep membentuk pengetahuan jika konsep itu berlaku dalam berhadapan dengan pengalaman-pengalaman seseorang.

Menurut aliran konstruktivisme berpandangan bahwa pengetahuan tidak hanya ditransfer saja, melainkan harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing individu. Pengetahuan juga bukan merupakan sesuatu yang sudah ada melainkan suatu proses yang berkembang terus menerus. Pembentukan pengetahuan ini harus dilakukan oleh siswa dengan aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, Menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari, tetapi yang paling menentukan terwujudnya gejala belajar adalah niat belajar siswa itu sendiri, sementara peranan guru dalam belajar konstruktivisme berperan membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh siswa berjalan lancar. Guru tidak mentransferkan pengetahuan yang telah dimilikinya, melainkan membantu siswa untuk membantu pengetahuannya sendiri dan dituntut untuk lebih memahami jalan pikiran atau cara pandang siswa dalam belajar.

Dalam proses pembentukan pengetahuan keaktifan seseorang sangat menentukan dalam mengembangkan pengetahuannya. Pembelajaran yang menggunakan media komik digital selain peserta didik mengalami perubahan tingkah laku juga

menekankan agar individu secara aktif menyusun dan membangun mengkontruksi pengetahuannya sendiri. Menurut Glaserveld dalam Siregar dan Nara (2015), ada beberapa kemampuan yang diperlukan dalam mengkontruksi pengetahuan yaitu:

1. Kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman
2. Kemampuan membandingkan dan mengambil keputusan akan kesamaan dan perbedaan
3. Kemampuan untuk menyukai suatu pengalaman yang satu daripada yang lainnya. Faktor-faktor yang juga mempengaruhi proses mengkontruksi pengetahuan adalah kontruksi pengetahuan yang telah ada, domain pengalaman, dan jaringan struktur kognitif yang dimiliki.

Teori ini lebih menekankan perkembangan konsep dan pengertian yang mendalam, pengetahuan sebagai konstruksi aktif yang dibuat peserta didik. Jika seseorang tidak aktif membangun pengetahuannya, meskipun usianya tua tetap saja tidak akan berkembang pengetahuannya. Suatu pengetahuan dianggap benar bila pengetahuan itu berguna untuk menghadapi dan memecahkan persoalan atau fenomena yang sesuai. Pengetahuan tidak bisa ditransfer begitu saja, melainkan harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing orang. Pengetahuan juga bukan sesuatu yang sudah ada, melainkan suatu proses yang berkembang terus-menerus. Dalam proses ini keaktifan seseorang sangat menentukan perkembangan pengetahuannya.

Kegiatan guru dalam pembelajaran diarahkan untuk membantu peserta didik mempelajari suatu materi tertentu baik berupa pelajaran, keterampilan, sikap, kerohanian dan sebagainya. Untuk dapat membantu peserta didik secara baik, guru harus benar-benar merencanakan pembelajaran dengan matang, dan untuk ini guru perlu mengetahui latar belakang serta kemampuan dasar peserta didik. Latar belakang peserta didik yang dimaksud di sini bukan sekedar latar belakang ekonomi, lingkungan, asal sekolah/pra sekolah, orang tua dan sebagainya, tetapi juga keberadaan peserta didik di kelas.

Dengan demikian pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu, membimbing, dan memotivasi peserta didik mempelajari suatu informasi tertentu dalam suatu proses yang telah dirancang secara masak

mencakup segala kemungkinan yang terjadi. Perlu diketahui bahwa berdasarkan pengalaman, bagaimanapun rincinya dan lengkapnya suatu perencanaan pembelajaran masih ada kemungkinan menyimpang dari perencanaan tersebut. Dalam hal ini guru yang berpengalamanlah yang dengan mudah dapat mengatasi permasalahan yang muncul diluar perencanaan tersebut.

Belajar merupakan suatu perubahan dari tidak tahu menjadikan tahu. Melalui belajar akan membentuk manusia yang cerdas dan mampu meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Segala potensi-potensi diri manusia dibawa sejak lahir akan dapat berkembang dengan belajar (Sagala, 2007). Menurut Daryanto (2013) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, sehingga dengan demikian dengan belajar maka seseorang dapat menjadi tahu sehingga terbentuk manusia yang berkualitas.

Teori konstruktivistik berdasarkan teori dan pendapat para ahli merupakan metode pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman atau dengan kata lain teori ini memberikan keaktifan terhadap peserta didik untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya. Dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga peserta didik menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivistik memandang subyek untuk aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan bantuan struktur kognitifnya ini, subyek menyusun pengertian realitasnya. Interaksi kognitif akan terjadi sejauh realitas tersebut disusun melalui struktur kognitif yang diciptakan oleh subyek itu sendiri.

2.6.3. Teori Belajar Behavioristik

Menurut teori belajar behavioristik atau aliran tingkah laku, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons (Siregar dan Nara, 2010). Apa yang terjadi di antara stimulus dan respon dianggap tidak penting diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati hanyalah stimulus dan respons. Oleh sebab itu, apa saja yang diberikan guru (stimulus), dan apa saja yang dihasilkan siswa (respons), semuanya harus dapat diamati dan dapat diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadi tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Faktor lain yang juga dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (reinforcement). Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Bila penguatan ditambahkan (positive reinforcement) maka respon akan semakin kuat. Begitu juga bila penguatan dikurangi (negative reinforcement) responpun akan tetap dikuatkan. Misalnya, ketika siswa diberi tugas oleh guru, ketika tugasnya ditambahkan maka ia akan semakin giat belajarnya. Maka penambahan tugas tersebut merupakan penguatan positif (positive reinforcement) dalam belajar. Bila tugas-tugas dikurangi dan pengurangan ini justru meningkatkan aktivitas belajarnya, maka pengurangan tugas merupakan penguatan negatif (negative reinforcement) dalam belajar. Jadi penguatan merupakan suatu bentuk stimulus yang penting diberikan (ditambahkan) atau dihilangkan (dikurangi) untuk memungkinkan terjadinya respons.

Belajar menurut psikologi behavioristik adalah suatu kontrol instrumental yang berasal dari lingkungan. Belajar tidaknya seseorang bergantung pada faktor kondisional yang diberikan lingkungan. Beberapa ilmuwan yang termasuk pendiri sekaligus penganut behavioristik antara lain Thorndike, Watson, Hull, Guthrie, dan Skinner.

Berdasarkan teori-teori dari beberapa penganut teori belajar behavioristik tersebut, aplikasinya pada teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran tergantung dari beberapa hal seperti; tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik

siswa, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan berpijak pada teori behavioristik memandang bahwa pengetahuan adalah obyektif, pasti, tetap, tidak berubah. Pengetahuan telah terstruktur dengan rapi, sehingga belajar adalah perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar adalah memindahkan pengetahuan ke orang yang belajar atau siswa melalui media pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Siswa diharapkan akan memiliki pemahaman yang lebih luas tentang materi yang disampaikan. Artinya, apa yang dipahami oleh pengajar atau guru itulah yang harus dipahami oleh murid.

Pada zaman modern ini, aplikasi teori behavioristik berkembang pada pembelajaran dengan pemanfaatan multimedia. Dengan pembelajaran pemanfaatan multimedia, siswa diharapkan memiliki pemahaman yang sama dengan pengembang, materi disusun dengan perencanaan yang rinci dan ketat dengan urutan yang jelas, latihan yang diberikan pun cenderung memiliki satu jawaban benar. *Feedback* pada pembelajaran dengan multimedia cenderung diberikan sebagai penguatan dalam setiap soal, hal ini serupa dengan program pembelajaran yang pernah dikembangkan Skinner (Collin, 2012), dimana Skinner mengembangkan model pembelajaran yang disebut “teaching machine” yang memberikan *feedback* kepada siswa bila memberikan jawaban benar dalam setiap tahapan dari pertanyaan tes, bukan sekedar *feedback* pada akhir tes.

2.6.4. Teori Belajar Sibernetik

Teori belajar sibernetik merupakan perkembangan dari teori belajar kognitif, yang menekankan peristiwa belajar sebagai proses internal yang tidak dapat diamati secara langsung dan terjadinya perubahan kemampuan yang terikat pada situasi tertentu. Hakekat manajemen pembelajaran berdasarkan teori belajar sibernetik adalah usaha guru untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajarnya secara efektif dengan cara memfungsikan unsur-unsur kognisi peserta didik, terutama unsur pikiran untuk memahami stimulus dari luar melalui proses pengolahan informasi.

Proses pengolahan informasi dalam ingatan dimulai dari proses penyandian informasi (*encoding*), diikuti dengan penyimpanan informasi (*storage*), dan

diakhiri dengan menggunakan kembali informasi yang telah disimpan dalam ingatan (*retrieval*). Ingatan terdiri dari struktur informasi yang terorganisasi dan diproses penelusuran bergerak secara hierarkis dari informasi yang paling umum dan inklusif ke informasi yang paling umum dan rinci sampai informasi yang diinginkan diperoleh. Penyampaian informasi dalam proses pembelajaran menunjukkan suatu proses belajar.

Mempelajari teori pembelajaran memiliki tujuan yang dapat dilihat berdasarkan aspek individu maupun masyarakat. Dari aspek individu, pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk memenuhi kebutuhan hidup, sehingga memperoleh kualitas hidup yang lebih baik dan efektif. Sedangkan pada aspek masyarakat, pembelajaran merupakan kunci dalam pemindahan kebudayaan dari satu generasi ke generasi baru. Oleh karena itu, melalui pembelajaran, dimungkinkan adanya penemuan baru dan pengembangan dari generasi lama. Teori belajar Sibernetik merupakan teori belajar yang relatif paling baru dibandingkan dengan teori-teori lainnya yang berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu informasi. Sehingga teori sibernetik ini sesuai dengan pendidikan era digital berbasis teknologi.

Penelitian ini mengembangkan media komik digital berbasis teknologi sebagai solusi alternatif dalam inovasi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik. Teori belajar sibernetik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media komik digital digital lebih mementingkan sistem informasi dari pesan atau materi dari media tersebut. Bagaimana proses belajar akan berlangsung sangat ditentukan oleh sistem informasi dari materi pada media yang ditampilkan. Teori sibernetik menjelaskan bahwa tidak ada satu jenis pun cara belajar yang ideal untuk segala situasi (Herpratiwi, 2016). Oleh karena itu, sebuah informasi mungkin akan dipelajari seorang peserta didik dengan satu macam proses belajar, dan informasi yang sama itu mungkin akan dipelajari peserta didik yang lain melalui proses belajar yang berbeda.

2.7. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan mengenai komik digital, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ava Clare Marie O. Robles tahun 2017 dengan judul *Evaluating the use of Toondoo for Collaborative E-Learning of Selected Pre-Service Teachers*, Peneliti menemukan bahwa siswa menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan Toondoo. Hasil lebih lanjut mengungkapkan bahwa Toondoo telah secara signifikan mempengaruhi kinerja siswa, walaupun mereka menunjukkan sikap yang berbeda terhadap Toondoo. (Marie O. Robles, 2017)
2. Penelitian yang dilakukan oleh Mona Tahsaldar, Charbel Semaan tahun 2018 dengan judul *The Impact of Toondoo Comics on Undergraduate Students Taking Creative Writing and Children Literature Courses at the Lebanese University Faculty of Pedagogy*, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam mendukung penerapan Toondoo di kelas universitas, dan bahwa Toondoo Comics meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa dan memotivasi mereka untuk terlibat dalam kursus universitas. (Tahsaldar & Semaan, 2018)
3. Penelitian yang dilakukan oleh Paola Cabrera-Solano, Paul Gonzalez-Torres, Cesar Ochoa-Cueva tahun 2021 dengan judul *Using Pixton for Teaching EFL Writing in Higher Education during the Covid-19 Pandemic*, Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat persepsi positif tentang Pixton dari mahasiswa, dan meningkatkan keterampilan menulis online siswa. Peningkatan diamati dalam aspek tulisan siswa, seperti tata bahasa, kosa kata, koherensi dan kohesi. Selanjutnya pixton juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. (Cabrera-solano et al., 2021)
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ilhan, Kaba, Sin tahun 2021 dengan judul *Usage Of Digital Comics in Distance Learning During COVID-19* menemukan bahwa peserta menganggap materi komik digital positif dan prestasi akademik mereka dipengaruhi secara positif sesuai dengan literatur. Peserta menunjukkan bahwa pelajaran yang diajarkan dengan materi komik meningkatkan motivasi dalam belajar, menjaga perhatian tetap hidup dan berkontribusi pada keterampilan

berpikir kreatif. Buku komik menarik perhatian dengan struktur ilustrasinya, juga menjadi bahan yang bermanfaat bagi peserta yang mengalami kesulitan membaca dengan kalimat yang pendek dan padat. Komik tidak hanya memberikan informasi didaktik. Dengan demikian, buku komik memungkinkan seseorang untuk menemukan informasi melalui sindiran, hiperbolisme atau antitesis. Situasi ini juga mempengaruhi kemampuan berpikir tingkat tinggi. (Ilhan et.al, 2021)

5. Penelitian yang dilakukan oleh Melor Md Yunus, Hadi Salehi dan Mohamed Amin Embi tahun 2012 dengan judul *Effects of Using Digital Comics to Improve ESL Writing* mengungkapkan bahwa dalam hal keunggulan komik digital, mayoritas responden setuju bahwa komik digital dapat menarik dan mendorong pembelajar bahasa berprestasi rendah untuk menulis dalam bahasa Inggris. Fitur menarik dari komik digital tampaknya tak terbantahkan. Berkenaan dengan keterbatasan media ini, responden menganggap penggunaan komik digital di kelas memakan waktu dan tidak praktis. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor, terutama faktor teknis, seperti kurangnya akses dan pelatihan. (Yunus et al., 2012)
6. Penelitian yang dilakukan oleh Farras Huda, Siti Hikmah, Rosmania Rima tahun 2017 dengan judul *Developing Comic Material for Teaching Writing in Narrative Text at the Eighth Grade Students of SMP Negeri 3 Kota Serang*, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil evaluasi pertama oleh dua penilaian ahli menunjukkan materi berada pada kisaran “cukup”, “baik” dan “sangat baik” sedangkan yang kedua berada pada kisaran “sangat baik”. Produk ini menawarkan kreativitas dan interaktivitas untuk guru bahasa Inggris dan pengembang lain di masa depan. (Huda et al., 2017)
7. Penelitian yang dilakukan oleh Asri Siti Fatimah, Santiana, Yuyus Saputra tahun 2019 dengan judul *Digital Comic: An Innovation of Using Toondoo as Media Technology for Teaching English Short Story*, hasil penelitian menunjukkan bahwa alat ini dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Toondoo sangat membantu untuk memfasilitasi imajinasi siswa meningkatkan kemampuan berbicara mereka, menghasilkan pengalaman belajar

yang lebih baik, dan menciptakan suasana kelas yang baik. (Fatimah & Saputra, 2019)

8. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Wulandari, Sri Utami Dewi tahun 2021 dengan judul *Developing DIGCONAR (Digital Comic Narrative) As An Alternative Media for Teaching Writing Narrative Text in Pandemic Covid - 19 Period*, Peneliti menemukan bahwa hasil skor analisis kebutuhan adalah 4112. Kemudian, hasil uji lapangan adalah 3341, menunjukkan bahwa siswa sangat setuju terhadap produk DIGCONAR. Hasil uji t-test; sig.(2-tailed) menunjukkan $0,000 < 0,05$ pada hasil post-test, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa DIGCONAR merupakan media pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran menulis teks naratif di masa pandemi Covid-19. (Wulandari & Dewi, 2021)
9. Penelitian yang dilakukan oleh Yusda Humola, Rasuna Talib tahun 2016 dengan judul *Enhancing the Students Writing Ability by using Comic Strips of the Tenth Grade Students in SMA Negeri 1 Tapa*, hasil penelitian menunjukkan meskipun ada beberapa aspek yang masih perlu peningkatan, penggunaan komik strip dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam teks naratif. Potret dari kemajuan siswa dalam menulis teks naratif bahasa Inggris dari beberapa siklus menunjukkan bahwa pada siklus pertama, hanya empat dari dua puluh lima siswa (16%) yang dapat menulis teks naratif sebagai indikator keberhasilan 80%. Siklus yang kedua, sepuluh siswa (40%) berhasil, kemudian pada siklus ketiga, dua puluh dua siswa (88%) dapat mencapai nilai 80 atau lebih sebagai kriteria keberhasilan. Data observasi menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk menulis teks naratif bahasa Inggris dengan menggunakan komik strip baik dalam kelompok maupun karya individu. (Humola&Talib, 2016)
10. Penelitian yang dilakukan oleh Finaty Ahsanah, Dias Tiara Putri Utomo tahun 2020 dengan judul *The Use of Digital Comic in Developing Student's English Competence*, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan, hal ini dibuktikan dengan nilai

signifikansi pre dan post test yaitu 0,000 (2 tailed). Dengan kata lain, siswa menerima positif penggunaan komik digital untuk kegiatan pembelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu, komik digital dapat dianggap sebagai media atau alat yang efektif untuk meningkatkan kompetensi bahasa Inggris siswa. (Ahsanah & Utomo, 2020)

11. Penelitian yang dilakukan oleh Laila Wati, Siti Maysuroh, Sri Wahyuni , Ahmad Yusri, Nurul Hindri tahun 2021 dengan judul *Toondoo Comic in Teaching Speaking (a Pre-Experiment Research)*, Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata pada pre-test adalah 41,06 dan pada post-test 60,71. Selain itu, pengujian hipotesis dengan menggunakan uji paired sample t-test menghasilkan tingkat nilai signifikansi (2-tailed) 0,000; itu lebih rendah dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa komik Toondoo secara signifikan efektif dalam mengajar berbicara. Oleh karena itu disarankan agar komik Tondoo dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam proses belajar mengajar. (Wati et al., 2021)
12. Penelitian yang dilakukan oleh Muflikhatun Nisa Muyassaroh, Abdul Asib, Sri Marmanto tahun 2019 dengan judul *The Teacher's Beliefs and Practices on the Use of Digital Comics in Teaching Writing: A qualitative Case Study*, hasil penelitian menunjukkan bahwa guru percaya penerapan komik adalah metode terbaik untuk mengalihkan stereotip siswa SMK ke bahasa Inggris; dari bahasa Inggris sebagai pelajaran yang paling menantang ke bahasa Inggris sebagai pelajaran yang menyenangkan. Namun, sebagai konsekuensinya, kombinasi komik digital dan pendekatan proses menghadapi tantangan besar, yaitu manajemen waktu. (Muyassaroh et al., 2019)
13. Penelitian yang dilakukan oleh Amrizal (2022) dengan judul *The Effect of Comic Strip as Instructional Method in Enhancing Students' Writing Skills*, hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini menjelaskan bahwa komik strip dapat meningkatkan kemampuan menulis deskriptif siswa. Melalui komik strip, siswa meningkatkan kemampuan menulis mereka di semua bidang. Proses pembelajarannya efisien karena penggunaan bahasa yang sederhana, gambar yang jelas, dan pertanyaan lanjutan untuk memastikan bahwa semua orang

mengerti apa yang sedang terjadi. (Amrizal, 2022)

14. Penelitian yang dilakukan oleh Asri Yulianda, Biner Ambarita, Khairil Ansari., tahun 2019 dengan judul *The Feasibility of Comic Media on Narrative Texts Based on Local Wisdom in VII Grade Student of Junior High School (SMPN) 3 Kotapinang*, hasil validasi dari ahli ilustrasi diperoleh kategori “Sangat Baik”, sedangkan hasil validasi desain dari media pembelajaran dari aspek tampilan visual dan pembelajaran desain diperoleh kategori “Baik. Oleh karena itu, media komik dalam teks naratif berbasis kearifan lokal layak dikembangkan untuk Siswa Kelas VII SMPN 3 Kotapinang dalam proses pembelajaran. (Yulianda et al., 2019)
15. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Istiq'faroh, Suhardi, Mustadi tahun 2020 dengan judul *Improving Elementary School Students' Creativity and Writing Skills through Digital Comics*, hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan menulis siswa SD siswa sekolah. (Istiq'faroh et al., 2020)
16. Penelitian yang dilakukan oleh Salwa Susanti tahun 2023 dengan judul Pengembangan media komik digital berbasis *discovery learning* muatan ipa materi perubahan wujud benda kelas V SD, hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital memperoleh kualifikasi sangat baik dalam aspek validitas dan aspek kemenarikan. Berdasarkan hasil analisis data, media komik digital berbasis *discovery learning* muatan IPA materi perubahan wujud benda kelas V SD layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran (Susanti, 2023)

Berdasarkan hasil penelitian dari beberapa penelitian yang relevan dengan komik digital sebagai media belajar, maka dapat disimpulkan bahwa media komik digital memberikan pengaruh yang positif terhadap pembelajaran siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan komik digital sebagai media belajar sedangkan perbedaannya adalah peneliti menggunakan media belajar komik digital untuk meningkatkan kemampuan

menulis teks naratif siswa kelas X. dimana dari beberapa penelitian diatas belum ada penelitian yang membahas pengembangan digital komik terhadap kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X di SMAN 1 Terbanggi Besar. Oleh karena itu akan dilakukan penelitian untuk membahas pengembangan digital komik di sekolah tersebut.

2.8. Kerangka Pemikiran

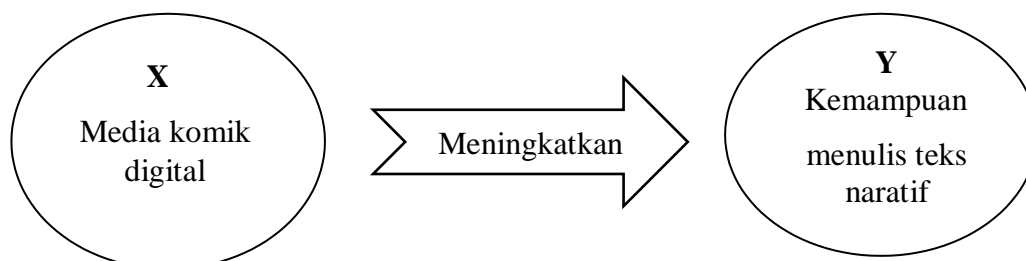
Proses pembelajaran memiliki dua unsur yang sangat penting yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan peserta didik kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh tenaga pendidik.

Adapun alasan penggunaan media komik digital karena dapat memberikan pengaruh yang positif dalam proses pembelajaran siswa dan memiliki keunggulan berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian sebelumnya, diantaranya yaitu: komik digital secara signifikan mempengaruhi kinerja siswa, meningkatkan ketrampilan menulis kreatif siswa, meningkatkan motivasi dalam belajar, menarik digunakan dalam pembelajaran, efektif digunakan sebagai media belajar, media komik digital memuat panel-panel sederhana yang memudahkan pengguna untuk mengeluarkan ide-ide kreatifnya untuk menulis.

Penelitian yang dilakukan oleh Paola Cabrera-Solano, Paul Gonzalez-Torres, Cesar Ochoa-Cueva tahun 2021 dengan judul *Using Pixton for Teaching EFL Writing in Higher Education during the Covid-19 Pandemic*, mengatakan bahwa terdapat persepsi positif tentang Pixton dari mahasiswa, dan meningkatkan keterampilan menulis online siswa. Peningkatan diamati dalam aspek tulisan siswa, seperti tata bahasa, kosa kata, koherensi dan kohesi. Selanjutnya pixton juga meningkatkan

keterlibatan dan motivasi siswa.

Berdasarkan kajian teori sebagaimana diuraikan di atas, kerangka pemikiran dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.5 Bagan Kerangka Pemikiran

Untuk menentukan ketercapaian menulis teks naratif, peneliti menyimpulkan beberapa kategori ke dalam bentuk skala seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2.2. Kategori Ketercapaian Menulis Teks Naratif

| No | Hasil yang dicapai siswa | Kategori |
|----|--------------------------|-------------|
| 1. | ≥ 59 | Kurang |
| 2. | 60 - 74 | cukup |
| 3. | 75 - 85 | Baik |
| 4. | 86 - 100 | Sangat Baik |

2.9. Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan produk pengembangan media komik digital efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model desain pengembangan ADDIE. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis sebagai upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Desain pengembangan model ini memiliki 5 langkah pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation* (Cahyadi, 2019).

Peneliti memilih untuk menggunakan model pengembangan ADDIE karena model ini sesuai dengan karakteristik produk yang dikembangkan. Model ini memiliki kesamaan dengan model pengembangan sistem basis data. Inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga hampir sama. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Selain itu, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih sederhana namun sudah bisa mencakup semuanya lengkap dibandingkan model lain seperti model 4D. Prosedur pengembangan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Dalam pengembangan model ini terdiri dari lima tahap yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang analisis sistem pembelajaran (Endang, 2011). Modifikasi peneliti dalam pengembangan model sesuai dengan kebutuhan.

3.2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini berupa media komik digital teks naratif kelas X di SMA N 1 Terbanggi Besar. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap utama, yaitu *(A)nalysis*, *(D)esign*, *(D)evelopment*, *(I)mplementation*, dan *(E)valuation*. Kelima tahap dalam model ADDIE perlu dilakukan secara sistematis.

Tahapan tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut ini!



Gambar 3.1. Model Pengembangan ADDIE

Gambar 3.1 menunjukkan bagan pengembangan model ADDIE yang akan digunakan dalam penelitian, dimana model ini sangat baik untuk mengembangkan media komik digital karena selalu meletakkan evaluasi pada setiap tahapannya. Evaluasi yang dilakukan pun bertahap sesuai komponen yang akan di uji secara spesifik sehingga revisi lebih terarah sesuai dengan komponen setiap tahapannya.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan pembuatan komik digital sebagai media pembelajaran, terdiri dari lima tahap, yaitu:

1. Analisis

- a. Analisis kebutuhan meliputi masalah dan karakteristik siswa.
- b. Analisis materi sesuai dengan kurikulum yang digunakan
- c. Analisis program atau aplikasi sebagai alat bantu pembuatan komik digital.

2. Desain

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya tahap perancangan atau perencanaan yang meliputi lima tahap sebagai berikut:

- a. Persiapan naskah, naskah berisi teks naratif, berdasarkan cerita legenda dan sejarah Indonesia
- b. Sketsa awal dan alur cerita
- c. Sketsa tersebut akan berisi percakapan antar karakter tanpa *bubble text* dan mengilustrasikan alur cerita komik.
- d. Sketsa utama, sketsa utama yang dibuat oleh aplikasi pixton
- e. Warna, memilih warna agar komik lebih menarik.
- f. Persiapan kuesioner, produk instrumen penilaian penelitian ini adalah angket ceklis untuk ahli materi, ahli media, ahli desain dan juga angket tanggapan siswa.

3. Pengembangan

Setelah desain dibuat, semua komponen yang disiapkan pada tahap desain bersama menjadi satu produk sesuai desain yang dirancang. Produk komik digital ini dikembangkan atau diproduksi menjadi produk siap pakai yang divalidasi dan diuji untuk siswa. Tahap pengembangan terdiri dari :

a. Pembuatan Produk

Proses utama pembuatan komik digital meliputi pembuatan halaman komik, kompilasi, dan pengemasan. Setelah semua desain dibuat, maka pada tahap ini semua komponen dirakit menjadi satu program yang dapat dijalankan di smartphone Android.

b. Validasi

Validasi adalah proses penilaian produk yang dilakukan oleh ahli (materi, media, desain) untuk memberikan penilaian berdasarkan pemikiran rasional dan uji coba produk. Pada tahap ini produk awal divalidasi oleh dosen sebagai ahli media yang menilai kesesuaian atau kebenaran konsep yang termasuk dalam komik digital, dan dosen lain sebagai ahli materi dan ahli desain yang menilai digital komik dari segi pembelajaran, materi/isi, bahasa, penyajian, grafis, dan komunikasi visual. Validasi dilakukan tergantung pada kesiapan produk. Hasilnya berupa saran, komentar, dan

masukannya yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk tahap revisi.

c. Revisi

Setelah produk divalidasi oleh ahli sehingga diperoleh kelayakan dan saran untuk perbaikan komik digital. Komik digital direvisi atau dikoreksi berdasarkan saran yang diberikan oleh para ahli. Revisi berdasarkan bagaimana saran dan kritik yang diberikan dan diterapkan pada aplikasi.

d. Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil melibatkan 10 peserta didik kelas X di SMA N 1 Terbanggi Besar. Uji kelompok kecil dilakukan dengan menguji produk media komik digital kepada peserta didik sebagai calon pengguna produk. Hasil uji kelompok kecil dimanfaatkan untuk merevisi produk. Uji kelompok kecil dan revisi produk dilakukan dari peserta didik sebagai pengguna media komik digital. Uji kelompok kecil dilakukan sampai diperoleh produk yang lebih baik dari produk sebelumnya dan siap untuk diujikan pada uji selanjutnya.

4. Implementasi

Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan menggunakan produk. Tahapan ini adalah tahapan penerapan atau pelaksanaan dari produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid. Selama implementasi, rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya.

Pada fase ini media diujicobakan ke kelas X A. Selanjutnya peserta didik diminta mengisi angket terhadap media yang telah dikembangkan untuk memperoleh data berupa kemenarikan produk ditinjau dari aspek pelaksanaan pembelajaran setelah menggunakan media komik digital teks naratif.

5. Evaluasi

Evaluasi merupakan proses penting untuk mengecek kelengkapan tahapan. Ini adalah tindakan menyempurnakan perkembangan media kedepannya. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna media untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media tersebut.

3.3. Variabel penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Pengembangan digital komik merupakan variabel bebas dimana variabel ini mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Sedangkan kemampuan menulis teks naratif siswa merupakan variabel terikat karena variabel ini dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

3.4. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Terbanggi Besar tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 468 siswa. Dalam menentukan sampel, peneliti menggunakan *simple random probability sampling* dimana semua kelas berpeluang untuk menjadi sampel. Adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X.A sebanyak 36 siswa terdiri dari 8 laki-laki dan 28 perempuan.

3.5. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar yang beralamat di Jalan Ahmad Yani no 1 Kelurahan Poncowati, Kecamatan Terbanggi Besar, Kabupaten Lampung Tengah. Penentuan SMA Negeri 1 Terbanggi besar sebagai tempat penelitian berdasarkan hasil pre-observasi yang menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks naratif pada sekolah tersebut masih rendah. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini adalah angket dan tes menulis. Angket digunakan untuk mengukur hasil validasi dari ahli materi, ahli media, ahli desain dan pengguna/peserta didik. Selain angket, tes menulis juga digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini. Tes ini diberikan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis siswa.

3.6.1. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien jika peneliti mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan mengetahui apa yang diharapkan dari responden (Sugiyono, 2013). Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Angket ahli media
2. Angket ahli materi
3. Angket ahli desain
4. Angket pengguna/peserta didik

Aspek yang diamati dan dikembangkan dalam bentuk angket dengan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

| No. | Aspek | Kriteria | Nomor Item |
|-----|--------------------------|--|-----------------------|
| 1. | Kualitas Media | 1) Karakter objek media 2) Kesesuaian media | 1, 2, 3, 4 |
| 2. | Tampilan Media | 1) Kesesuaian ukuran tulisan 2) Kesesuaian penampilan media pada sampul muka, belakang, dan punggung secara harmonis 3) Kemenarikan objek/gambar | 5, 6, 7, 8 |
| 3. | Desain isi media | 1) Kesesuaian penggunaan huruf 2) Keselarasan penggunaan spasi 3) Warna dan ukuran 4) Unsur tata letak | 9, 10, 11, 12, 13, 14 |
| 4. | Kemudahan pengguna media | 1) kemudahan menggunakan media 2) kemudahan pembelajaran | 15, 16 |
| 5. | Kebermanfaatam media | 1) kebermanfaatan bagi pengguna 2) membantu proses pembelajaran | 17, 18 |

Sumber : Giyanti (2019)

Berdasarkan Tabel 3.1. di atas menjelaskan tentang angket yang digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek kualitas media, tampilan media, desain isi media, kemudahan penggunaan media, dan kebermanfaatan media. Aspek-aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrumen. Instrumen dalam kisi-kisi ini diadopsi dari Giyanti (2019).

Tabel 3.2. Kisi Kisi Angket Ahli Materi

| No. | Aspek | Kriteria | Nomor Item |
|-----|-----------------|---|------------|
| 1. | Kualitas isi | 1) Kesesuaian materi 2) Kelengkapan materi 3) Kesesuaian dalam memaparkan konsep naratif teks | 1,2,3 |
| 2. | Keterlaksanaan | 1) Kesesuaian sajian materi | 4,5,6,7 |
| 3. | Tampilan visual | 1) Bentuk tampilan dan penulisan materi 2) Pemilihan warna 3) Kesesuaian gambar dan ilustrasi | 8,9,10,11 |

Sumber Giyanti (2019)

Berdasarkan Tabel 3.2. di atas menjelaskan tentang aspek yang diamati dan dikembangkan dalam bentuk angket dengan kisi-kisi pada validasi materi dengan aspek yaitu: kualitas isi, keterlaksanaan, dan tampilan visual. Apabila media telah memenuhi kriteria-kriteria yang sudah di tentukan maka media dapat diterapkan dan di kembangkan.

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Angket Ahli Desain

| No. | Aspek | Kriteria | Nomor Item |
|-----|------------------|--|------------|
| 1 | Tampilan Tulisan | 1) Penulisan judul, ukuran huruf pada teks komik digital 2) Penggunaan kata pada dialog dan kejelasan tulisan pada komik 3) Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa | 1,2,3,4,5 |

| No. | Aspek | Kriteria | Nomor Item |
|-----|--------------------------------|---|------------|
| 2 | Tampilan Gambar | 1) Bentuk dan ukuran gambar 2) Kesesuaian dan variasi gambar dengan tulisan 3) Komposisi warna | 6,7,8,9,10 |
| 3 | Fungsi media komik | 1) Media belajar yang mudah dipahami 2) Media penarik minat belajar | 11,12,13 |
| 4 | Manfaat media komik | 1) Pemahaman konsep 2) Menumbuhkan rasa senang dan minat baca | 14,15 |
| 5 | Kesesuaian desain pembelajaran | 1) Kesesuaian dengan karakteristik siswa 2) Kesesuaian dengan media 3) Kesesuaian dengan materi | 16,17,18 |

Sumber : Giyanti (2019)

Berdasarkan Tabel 3.3. di atas menjelaskan tentang aspek yang diamati dan dikembangkan dalam bentuk angket dengan kisi-kisi pada validasi desain dengan aspek yaitu: tampilan tulisan, tampilan gambar, fungsi media komik, manfaat media komik dan kesesuaian desain pembelajaran . Apabila media telah memenuhi kriteria-kriteria yang sudah di tentukan maka media dapat diterapkan dan di kembangkan.

Tabel 3.4. Kisi – Kisi Respon Pengguna/ Peserta didik

| No. | Aspek | Kriteria | Nomor Item |
|-----|------------------|---|-------------------|
| 1 | Tampilan | 1) Kejelasan teks 2) Kejelasan gambar 3) Kemenarikan gambar | 1, 2, 3, 4, dan 5 |
| 2 | Penyajian materi | 1) Kemudahan memahami materi 2) Kesesuaian materi | 6, 7, 8 |
| 3 | Manfaat | 1) Kemudahan belajar 2) Kemenarikan media | 9,10, 11 dan 12 |

Sumber : Giyanti (2019)

Pada tabel 3.4 di atas menjelaskan tentang aspek dan kriteria media yang diamati dan dikembangkan oleh peneliti. Dalam angket tersebut akan menilikat kualitas produk yang dinilai dari tanggapan peserta didik dengan melihat aspek tampilan, penyajian materi, dan manfaat.

3.6.2. Tes Menulis

Peneliti mengumpulkan data dengan memberikan tes menulis teks cerita pendek naratif kepada siswa. Peneliti memberikan tes sebanyak dua kali (*pre-test* dan *post-test*). *Pre-test* diberikan sebelum siswa mendapat perlakuan atau penjelasan tentang materi dengan menggunakan Komik digital sedangkan *post-test* diberikan setelah mendapat perlakuan. Tes ini diberikan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam menulis cerita naratif. Dalam mengerjakan *pre-test* dan *post-test*, siswa harus memperhatikan lima aspek menulis yang akan digunakan dalam penilaian. Kelima aspek tersebut adalah konten, organisasi, kosa kata, tata bahasa, dan mekanik.

3.7. Validitas Instrumen

Validitas merupakan aspek penting dari desain setiap instrumen pengukuran dalam penelitian. Validitas mengacu pada sejauh mana tes mengukur apa yang hendak diukur (Setiyadi, 2016). Suatu tes dapat dikatakan valid jika tes tersebut mengukur objek yang akan diukur dan sesuai dengan kriteria. Validitas adalah bagaimana instrumen mengukur apa yang seharusnya diukur dan dilakukan seperti yang dirancang untuk dilakukan. Sebagai suatu proses, validasi melibatkan pengumpulan dan analisis data untuk menilai keakuratan suatu instrumen.

3.7.1. Uji Validitas Angket

Validitas angket diukur untuk mengetahui bahwa komponen-komponen tersebut sesuai dengan apa yang hendak diukur. Validitas dalam penelitian ini digunakan sebagai alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Metode uji validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Korelasi Product Moment*.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefesien korelasi antara variabel X dan Y

n = Jumlah sampel yang diteliti

X = Jumlah skor X

Y = Jumlah skor Y

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka valid, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak valid dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n$

Tabel 3.5. Tingkat Besarnya Korelasi

| Besarnya nilai r | Interpretasi |
|-------------------------|---------------|
| Antara 0,80 sampai 1,00 | Sangat tinggi |
| Antara 0,60 sampai 0,79 | Tinggi |
| Antara 0,40 sampai 0,59 | Cukup |
| Antara 0,20 sampai 0,39 | Rendah |
| Antara 0,00 sampai 0,19 | Sangat rendah |

Hasil perhitungan uji validitas menggunakan bantuan komputer yaitu SPSS 22. Dalam perhitungan uji validitas hasil tes minat menggunakan lembar observasi.

3.7.2. Uji Validitas Tes Menulis

Tes menulis digunakan untuk mengukur kemampuan menulis siswa karena instrumen tersebut dapat dikatakan valid ketika mengukur apa yang akan diukur. Dalam validitas instrumen ini, peneliti menggunakan dua macam validitas, yaitu validitas isi dan validitas konstruk. Tes akan memiliki validitas isi hanya jika itu mencakup sampel yang tepat dari struktur yang relevan (Hughes, 1989:22). Peneliti membuat soal tes berdasarkan komponen tes menulis yang dicocokkan dengan silabus agar tidak keluar dari konten. Peneliti membuat tes ini berdasarkan tujuan pembelajaran dalam silabus kelas X SMA N 1 Terbanggi Besar dimana teks naratif tertuang didalamnya.

Lebih lanjut, Creswell (2015) menyatakan bahwa validitas konstruk ditentukan dengan menentukan apakah skor dari suatu instrumen signifikan, bermakna, berguna, dan memiliki tujuan. Validitas konstruk berkaitan dengan apakah tes tersebut benar-benar sejalan dengan teori yang ada. Dalam hal ini, untuk mendapatkan validitas konstruk, peneliti merumuskan tes dengan konsep keterampilan menulis dari Tribble (1996). yaitu dalam hal isi, organisasi, kosa kata, penggunaan bahasa/tata bahasa, dan mekanik. Tabel di bawah ini menyajikan lima komponen penting keterampilan menulis.

Table 3.6. Rubrik Penilaian Menulis

| <i>Area</i> | <i>Score</i> | <i>Descriptor</i> |
|---------------------------------|--------------|---|
| Task Fulfillment/Content | 20-17 | Excellent to very good: Excellent to very good treatment of the subject, considerable variety of ideas or argument; independent and through interpretation of the topic; content relevant to the topic; accurate detail. |
| | 16-12 | Good to average: Adequate treatment of topic, some variety of ideas or argument; some independence of interpretation of the topic; most content relevant to the topic; reasonably accurate detail. |
| | 11-8 | Fair to poor: Treatment of topic is hardly adequate, little variety of ideas or argument; some irrelevant content to the topic; lacking detail. |
| | 7-5 | Very poor: inadequate treatment of topic, no variety of ideas or argument; content irrelevant, or very restricted; almost no useful detail. |
| | 4-0 | Inadequate: fails to address the task with any effectiveness. |
| Organization | 20-17 | Excellent to very good: Fluent expression, ideas clearly stated and supported; appropriately organized paragraphs or sections; logically sequenced (coherence); connectives appropriately used (cohesion). |
| | 16-12 | Good to average: Uneven expression, but main ideas stand out; paragraphs or sections evident; logically sequenced (coherence); some connectives used (cohesion). |
| | 11-8 | Fair to poor: Very uneven expression, ideas difficult follow; paragraphing/organization does not help the reader; logical sequenced difficult to follow (coherence); connectives largely absent |

| Area | Score | Descriptor |
|-------------------|--------------|--|
| | | (cohesion). |
| | 7-5 | Very poor: Lacks fluent expressions, ideas very difficult to follow. Little sense of paragraphing/organization; no sense of logical sequence. |
| Vocabulary | 20-17 | Excellent to very good: Wide range of vocabulary; accurate word/idiom choice and usage; appropriate selection to match register. |
| | 16-12 | Good to average: Adequate range of vocabulary; occasional mistakes in word/idiom choice and usage; register not always appropriate. |
| | 11-8 | Fair to poor: Limited range of vocabulary; a noticeable number of mistakes in word/idiom choice and usage; register not always appropriate. |
| | 7-5 | Very poor: No range of vocabulary; uncomfortably frequent mistakes in word/idiom choice and usage; no apparent sense of appropriate |
| | 4-0 | Inadequate: Fails to address his aspect of the task with any effectiveness. |
| Language | 30-24 | Excellent to very good: Confident handling of appropriate structures, hardly any errors of agreement, tense, number, word order, articles, pronouns, prepositions; meaning never obscured. |
| | 23-18 | Good to average: Acceptable grammar-but problem with more complexes structures; mostly appropriate structures; some errors of agreement, tense, number, word order, articles, pronouns, prepositions; meaning sometimes obscured. |
| | 17-10 | Fair to poor: Insufficient range of structures with control only shown in simple constructions; frequent errors of agreement, tense, number, word order, articles, pronouns, prepositions, meaning sometimes obscured. |
| | 9-6 | Very poor: Major problems with structures – even simple ones; frequent errors of negation, agreement, tense, number, word order/function, articles, pronouns, prepositions; meaning often obscured. |
| | 5-0 | Inadequate: Fails to address his aspect of the task with any effectiveness. |
| Mechanics | 10-8 | Excellent to very good: Demonstrates full command of spelling, punctuation, capitalization, and layout. |

| <i>Area</i> | <i>Score</i> | <i>Descriptor</i> |
|-------------|--------------|---|
| | 7-5 | Good to average: Occasional errors in spelling, punctuation, capitalization, layout. |
| | 4-2 | Fair to poor: Frequent errors in spelling, punctuation, capitalization, and layout. |
| | 1-0 | Very poor: Fails to address his aspect of the task with any effectiveness. |

3.8. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas suatu alat ukur adalah derajat konsistensi dalam mengukur apapun yang diukurnya. Reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. Hal ini berkaitan dengan konsistensi alat ukur dalam penilaiannya atau seberapa jauh alat tersebut dapat mengukur subjek yang sama pada waktu yang berbeda untuk menunjukkan hasil yang relatif sama (Setiyadi, 2018).

3.8.1. Reliabilitas Angket

Setiap item kuesioner dianalisis dengan menggunakan Cronbach Alpha dari SPSS untuk mengetahui koefisien reliabilitas kuesioner. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas angket tersebut reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian ini. Rentang alpha antara 0 dan 1. Semakin tinggi alpha, kuesioner akan semakin reliabel (Setiyadi, 2006). Sugiyono (2013) menjelaskan cara menguji reliabilitas kuesioner dengan menggunakan Rumus Alpha sebagai berikut:

$$r = \left[\frac{n}{n - 1} \right] \left[\frac{1 - \sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right]$$

Keterangan:

- r = reliabilitas
- n = jumlah item
- $\sum \sigma_i^2$ = total varians semua item
- σ^2 = total varians

Dan adapun klasifikasi reliabilitas adalah sebagai berikut :

- a. Antara 0,800 hingga 1,00 = reliabilitas yang sangat tinggi

- b. Antara 0,600 hingga 0,800 = reliabilitas tinggi
- c. Antara 0,400 hingga 0,600 = reliabilitas sedang
- d. Antara 0,200 hingga 0,400 = reliabilitas rendah
- e. Antara 0,000 hingga 0,200 = reliabilitas sangat rendah

3.8.2. Reliabilitas Tes Menulis

Untuk memastikan reliabilitas tes menulis dan untuk menghindari subjektivitas peneliti menggunakan reliabilitas antar penilai. Reliabilitas antar-penilai digunakan ketika skor pada tes diperkirakan secara independen oleh dua juri atau penilai. Nantinya, data yang didapat akan dibandingkan dan diagregasikan. Kemudian, Pearson Product Moment Correlation digunakan untuk mengukur korelasi antara skor *pretest* dan *posttest* yang diberikan oleh peneliti dan pengamat. Selain itu, penilai pertama adalah guru dan peneliti itu sendiri dan pengamat lain akan membantu dalam memberikan skor pada teks siswa.

3.9. Teknik Pengumpulan Data

3.9.1. Metode Observasi

Metode observasi adalah suatu usaha dasar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang standar (Arikunto, 2010: 222). Metode observasi atau pengamatan dilaksanakan untuk mengetahui deskripsi kegiatan pembelajaran menulis teks naratif, serta mendapatkan informasi tentang potensi dan kondisi SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Metode ini dilakukan sebelum dilakukan penelitian.

3.9.2. Metode Angket dan Tes Tulis

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh data dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahuinya. Pada penelitian ini angket digunakan untuk mengukur hasil validasi dari ahli materi, ahli media dan tanggapan pengguna. Selain itu tes tulis juga diberikan untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan menulis siswa setelah diajarkan dengan menggunakan komik digital.

3.9.3. Metode Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang ada di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar pada peserta didik kelas X semester 2 tahun pelajaran 2021/2022. Peneliti mempersiapkan daftar poin-poin pertanyaan yang ditanyakan kepada peserta didik dan pendidik/guru Bahasa Inggris. Wawancara ini bersifat terbuka artinya pengembang memberitahukan alasan mengapa peserta didik dan pendidik/guru Bahasa Inggris diwawancarai dan data apa saja yang penulis butuhkan.

Wawancara dilakukan kepada Waka Kurikulum, 3 orang guru Bahasa Inggris dan 5 orang perwakilan siswa. Wawancara difokuskan untuk mengetahui metode dalam pembelajaran menulis teks naratif, media yang digunakan, permasalahan dan kesulitan yang dialami, serta meminta pandangan seandainya dikembangkan media interaktif dalam pembelajaran menulis teks naratif.

3.10. Definisi Konseptual dan Operasional

Definisi konseptual potensi kondisi, proses pengembangan, efektivitas, efisiensi dan kemenarikan.

1. Potensi dan kondisi adalah segala daya dukung yang dimiliki oleh suatu lembaga dan karakter peserta didik dalam keadaan tertentu yang dialami.
2. Proses pengembangan adalah suatu tahapan membuat suatu produk hingga selesai.
3. Efektifitas produk adalah hasil yang dicapai dalam suatu proses antara capaian sebelumnya dengan capaian sekarang meningkat dari ketentuan yang ditargetkan.
4. Efisiensi ialah suatu ukuran dalam membandingkan suatu rencana penggunaan input atau masukan dengan penggunaan yang sebenarnya atau penggunaan yang telah terealisasikan
5. Kemenarikan adalah kualitas yang menyebabkan minat, keinginan, atau tarikan pada seseorang atau sesuatu.

Definisi operasional potensi kondisi, proses pengembangan, efektivitas, efisiensi dan kemenarikan.

1. Potensi dan kondisi adalah ketika suatu tempat dalam hal ini sekolah dilihat dari daya dukung kemampuan yang dimilikinya memungkinkan untuk mengembangkan produk berupa media komik digital. Untuk mengetahui potensi dan kondisi terkait dengan pengembangan produk, maka dilakukan observasi dan wawancara terhadap aspek sebagai berikut:
 - a. Sarana dan prasarana sekolah
 - b. Kompetensi tenaga pendidik
 - c. Siapa saja yang berperan dalam pelaksanaan program belajar mengajar.
 - d. Suasana/iklim kehidupan sehari dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris
 - e. Proses kegiatan belajar mengajar di kelas
 - f. Kemampuan menulis naratif siswa
 - g. Hasil penilaian menulis naratif siswa
 - h. Media pembelajaran
 - i. Strategi dan metode pembelajaran
2. Proses pengembangan adalah sebuah tahapan dalam membuat produk media komik digital menggunakan tahapan tertentu dalam hal ini dengan model ADDIE yaitu:
 - a. *Analysis*
 - b. *Design*
 - c. *Development*
 - d. *Implementation*
 - e. *Evaluation*
3. Efektivitas produk adalah sebuah produk dalam hal ini media komik digital setelah diujicobakan mampu mencapai hasil yang menjadi harapan baik atau sangat baik. Adapun aspek dari efektifitas hasil menulis naratif teks adalah:
 - a. Konten
 - b. Organisasi teks
 - c. Kosa kata
 - d. Tata Bahasa
 - e. Mekanik

4. Efisien adalah kemampuan produk untuk mempercepat waktu pembelajaran dengan tetap memperoleh hasil yang efektif.
5. Kemerarikan adalah daya tarik media yang dikembangkan sehingga menimbulkan minat dan keinginan untuk menggunakannya dalam pembelajaran. Adapun aspek kemerarikan media termuat dalam angket penelitian yaitu:
 - a. Tampilan gambar dan tulisan
 - b. Penyajian materi
 - c. Manfaat media

3.11. Teknik Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, dengan menggunakan analisa deskriptif atau statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2016) metode analisis deskriptif adalah: “Metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskriptifkan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi”.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Analisis Data Ahli

a. Analisis data validasi ahli materi

Angket validasi ahli materi terkait aspek kualitas isi, keterlaksanaan dan tampilan visual, dengan 5 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat validasi pengembangan media komik digital.

b. Analisis data validasi ahli media

Angket validasi ahli media terkait aspek kualitas media, tampilan media, desain isi media, kemudahan pengguna media, dan kebermanfaatan media dengan 5 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat validasi pengembangan media komik digital.

c. Analisis data validasi ahli desain

Angket validasi ahli desain terkait aspek tampilan tulisan, tampilan gambar,

fungsi media komik dan manfaat komik dengan 5 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat validasi pengembangan media komik digital.

Tabel 3.7. Skor Validasi Ahli

| Skor | Pilihan Jawaban Kelayakan |
|------|---------------------------|
| 5 | Sangat Baik |
| 4 | Baik |
| 3 | Cukup Baik |
| 2 | Kurang Baik |
| 1 | Sangat Kurang Baik |

Sumber: Riduwan (2015)

Nilai yang diberikan adalah satu sampai empat untuk respon sangat baik, baik, kurang baik, sangat kurang baik. Data interval tersebut dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari respon.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya persentase kelayakan yang didapat kemudian diinterpretasikan kedalam katagori kelayakan berdasarkan tabel berikut :

Tabel 3.8. Kriteria Kelayakan

| Skor Persentase | Interpretasi |
|-----------------|--------------------------|
| 90% - 100% | Sangat Layak/Sangat Baik |
| 70% - 89% | Layak/Baik |
| 50% -69% | Cukup Layak/Cukup Baik |
| 0% -49% | Kurang Layak/Kurang Baik |

Sumber: Riduwan (2015)

2. Analisis Data Respon Pengguna/Tanggapan

Analisis data respon pengguna terhadap produk yang dikembangkan. Respon pengguna terhadap produk yang dikembangkan dapat diketahui dengan angket, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.9. Skor Validasi Respon Pengguna Peserta Didik

| Skor | Pilihan Jawaban Kelayakan |
|------|---------------------------|
| 5 | Sangat Baik |
| 4 | Baik |
| 3 | Cukup Baik |
| 2 | Kurang Baik |
| 1 | Sangat Kurang Baik |

Sumber: Riduwan (2015)

Nilai yang diberikan adalah satu sampai lima untuk respon sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang baik. Data interval tersebut dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari respon.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya persentase kelayakan yang didapat kemudian diinterpretasikan kedalam katagori kelayakan berdasarkan tabel berikut :

Tabel 3.10. Kriteria Kelayakan

| Skor Persentase | Interpretasi |
|-----------------|--------------------------|
| 90% - 100% | Sangat Layak/Sangat Baik |
| 70% - 89% | Layak/Baik |
| 50% - 69% | Cukup Layak/Cukup Baik |
| 0% - 49% | Kurang Layak/Kurang Baik |

Sumber: Riduwan (2015)

3. Analisis Data Efisiensi

Analisis efisiensi penggunaan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa kelas X di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar difokuskan pada waktu dengan membandingkan antara waktu yang diperlukan dengan waktu yang digunakan dalam pembelajaran sehingga diperoleh rasio dari hasil perbandingan tersebut. Adapun persamaan untuk menghitung efisiensi dirumuskan oleh Carrol dalam Miarso (2011:255) yaitu

sebagai berikut:

$$Efisiensi = \frac{\text{waktu yang diperlukan}}{\text{waktu yang digunakan}}$$

Tingkat efisiensi berdasarkan rasio waktu yang diperlukan terhadap waktu yang dipergunakan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.11 Nilai Efisiensi dan Klasifikasinya

| Nilai Efisiensi | Klasifikasi | Tingkat Efisiensi |
|-----------------|-------------|-------------------|
| > 1 | Tinggi | Efisien |
| = 1 | Sedang | Cukup Efisien |
| < 1 | Rendah | Kurang Efisien |

Sumber: Riduwan (2015)

4. Analisis Kemenarikan Produk

Analisis kemenarikan produk dilakukan dengan menyebar angket yang didistribusikan kepada peserta didik setelah pembelajaran selesai dilakukan. Uji kemenarikan ini dilakukan dengan rumus persentase yakni sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100\%$$

Rentang persentasi kemenarikan produk dijelaskan pada Tabel 3.12.

Tabel 3.12 Persentase Kemenarikan Produk

| Persentase(%) | Klasifikasi kemenarikan |
|---------------|-------------------------|
| 90 – 100 | Sangat menarik |
| 70 – 89 | Menarik |
| 50 – 69 | Cukup menarik |
| Dibawah 50 | Kurang menarik |

Sumber: Riduwan (2015)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil dari analisis potensi dan masalah di SMAN 1 Terbanggi Besar khususnya pada materi Naratif Teks sangat mendukung untuk dikembangkannya media komik digital. Hal ini berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara dimana selama ini guru tidak menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga keberadaan media berbasis teknologi sangat dibutuhkan. Pengembangan media komik digital juga didukung dengan sarana wifi yang disediakan oleh sekolah serta kondisi peserta didik yang memiliki *smartphone* yang dapat mendukung penggunaan media komik digital.
2. Proses pengembangan media komik digital meliputi 5 tahapan yaitu: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil uji validasi dari ahli adalah sebagai berikut; Ahli media 90% (sangat baik), Ahli materi 90% (sangat baik) dan ahli desain 93% (sangat baik).
3. Karakteristik media yang dikembangkan adalah media berbasis online. Media ini terdiri dari pendahuluan, isi dan penutup. Media ini bersifat dinamis dimana guru secara personal dapat mengatur isi dari media komik digital. Karakteristik lain adalah mudah untuk dibaca dibandingkan karya sastra lainnya, karena dibarengi gambar penjelas dan dalam bentuk digital komik. Media ini juga mudah dalam penggunaannya.
4. Tingkat efektifitas penggunaan media komik digital cukup efektif dengan melihat adanya peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan menulis siswa. Hal ini berarti bahwa hipotesis H₀ ditolak dan H₁ diterima.
5. Berdasarkan hasil analisis efisiensi waktu, tingkat efisiensi waktu pada

penggunaan media ini sebesar 1,125 kategori efisien..

6. Produk media komik digital dengan menggunakan pixton dikategorikan menarik.

5.2. Saran

Saran dalam penelitian ini diberikan kepada:

1. Peserta didik

Peserta didik dapat memanfaatkan *Smartphone* sebagai media pembelajaran dalam semua aspek pembelajaran yang ada disekolah terutama mata pelajaran Bahasa Inggris.

2. Sekolah

Sekolah dapat menggunakan media komik digital untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

4. Guru

Guru dapat menggunakan media komik digital dan mengembangkan kepada materi lainnya sehingga hasil belajar lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

5. Peneliti selanjutnya

- a. Penelitian dan pengembangan komik digital selanjutnya diharapkan dapat memberikan wadah tersendiri bagi komik bertemakan edukasi baik berupa website maupun aplikasi sehingga tidak tercampur dengan komik genre lain.
- b. Diharapkan agar dikembangkan kepada aspek keterampilan yang lebih rinci dan aspek sikap yang lebih efisien sehingga peneliti terkait penggunaan media komik digital lebih optimal.

6. Masyarakat luas

Komik digital sebagai salah satu media visual yang mudah didapat serta murah dalam pembuatannya karena hanya memerlukan alat tulis dan ketrampilan menggunakan komputer. Diharapkan baik pendidik, seniman, peneliti, maupun masyarakat umum untuk dapat meningkatkan keberadaannya pada masyarakat luas sebagai salah satu media pembelajaran yang patut untuk diperhitungkan penggunaannya dalam dunia pendidik

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsanah, F., & Utomo, D. T. P. (2020). The Use of Digital Comic in Developing Student's English Competence. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 8(2), 373–383. <https://doi.org/10.24256/ideas.v8i2.1660>
- Amalia, M. S., Ulfa, S., & Soepriyanto, Y. (2020). Multimedia Tutorial Berbasis Android untuk Memudahkan Siswa Memahami Materi Mengenal Notasi Balok Kelas Seni Musik. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 59–67
- Amrizal, A. (2022). The Effect of Comic Strip as Instructional Method in Enhancing Students' Writing Skills. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 3(2), 192–202. <https://doi.org/10.51454/jet.v3i2.182>
- Anderson, M., & Anderson, K. (2003). *Text types in English 2*. Australia: Macmillan
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bruner, J. S. (1974). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: Harvard University
- Byrne, D. (2006). *Teaching Writing Skill*. New York: Longman.
- Borg, WR & Gall, MD (2006). *Educational research: an introduction*. 4th.Ed. New York: Longman inc.
- Brown, D. (2015). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy (4th Ed)*. California: Pearson Education
- Brown, D. (2014). *Teaching by Principle: An interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Addison Wesley Longman.

- Cabrera-solano, P., Gonzalez, P., & Ochoa-cueva, C. (2021). *Menggunakan Pixton untuk Mengajar Menulis EFL di Pendidikan Tinggi selama Pandemi*. 20-29.
- Cabrera, P., Castillo, L., González, P., Quiñónez, A., & Ochoa, C. (2018). The impact of using Pixton for teaching grammar and vocabulary in the EFL Ecuadorian context. *Teaching English with Technology*, 18(1), 53–76.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cresswell, JW (2015). *Educational research Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. New York: Pearson Education.
- Dick Walter, Lou Carey, James O.Carey. (2021). *The Sistematic Design of Instruction*. New Jersey. Pearson 3-4.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Falahudin, I. (2014) Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara Edisi 1 No. 4*, Oktober – Desember 2014, p.104 – 117 https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Fanny, A.M., & Suardiman, S.P. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1), 1 – 9
- Fathoni, K., Setiowati, Y., & WS, L. P. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Komik Digital Cerita Wayang Kulit sebagai Media Pembelajaran Budaya Jawa Berbasis Android. *SCAN-Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 51–58.
- Fatimah, A. S., & Saputra, Y. (2019). Digital Comic: *an Innovation Penggunaan Toondo Sebagai Media Teknologi untuk Pengajaran Cerita*. 7(2). <https://doi.org/10.25134/erjee.v7i2.1526>.
- Febriani, M., Prasandha, D., Utami, S. P. T., Setyaningsih, N. H., Yuniawan, T., & Sugiarto, E. (2021). The online comic development of Indonesian Folklore as a literature learning media for millennials. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1098(3), 032015. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/1098/3/032015>
- Gebhard, JG (2017). *Teaching Reading Skill in a Foreign or Second Language*. Michigan: University of Michigan.
- Giyanti, G. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Untuk

Peserta Didik Tunarungu SMP-LB Pada Materi Gerak Dan Gaya (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Gumelar, MS. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.

Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti

Hamalik, O. (2017). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Handayani, D. I. F. (2017). *Journal of English and Education*. 5(2), 194–201. url: <http://ejournal.upi.edu/index.php/L-E/article/view/10198> TEACHING

Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.125>

Harmer, J.(2019). *The Practice of English Language Teaching (4th Ed)*, Edinburgh Gate: Pearson Education Limited.

Harmer, J., (2011). *How to Teach Writing (6th Ed)*. Edinburgh Gate: Pearson Education Limited

Herpratiwi. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Media Akademi.

Hyland, Ken. (2019). *Second Language Writing*. Cambridge: Cambridge University Press.

Huda, F., Hikmah, S., & Rima, R. (2017). Developing Comic Material for Teaching Writing in Narrative Text at the Eighth Grade Students of SMP Negeri 3 Kota Serang. *Journal of English Language Studies*, 2(2), 178–191. <https://doi.org/10.30870/jels.v2i2.2245>

Huriyah (2015). Developing a Digital Comic as one of Learning Media to improve students' motivation in the Introduction of Banking for Grade X Accounting Student at SMKN 1 Bantul Academic Year of 2014/2015. Skripsi. Yogyakarta. Yogyakarta State University.

Istiq'faroh, N., Suhardi, & Mustadi, A. (2020). Improving elementary school students' creativity and writing skills through digital comics. *Elementary Education Online*, 19(2), 426–435. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.689661>

Karmiani, S. (2018). Penggunaan Media Komik Berbahasa Inggris Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Viii Smpn 3 Teluk Kuantan. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 883. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i6.6514>

- Karwono, Mularsih. (2017). *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber*. Belajar. Depok: PT Rajagrafindo persada.
- Kacetl, J., & Klímová, B. (2019). *Use of smartphone applications in english language learning—A challenge for foreign language education*. *Education Sciences*, 9(3), 179. <https://doi.org/10.3390/educsci9030179>
- Levie, W. H. and Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: a review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30: 195- 232.
- Marie O. Robles, A. C. (2017). Evaluating the use of Toondoo for Collaborative E-Learning of Selected Pre-Service Teachers. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 9(11), 25–32. <https://doi.org/10.5815/ijmecs.2017.11.03>
- Miarso Yusufhadi. (2016). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Muyassaroh, N., Asib, A., & Marmanto, S. (2019). *Keyakinan dan Praktik Guru tentang Penggunaan Komik Digital dalam Pembelajaran Menulis : Studi kasus. 3*.
- Nurgiyantoro, B. (2012). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171
- Oshima, A., and Hogue, A. (2013). *Writing Academic English*. New York: Addison Wesley Longman 3rd Ed.
- Padmadewi, N, dkk. (2017). *Micro Teaching*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Pasolong, H. (2022) *Teori Administrasi Publik*. Alfabeta
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *MATHEMA JOURNAL*, 2(1), 32–39

- Raimes, A. (1983). *Technique in Teaching Writing*. Oxford: Oxford University Press.
- Ramiasih, Y. (2021). The Correlation between Ways of Learning toward English Achievement at the First Year Students of SMPN 1 Banyakan. *ETJaR*. Vol. 1, No1. Retrieved from <http://jurnal.iaih.ac.id/index.php/ETJaR/article/download/233/126>
- Resiani, N.K., Agung, A.A.G., Jampel, I.N. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Semester Genap di SMP Negeri 7 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 3(1).
- Richards, J.C. and. Renandya, W.,A. (2022). *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Currents Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rohmawati, A. (2015). "Efektivitas Pembelajaran Afifatu." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9 (1): 15–32.
- Rokhayani, A., and Utari, A.R.P.,(2014) "The Use of Comic Strips as an English Teaching Media for Junior High School Students". *Language Circle Journal of Language and Literature* Vol.8 No.2.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, Kurniawan D., Riyana C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sabay, N.C., (2016). Using Comic Strips in Language Classes. *English Teaching Forum* Vol. 44 No.1.
- Siahaan, Sanggam. (2018). *Generic Text Structure*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Siahaan, Sanggam. (2018). *The English Paragraph*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, N., dan Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sukmadinata, N., S. (2016). *Metode Penelitian*. Bandung: Pendidik Rosda Karya.

- Tahsaldar, M., & Semaan, C. (2018). *Dampak Komik Toondoo pada Mahasiswa Sarjana yang Mengambil Kursus Menulis Kreatif dan Sastra Anak di Fakultas Pedagogi Universitas Lebanon*. 5(2013), 203–226.
- Tribble, C., (1996). *Writing*. New York: *Oxford University Press*.
- Trimono, S. (2017). *Pengadaan dan Pemilihan Bahan Pustaka*. Yogyakarta: Angkasa.
- Walsh, K. (2010). The importance of writing skills: *Online tools to encourage success*. Retrieved from <http://www.emergingedtech.com/2010/11/the-importance-of-writing-skills-online-tools-to-encourage-success/>.
- Wati, L., Maysuroh, S., Wahyuni, S., Yusri, A., Hindri, N., Hamzanwadi, U., Wati, L., Studi, P., & Universitas, S. (2021). *Komik Toondoo dalam pengajaran berbicara (penelitian. 1, 0–5*.
- Widayanti, A., & Muntaha, M. (2019). Islamic Web Comics As Visual Aid in Teaching English for Islamic Secondary School Students. *Indonesian Journal of Islamic Literature and Muslim Society*, 3(1), 75. <https://doi.org/10.22515/islimus.v3i1.1298>
- Wulandari, E., & Dewi, S. U. (2021). Developing DIGCONAR (Digital Comic Narrative) As An Alternative Media for Teaching Writing Narrative Text in Pandemic Covid - 19 Period. *LinguA-LiterA: Journal of English Language Teaching Learning and Literature*, 4(2), 53–63. <https://doi.org/10.55933/lng.v4i2.267>
- Yulianda, A., Ambarita, B., & Ansari, K. (2019). *Kelayakan Media Komik Pada Teks Narasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas VII SMPN 3 Kotapinang*.
- Yunus, M., Salehi, H., Embi, A., Pendidikan, F., Sastra, F., Najafabad, C., & Azad, U. I. (2012). *Pengaruh Penggunaan Komik Digital untuk Meningkatkan Penulisan ESL*. 4(April), 3462–3469.