

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK STRIP UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DALAM MATERI  
CERITA NARASI/IMAJINASI PADA SISWA KELAS VII DI UPTD SPF  
SMP NEGERI 1 SIMPANG KANAN**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan

Oleh

Walidaini  
Nim 1911010042



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
BANDA ACEH  
2023**

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK STRIP UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DALAM MATERI CERITA  
NARASI/FANTASI PADA SISWA KELAS VII DI UPTD SPF SMP NEGERI 1  
SIMPANG KANAN**

Skripsi ini telah di setuju di pertahankan di hadapan  
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Bahasa Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

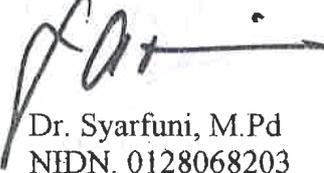
Banda Aceh, 24 April 2024

		Tanda Tangan
Pembimbing I	Rika Kustina, M.Pd NIDN. 0105048503	(  )
Pembimbing II	Wahidah Nasution, M.Pd NIDN. 0108078703	(  )
Penguji I	Hendra Kasmi, M.Pd NIDN. 1316058701	(  )
Penguji II	Teuku Mahmud, M.Pd NIDN. 1322028701	(  )

Menyetujui  
Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia

  
Rika Kustina, M.Pd  
NIDN. 0105048503

Mengetahui  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

  
Dr. Syarfuni, M.Pd  
NIDN. 0128068203

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Materi Cerita Narasi/Imajinasi Pada Siswa Kelas VII di UPTD SPF SMP Negeri 1 Simpang Kanan, Walidaini, 1911010042, program studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh pada Kamis, 24 April 2024.

Menyetujui

Pembimbing I



**Rika Kustina, M.Pd**  
**NIDN 0105048503**

Pembimbing II



**Wahidah Nasution, M.Pd**  
**NIDN 0108078703**

Menyetujui

Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia



**Rika Kustina, M.Pd**  
**NIDN. 0105048503**

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena



**Dr. Syarfuni, M.Pd**  
**NIDN. 0128068203**

**LEMBARAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK STRIP UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DALAM MATERI CERITA  
NARASI/FANTASI PADA SISWA KELAS VII DI UPTD SPF SMP NEGERI 1  
SIMPANG KANAN**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan  
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 24 April 2024

Pembimbing I



**Rika Kustina, M.Pd**  
**NIDN 0105048503**

Pembimbing II



**Wahidah Nasution, M.Pd**  
**NIDN 0108078703**

Menyetujui

Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia



**Rika Kustina, M.Pd**  
**NIDN. 0105048503**

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena



**Dr. Syarfuni, M.Pd**  
**NIDN. 0128068203**

## PERNYATAN KEASLIAN

Saya berindentitas dibawah ini :

Nama : Walidaini

NIM : 1911010042

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prosi atau Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena

D... Aceh, 24 April 2024



aini  
1911010042

## KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, atas taufik hidayahya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi menuju kesempurnaan. Penulisan skripsi ini sebagai salah satu dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan Bahasa Indonesia (S1), Universitas Bina Bangsa Getsempena. Gunanya memperoleh gelar sarjana.

Dalam upaya menyelesaikan skripsi ini, penulis menerima banyak bantuan dari bimbingan berbagai pihak. Oleh karenanya penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu: Yusrawati Jr Simatupang, M. Pd. dan ibu Wahida Nasution, M. Pd. yang telah membimbing, memberi arahan dan motivasi. Tidak kalah pentingnya rasa sayang dan terima kasih sebesar-besarnya kepada, teman-teman dan saudara yang berkejawahan yang telah memberi dukungan serta nasihat. Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini sudah sepatutnya penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada.

1. Orang tua saya tercinta bapak Ciman Simamora dan Aini BR Barus yang sudah memberikan dukungan hingga selesainya penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Lili Kasmini, S. Si, M. Si, selaku rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena.

3. Ibu Yusrawati JR Simatupang M. Pd. selaku dosen Wali yang telah banyak memberikan bimbingan, motivasi, masukan serta dorongan sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Ibu Wahidah Nasution M. Pd selaku ketua Prodi yang banyak memberikan masukan motivasi dan dorongan sehingga dapat memperbaiki lebih baik penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan
6. Teman-teman mahasiswa pendidikan Bahasa Indonesia Inge Mulyani, Risna Wati Dkk fakultas keguruan dan ilmu pendidikan sebagai teman berbagai rasa dan suka, duka, dan segala bantuan serta kerjasama sejak mengikuti studisampai penyelesaian skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati.

Banda Aceh, 24 April 2024  
Penulis

Walidaini

## ABSTRAK

**Walidaini. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menceritakan Kembali pada Peserta Didik Kelas VII di UPTD SPF SMPN 1 Simpang Kanan. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pembimbing I. Yusrawati JR Simatupang M. Pd. Pembimbing II Wahidah Nasution, M. Pd.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran komik strip untuk meningkatkan keterampilan berbicara cerita narasi dan bagaimana kelayakan media pembelajaran komik strip dalam meningkatkan keterampilan menceritakan kembali siswa kelas VII UPTD SPF SMP Negeri 1 Simpang Kanan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Resource and Development* (R&D) menggunakan prosedur Brog & Gall. Penelitian R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji hasil kelayakan produk tersebut. Hasil penelitian diperoleh dari hasil validator dan respon peserta didik. Hasil penelitian ini adalah hasil keseluruhan penilaian validator ahli media yang dihitung menggunakan rumus persentase memperoleh nilai sebesar 86,3% dengan kriteria “sangat setuju”. Hasil keseluruhan penilaian validator ahli materi dihitung menggunakan rumus persentase memperoleh nilai sebesar 72% dengan kriteria “sangat setuju”. Hasil tanggapan yang diperoleh dari 18 orang siswa memperoleh skor persentase 91% dengan kriteria “sangat layak” melalui pengisian angket respon yang diberikan oleh peneliti. Adapun nilai persentase negatif yang diperoleh dari tanggapan respon siswa yaitu sebesar 91%. Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil validator dari ahli media, materi dan resepon siswa pengembangan media pembelajaran komik strip pada peserta didik Kelas VII di UPTD SPF SMPN 1 Simpang Kanan sangat layak untuk dikembangkan.

**Kata Kunci: Media Komik, Pengembangan, Berbicara, Teks Narasi**



## **ABSTRACT**

**Walidaini. 2023. *Development of Comic Strip Learning Media to Improve Speaking and Retelling Skills for Class VII Students at UPTD SPF SMPN 1 Simpang Kanan. Thesis, Indonesian Language Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Pembimbing I. Yusrawati JR Simatupang M. Pd. Pembimbing II Wahidah Nasution, M. Pd.***

*This research aims to find out the process of developing comic strip learning media to improve narrative story speaking skills and how appropriate the comic strip learning media is in improving the retelling skills of class VII UPTD SPF students at SMP Negeri 1 Simpang Kanan. The research design used in this research is development research or Resource and Development (R&D) using the Brog & Gall procedure. R&D research is research used to produce certain products and test the results of the product's suitability. The research results were obtained from the validator results and student responses. The results of this research are the overall results of the media expert validator's assessment which was calculated using a percentage formula which obtained a score of 88% with the criteria "strongly agree". The overall results of the material expert validator assessment were calculated using a percentage formula to obtain a score of 72% with the criteria "strongly agree". The response results obtained from 18 students obtained a percentage score of 91% with the criteria "very appropriate" by filling in the response questionnaire given by the researcher. The negative percentage value obtained from student responses was 9%. It can be concluded that based on the validator results from media experts, materials and student responses, the development of comic strip learning media for Class VII students at UPTD SPF SMPN 1 Simpang Kanan is very feasible to develop.*

***Keywords: Comic Media, Development, Speaking, Narrative Text***

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	10
2.2 Pengertian Media Komik Strip .....	11
2.2.1 Manfaat Media Komik Strip.....	12
2.2.2 Kelebihan Media Komik Strip.....	12
2.2.3 Kekurangan Media Komik Strip .....	13
2.3 Keterampilan Berbahasa.....	13
2.4 Pengertian Bercerita .....	18
2.4.1 Tujuan Bercerita.....	19
2.5 Pengertian Cerita Narasi.....	20
2.5.1 Jenis-jenis cerita Narasi.....	21
2.5.2 Unsur-unsur Cerita Narasi.....	22
2.5.3 Struktur Cerita Narasi .....	23
2.6 Pengertian Berbicara .....	25
2.6.1 Keterampilan Berbicara .....	25

2.6	Kajian Penelitian Relevan.....	26
2.7	Kerangka Berfikir.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>30</b>
3.1	Pendekatan Penelitian.....	30
3.2	Prosedur Penelitian.....	31
3.3	Tempat Penelitian .....	34
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	34
3.5	Instrumen Penelitian.....	37
3.6	Teknik Analisis Data .....	38
<b>BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>40</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	40
4.1.1	Potensi dan Masalah .....	40
4.1.2	Mengumpulkan Informasi .....	41
4.1.3	Desain Produk .....	41
4.1.4	Validasi Desain.....	45
4.1.5	Revisi Desain.....	53
4.1.6	Uji Pengembangan Media .....	55
4.1.7	Revisi Produk .....	56
4.2	Pembahasan .....	57
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>61</b>
a.	Kesimpulan.....	61
b.	Saran .....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>62</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>67</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Lembar Validasi Media .....	33
<b>Tabel 3.2</b> Lembar Validasi Materi .....	34
<b>Tabel 3.3</b> Angket Respon Siswa .....	36
<b>Tabel 3.4</b> Lembar Instrumen Pengumpulan Data .....	37
<b>Tabel 3.5</b> Lembar Respon Siswa .....	37
<b>Tabel 3.6</b> Skor Skla Likert .....	39
<b>Tabel 4.1</b> Saran dan Hasil Revisi Tahap 1 .....	46
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Validasi Produk Ahli Media .....	48
<b>Tabel 4.3</b> Hasil Validasi Produk Ahli Materi .....	51
<b>Tabel 4.4</b> Hasil Angket Respon Siswa .....	56

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Bagan Kerangka Berfikir .....	26
<b>Gambar 3.1</b> Prosedur Pelaksanaan Penelitian Brog and Gall .....	28
<b>Gambar 4.1</b> Langkah-langkah Membuat Animasi Komik .....	45
<b>Gambar 4.2</b> Sesudah Revisi .....	46
<b>Gambar 4.3</b> Sesudah Revisi dan Sebelum Revisi .....	47
<b>Gambar 4.4</b> Sesudah Revisi .....	54
<b>Gambar 4.5</b> Sesudah Revisi dan Sebelum Revisi .....	5

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa merupakan lambang untuk berkomunikasi dan mengungkapkan isi pikiran, gagasan, dan sikap dengan cara menggunakan lisan, tulisan, isyarat dan mimik wajah. Menurut Dhieni (2008: 6) bercerita merupakan suatu kegiatan untuk menyampaikan informasi kepada audien secara lisan baik dengan bantuan alat peraga atau tidak. Bercerita bertujuan membuat audien menjadi terhibur, senang, tertarik dari apa yang disampaikan. Sedangkan menurut Bachir (2005: 10) kegiatan yang bertujuan untuk menceritakan pengalaman atau kejadian tertentu, menyampaikan pesan secara lisan kepada pendengar disebut bercerita.

Keterampilan berbahasa atau (*language aerts, language skills*) dalam kurikulum di sekolah biasanya mencakup empat segi, yaitu: 1) keterampilan menyimak (*listening skills*). 2) keterampilan berbicara (*speaking skills*). 3) keterampilan membaca (*reading skills*). 4) keterampilan menulis (*writing skills*), keempat aspek tersebut sangat penting karena menunjang keberhasilan seseorang dalam proses komunikasi. Pembelajaran menceritakan merupakan salah satu materi yang diajarkan kepada siswa SMP. Hadirnya pembelajaran cerita narasi memberikan beberapa manfaat, salah satunya proses perkembangan karakter siswa.

Cerita narasi adalah salah satu teks sastra yang ada dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran cerita narasi pada kelas VII memuat empat KD (kompetensi dasar) yakni, 3.3, 4.3, 3.4, dan 4.4.

1. Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar (KD 3.3)
2. Menceritakan kembali isi teks narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar (KD 4.3)
3. Menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar (KD 3.4)
4. Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita narasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan Bahasa (KD 4.4)

Keempat kompetensi dasar tersebut merupakan kompetensi pengetahuan dan keterampilan. Peserta didik diharapkan mampu untuk memenuhi kompetensi pengetahuan berupa mengidentifikasi unsur cerita narasi, menelaah struktur dan kebahasaan dari cerita narasi. Peserta didik lemah dibagian Kompetensi dasar 4.3 dengan bunyi “Menceritakan kembali teks narasi (cerita imajinasi) yang didengar dan dibaca”.

Kesulitan belajar pada siswa dapat disebabkan oleh beberapa factor. Ada dua factor penyebab kesulitan belajar pada siswa, yaitu factor internal dan eksternal factor internal meliputi minat, perhatian, motivasi, dan kebiasaan belajar. Sedangkan factor eksternal meliputi lingkungan sekolah, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar dan kondisi sosial ekonomi (Fletcher 2003; Aunurrahman, 2005). Maka dapat disimpulkan bahwa kebanyakan ketika pendidik menjelaskan tidak semua peserta didik memiliki kemampuan yang sama dalam berkomunikasi, sehingga dalam menangkap pembicaraan peserta didik masih kurang.

Menurut Martini (2014: 4) mengatakan bahwa sulit dalam berkonsentrasi atau memperhatikan pembelajaran, mereka merasa bosan dan peran peserta didik dalam pembelajaran kurang, dimana guru lebih aktif dari pada peserta didiknya. Sementara dari peserta didik lain hambatannya yakni sering diejek satu sama lain, sehingga malu-malu dan rasa percaya dirinya hilang

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas dengan demikian proses pembelajaran siswa berkesan kurang aktif dan kreatif. Sehingga potensi pada diri siswa tidak meningkat baik dari segi kognitif, efektif, dan psikomotorik. Berbagai hal muncul terkait dengan permasalahan yang dihadapi siswa dalam menceritakan kembali, disebabkan karena rendahnya pengetahuan siswa dalam membaca, siswa susah dalam mengapresiasi gagasan atau fikiran dan tidak percaya diri. Sehingga siswa masih bingung untuk menceritakan kembali cerita narasi karena rasa percaya diri yang mereka miliki masih rendah.

Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 simpang kanan, sudah mencoba untuk mengatasi permasalahan tersebut. Akan tetapi hasil menceritakan atau berbicara dalam memahami cerita narasi siswa kelas VII di UPTD SPF SMP Negeri 1 Simpang Kanan masih kurang memuaskan. Hal tersebut karena media pembelajaran yang digunakan guru Bahasa Indonesia sebelumnya kurang maksimal. Adapun media pembelajaran yang digunakan adalah buku, media audio visual berupa PPT dan beberapa video yang ditayangkan melalui infocus sekolah.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka solusi yang dapat diambil peneliti untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam berbicara, mata pelajaran Bahasa

Indonesia kelas VII di UPTD SPF SMP Negeri 1 Simpang Kanan, yakni dengan menggunakan media pembelajaran komik strip. Hal ini dilakukan untuk memperlancar interaksi peneliti dan siswa, dengan maksud untuk membantu siswa belajar secara optimal serta merangsang pola pikir peserta didik.

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal Arsyad (2013: 3). Dalam proses pembelajaran media merupakan komponen yang sangat berperan, karena dengan media pembelajaran peserta didik akan tidak mudah bosan. Tujuan media pembelajaran juga untuk mempermudah, memperjelas, serta sebagai alat dan bahan ajar untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti menggunakan media komik strip, komik strip merupakan sebuah gambar yang berisi cerita rakyat. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah komik strip. Hal ini berhubungan dengan daya imajinasi dan kreatifitas siswa dalam menceritakan cerita narasi, karena siswa lebih menyukai media gambar dibandingkan mendengarkan secara lisan ataupun membaca. Alasan penulis menggunakan media komik strip terkait dengan kondisi di sekolah tersebut. Karena sebelumnya guru hanya menggunakan media pembelajaran yang berbentuk narasi tidak disertakan gambar. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkkn media pembelajaran berbasis komik strip yang disertai edngan gambar untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah.

Pengembangan media ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran dengan menggunakan media komik strip, serta meningkatkan kemampuan siswa untuk menceritakan kembali cerita narasi. Harapan dengan menggunakan media ini pembelajaran menceritakan kembali cerita narasi peserta didik bisa lebih meningkat. Maka dari itu peneliti berupaya untuk meningkatkan keterampilan menceritakan kembali cerita narasi siswa dengan mengembangkan media pembelajaran komik strip di kelas VII. Penilaian dari menceritakan kembali cerita narasi dapat dilihat dari empat aspek: 1) kelancaran dalam bercerita, 2) penggunaan bahasa, 3) nada, 4) ekspresi. Untuk hal tersebut maka peneliti tertarik dalam membuat penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dalam Materi Cerita Narasi Pada Siswa Kelas VII di UPTD SPF SMPN 1 Simpang Kanan”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya keterampilan berbicara siswa dalam menceritakan kembali cerita narasi
2. Kesulitan siswa dalam mengapresiasi gagasan atau fikiran dan rasa percaya diri.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti memberikan batasan dalam ruang lingkup dari wawancara yakni perkembangan media pembelajaran komik strip dalam meningkatkan keterampilan (berbicara) menceritakan kembali cerita narasi siswa kelas VII UPTD SPF SMP Negeri 1 Simpang kanan Aceh Singkil.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka permasalahan yang diambil adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran komik strip untuk meningkatkan keterampilan berbicara menceritakan kembali pada peserta didik kelas VII di UPTD SPF SMPN 1 Simpang Kanan?
2. Bagaimana kelayakan komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menceritakan kembali siswa kelas VII DI UPTD SPF SMPN 1 Simpang Kanan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan keterampilan berbicara cerita narasi dan bagaimana kelayakan media pembelajaran komik strip dalam meningkatkan keterampilan menceritakan kembali siswa kelas VII UPTD SPF SMP Negeri 1 Simpang kanan, Aceh Singkil melalui penggunaan media pembelajaran komik strip.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memberikan manfaat kepada berbagai pihak yaitu:

1. Manfaat teoritis: Manfaat teoritis yang diharapkan penulis, tentunya bisa memberikan masukan untuk menyusun teori dan konsep-konsep baru,

terutama untuk mengembangkan ilmu pendidikan dapat meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia.

## 2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik: Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam pembelajaran cerita narasi, serta dapat memberikan suatu pengetahuan mengenai pembelajaran bahasa Indonesia yang aktif dan menyenangkan. Melalui media pembelajaran komik strip dalam bercerita. Dengan demikian menciptakan pengalaman baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi guru: Hasil penelitian ini dapat memberikan motivasi, masukan, penambahan materi, meningkatkan strategi serta kualitas proses belajar mengajar guru khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang cerita narasi.
- c. Bagi sekolah: Manfaat bagi sekolah dapat menambah wawasan dan suasana yang baru dalam pembelajaran khususnya di UPTD SPF SMPN 1 Simpang Kanan, dengan demikian dapat menambah kemungkinan hasil peserta didik lebih meningkat dan prestasi peserta didik membaik dalam pelajaran bahasa Indonesia.
- d. Bagi mahasiswa: Manfaat bagi mahasiswa menambahkan wawasan, ilmu pengetahuan, meningkatkan kemampuan dan terampil dalam

meneliti serta menambahkan teori-teori yang lebih mendalam terutama pada ilmu di bidang bahasa Indonesia.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 Media Pembelajaran**

Kata “Media” berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan menurut Wibawanto (2017: 5) kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti pengantar, tengah, atau perantara.

Media Pembelajaran Menurut Akhiruddin (2019: 139) mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai figure manusia, suatu benda, peralatan, atau kejadian yang berpotensi untuk bisa diambil ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap dari hal-hal tersebut dari peserta didik. Media pembelajaran merupakan tangga untuk mencapai tujuan pembelajara. Media pembelajaran digunakan untuk mengalirkan informasi dari sumber menuju penerima atau peserta didik.

Menurut Hasan (2021:29), dalam bukunya mengemukakan bahwa pengertian media pembelajaran yaitu perantara informasi dari guru ke peserta didik dengan tujuan agar mereka dapat mengikuti pembelajaran yang utuh dan bermakna melalui stimulus yang memotivasi. Sementara menurut Daryono (2010:6), media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan

pesan dalam pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan pikiran siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

Serta adapula pendapat Haryono (2014: 48) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa.

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media berarti perantara atau sarana komunikasi dimana perantara atau sarana komunikasi antar sumber pesan dan penerima pesan. Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Maka dapat dikatakan media pembelajaran yakni sesuatu yang bisa dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan bisa merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa dalam belajar.

### **2.1.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki berbagai macam klasifikasi. Berikut ini akan diuraikan jenis-jenis media pembelajaran menurut Rusman, (2017: 228-230):

1. Media Visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan, misalnya media gambar mati atau bergerak, seperti:
  - a. Gambar Mati/Diam adalah gambar mati atau disebut pula gambar diam adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik.
  - b. Media Grafis adalah media pandang dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pembelajaran (tidak foto

grafik) media grafis didalamnya grafik, bagan, diagram, poster, dan kartun.

- c. Model dan Realia adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung. Realia merupakan model objek nyata dari suatu benda. Siswa belajar secara langsung dari objek yang sedang dipelajari. Proses belajar yang dikembangkan dapat mengakomodasi tentang pembelajaran berbasis pengalaman.
2. Media audio adalah media media yang hanya dapat di dengar dengan menggunakan indra pendengaran saja. Media ini mengandung pesan auditif sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kreativitas dan inovatif siswa tetapi menuntut kemampuan daya dengar dan menyimak siswa.
3. Media audio visual adalah alat bantu yang digunakan melalui pendengaran dan penglihatan. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan beberapa media gambar mati atau bergerak.

### **2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar. Menurut Haryono (2014: 49) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh para siswa
2. Memungkinkan adanya intraksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya
3. Menambah konsep yang benar dan konkret

4. Membangkitkan dan keinginan minat baru
5. Membangkitkan motivasi dan merangang anak utnuk belajar
6. Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret ke abstrak

## **2.2 Pengertian Media Komik Strip**

Komik strip adalah jenis komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja. Namun, jika dilihat dari segi isinya komik ini telah mengungkapkan gagasan yang lengkap. Menurut Arjuna (2013: 3) komik strip adalah gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita. Gambar-gambar yang dirangkai dalam komik strip terdiri dari tiga sampai enam panel. Gambar tersebut dibuat dalam rangkaian cerita yang telah ditentukan.

Komik dapat 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. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata (Setiawan, 2014: 51). Sedangkan menurut Sudjana dan Ahmad Rivai (2005:63) komik merupakan suatu bentuk bacaan yang dapat membuat peserta didik mau membaca tanpa perasaan terpaksa.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan media komik strip merupakan jenis komik yang hanya terdiri dari beberapa panel saja. Penggalan-penggalan gambar dibuat dengan warna, animasi, dan pemilihan kata yang menarik yang dijadikan sebuah alur cerita pendek yang menjadi daya tarik untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

### **2.2.1 Manfaat Media Komik Strip**

Menurut (Nana Sudjana & Ahmad Rivai, 2002: 69) manfaat media komik adalah:

- a. Komik dapat dijadikan sumber belajar yang efektif
- b. Membangkitkan minat belajar
- c. Mengembangkan perbendaharaan kata
- d. Keterampilan membaca serta memperluas minat

### **2.2.2 Kelebihan Media Komik Strip**

Komik memiliki kelebihan yaitu cara penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai (Daryanto, 2013: 128). Selain itu kelebihan komik menurut menurut Angkowo dan Kosasih (2007: 22) adalah:

1. Menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami isi dari komik
2. Menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata-kata dari cerita pada komik
3. Menggunakan warna yang menarik dan terang sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk membaca komik
4. Cerita pada komik sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari, sehingga mereka akan lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami.

### **2.2.3 Kekurangan Media Komik Strip**

Menurut Trimo dalam Mariyanah (2005: 25) kelemahan media komik antara lain:

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 ataupun kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggung jawabkan
3. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang kurang layak

### **2.3 Keterampilan Berbahasa**

Keterampilan yakni memiliki kecakapan atau pandai dalam melakukan suatu pekerjaan dengan baik dan benar. Menurut Muzni Ramanto dkk. (1991;2) bahwa keterampilan dapat dinamakan dengan kecekatan. Orang yang dikatakan terampil adalah orang yang dapat mengerjakan atau menyelesaikan pekerjaannya dengan baik. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2016) bahasa memiliki arti sistem lambang bunyi yang digunakan oleh anggota masyarakat untuk bekerjasama, berintraksi dan mengidentifikasi diri. Dapat disimpulkan bahwa sesuatu yang dimaksudkan oleh pembicara bisa dipahami dan dimengerti oleh pendengar.

Keterampilan berbahasa merupakan kriteria utama dalam mempelajari pelajaran bahasa. Menurut Tarigan (2013:1) keterampilan berbahasa memiliki empat komponen, yakni: 1) keterampilan menyimak (*listening skills*); 2) keterampilan berbicara (*speaking skills*); 3) keterampilan membaca (*reading*

*skills*); 4) keterampilan menulis (*writing skills*). Keempat aspek tersebut saling berkaitan dalam proses komunikasi. Berikut penjelasan dari keempat aspek berbahasa.

a. Keterampilan Menyimak

Menyimak yakni keterampilan memahami bahasa lisan yang bersifat reseptif. Dengan demikian bukan berarti sekedar mendengar bunyi-bunyi bahasa tetapi sekaligus memahaminya. Menurut Dibia (2018:140) menyimak dilakukan dengan atensi dan intensi, karena pendengar juga harus memasang telinganya dengan baik, memusatkan konsentrasi dan menimbulkan sesuatu kebutuhan untuk memperoleh informasi.

Menurut Tarigan (2008:31) menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresepsi serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Sedangkan menurut Yunus Abidin (2012:93) menyampaikan bahwa menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif dan apresiatif. Reseptif berarti penyimak mampu memahami apa yang terkandung dalam Bahasa simakan. Bersifat apresiatif bahwa menyimak menuntut pelibat tidak hanya mampu memahami pesan apa yang terkandung dalam bahan simakan tetapi lebih jauh memberikan respons atau bahan simakan tersebut.

Dari pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa menyimak merupakan bentuk instraksi dalam berkomunikasi yang bertujuan untuk memperoleh informasi lisan dengan penuh perhatian.

### b. Keterampilan Membaca

Menurut Dalman (2014:5) menyampaikan bahwa membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berfikir untuk memahami isi teks yang akan dibaca. Oleh sebab itu, membaca bukan hanya melihat kumpulan huruf yang telah membentuk sebuah kata, akan tetapi membaca merupakan kegiatan memahami lambang, tanda dan tulisan yang bermakna, sehingga pesan yang disampaikan sang penulis dapat diterima oleh pembaca.

Menurut Ana Widyastuti (2017:2) membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur pendengaran dan pengamatan. Kemampuan membaca dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak balik buku bahasa merupakan alat komunikasi utama anak mengungkapkan keinginan ataupun kebutuhannya.

Menurut Nurhadi (2016:2) membaca yakni proses pengolahan secara kritis dan kreatif yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan tersebut, yang diikuti oleh penilaian terhadap keadaan, nilai, fungsi, dan dampak bacaan.

Bedasarkan beberapa definisi diatas terkait membaca yang telah disampaikan, maka dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses perubahan bentuk lambang, tanda dan tulisan menjadi wujud bunyi yang bermakna. Tujuan membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna bacaan.

### 3. Keterampilan Berbicara

Secara umum berbicara dapat diartikan sebagai keterampilan dalam menyampaikan ide atau gagasan seseorang kepada orang lain melalui tuturan. Keterampilan berbicara seseorang dapat dilihat bagaimana ide atau informasi yang diungkapkan sampai pada lawan tuturnya dan juga menjadi tolak ukur untuk mendukung penutur dalam meningkatkan keterampilan. Berbicara merupakan salah satu bagian dari keterampilan berbahasa, sebagaimana dikemukakan oleh Nurgiantoro (2019:45), berbicara merupakan suatu kegiatan berbahasa kedua dari manusia setelah kegiatan berbahasa mendengar.

Menurut Setyonegoro (2013:68), berbicara adalah suatu kemampuan berkomunikasi dengan lawan tuturnya. Berbicara secara umum dapat dimaksudkan dalam keterampilan guna menyampaikan ide atau gagasan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan. Keterampilan berbicara merupakan suatu kemampuan dalam menuturkan bunyi-bunyi seperti artikulasi atau kata-kata yang bertujuan untuk mengekspresikan, mengatakan, serta menyampaikan pikiran, perasaan dan gagasan (Rahmayanti, Nawawi, & Quro, 2017:22).

Menurut Tarigan (2015: 3) berbicara merupakan satu diantara empat keterampilan berbahasa yang berkembang dengan berjalannya waktu. Adapun menurut Setyonegoro (2013: 67) keterampilan berbicara yakni harus dikuasai oleh mahasiswa dengan program studi Pendidikan Bahasa Indonesia.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan suatu penyampaian informasi untuk menambah

pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai respon dari pendengar yang menggambarkan suatu ide melalui tuturan.

#### 4. Keterampilan Menulis

Menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan atau ide menjadi sebuah karangan, dalam merangkai kalimat yang indah diperlukan sebuah berbahasa. Menurut Suparno dan Mohammd Yunus (2008: 13) menulis merupakan kegiatan menyampaikan pesan dengan mengutamakan bahasa tulis sebagai media. Kemampuan menulis sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena bisa sebagai menyampaikan pesan, isi tulisan, media tulisan dan pembaca sebagai penerima pesan.

Menulis memiliki arti suatu aktivitas yang memiliki otonomi dari penulis. Pada saat menulis, penulis berada dalam suasana pribadi tanpa ada pihak yang lain mengintervensi sehingga bebas menyampaikan ide atau gagasannya (Surya, 2015:214). Menulis dapat dilakukan oleh siapa saja yang memiliki kemampuan untuk kreatif. Dengan adanya kemampuan untuk menulis, terciptalah sebuah tulisan. Pada dasarnya menulis merupakan aktivitas suatu tindakan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajaran bahasa. Kemampuan menulis sangat sulit dikuasai dari tiga keterampilan berbahasa. (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011:248).

Keterampilan menulis juga mempunyai peranan penting sebagai dasar belajar, penunjang kemampuan menulis memperlancar komunikasi lisan. Menulis merupakan suatu aktifitas untuk berkomunikasi dalam bentuk penyampaian pesan

(informasi) secara tertulis kepada pihak lain, dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana (Dalman, 2016:3).

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu informasi yang mengungkapkan ide pikiran si penulis ke dalam bentuk tulisan, sehingga maksud penulis dapat dengan mudah diketahui banyak orang melalui tulisan yang telah dibuat. Menulis merupakan proses yang diawali dengan kegiatan mendengarkan dan mengenal huruf, angka dan lain-lain.

#### **2.4 Pengertian Bercerita**

Menurut Hartono (2005:34) bercerita atau mendongeng adalah menyampaikan serangkaian peristiwa yang dialami oleh sang tokoh. Tokoh dalam cerita bisa berupa manusia, binatang dan makhluk-mahluk lain, baik tokoh nyata maupun tokoh-tokoh rekaan. Majid (2005:28) menyatakan bahwa bercerita merupakan seni alami yang menjadi sebuah keahlian.

Menurut Bacri (2005: 160) kegiatan bercerita merupakan umpan balik akan memberikan gambaran tentang segala sesuatu yang telah diterima atau direspon setelah mendengar cerita. Maksud dari umpan balik ini adalah informasi yang diterima sebagai bentuk respons terhadap pemahaman. Menurut Mustakim (2005: 187-188) menceritakan kembali yakni kegiatan anak setelah memahami dan menceritakan kembali cerita.

Menurut Bacri (2005: 10) bercerita merupakan menutur sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan suatu peristiwa dan disampaikan secara lisan. Hal tersebut bertujuan untuk membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada

khalayak lain. Menceritakan kembali yaitu kegiatan menyusun kembali cerita yang telah dilihat atau didengar dari proses penceritaan dengan tujuan memberikan informasi dan pengetahuan kepada orang lain. Dengan adanya kegiatan menceritakan kembali dapat membantu anak dan peserta didik dalam menciptakan ingatan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa menceritakan kembali isi cerita seperti kegiatan menyusun kembali cerita dengan melakukan tahapan atau proses. Misalnya peserta didik dapat menyusun kembali cerita dibaca atau didengar dari proses penceritaan, peserta didik terampil dalam menggunakan bahasa lisan dan terampil dalam mengapresiasi perilaku dari dialog cerita tersebut.

#### **2.4.1 Tujuan Bercerita**

Menurut Nurgiyantoro (2001:277) menyampaikan bahwa tujuan bercerita adalah untuk mengemukakan sesuatu kepada orang lain. Pada dasarnya tujuan utama bercerita untuk berkomunikasi atau bertukar informasi dengan orang lain dengan tujuan untuk menyampaikan pikiran secara efektif. Bercerita yakni menyampaikan, mengungkapkan dan memaparkan informasi dari hasil membaca atau menyimak kepada orang lain. Bercerita yang disampaikan oleh anak bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan dan keterampilan anak dalam bercerita.

Ada tiga hal yang diharapkan dari keterampilan ini yaitu siswa mampu menyusun kembali cerita yang disimak dari proses penceritaan, siswa terampil menggunakan bahasa lisan melalui kegiatan berbicara produktif, dan siswa

terampil mengekspresikan perilaku dan dialog cerita dalam simulasi kreatif (Muh. Nur Mustakim, 2005: 187-188). Menceritakan kembali dikatakan baik apabila isi pembicaraan dipahami oleh pembaca dan pendengar.

Bagian ini diukur dengan beberapa indikator dari kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi cerita yang mengacu pada tahapan peserta didik menceritakan kembali isi cerita, yakni: 1) Peserta didik mampu mengungkapkan atau menyatakan cerita dengan lancar. 2) Peserta didik mampu melafalkan cerita dengan penggunaan Bahasa yang baik. 3) Peserta didik mampu menceritakan kembali dengan lantang/nada. 4) Peserta didik mampu menceritakan kembali sesuai dengan ketepatan ekspresi atau mimik wajah.

## **2.5 Pengertian Cerita Narasi**

Cerita narasi adalah cerita yang berbentuk khayalan atau fiksi. Menurut Keraf (2010: 136), narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi. Dengan kata lain, narasi berusaha menjawab sebuah pertanyaan “apa yang telah terjadi”. Bentuk karangan ini bercerita mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa yang seolah-olah pembaca bisa melihat dan mengalami peristiwa tersebut. Unsur yang penting dalam cerita narasi ini adalah perbuatan atau tindakan dan rangkaian waktu sebuah kejadian itu terjadi.

Sirait (1985: 24) mengemukakan bahwa narasi adalah karangan yang berkenaan dengan rangkaian peristiwa. Tujuan dari narasi ini untuk menyampaikan kepada pembaca tentang apa saja yang terjadi. Sehingga pokok

permasalahan dalam cerita narasi adalah perbuatan, tindakan, atau aksi. Cerita narasi adalah cerita yang berisi perkembangan atau kejadian peristiwa.

Nurgiyantoro (2012: 2) menyampaikan bahwa istilah-istilah fiksi sering dipergunakan dalam pertentangan dengan realita sehingga kebenarannya belum dapat dibuktikan. Fiksi bergenre imajinasi merupakan dunia khayal yang diciptakan oleh penulis. Dalam cerita narasi penulis, tokoh, peristiwa serta latar yang digunakan hanya bersifat imajinasi yang belum tentu terjadi didunia nyata.

Cerita narasi memiliki sebuah ketakjuban, kemisteriusan, dan keanehan yang tidak bisa dijumpai dalam dunia nyata. Dunia narasi atau dunia khayal yang dimiliki peserta didik tentunya berbeda-beda sesuai dengan khayalan pengarang. Maka dari itu, cerita narasi dipilih untuk meningkatkan daya imajinasi atau khayalan pengarang yang dicantumkan melalui tulisan

Berdasarkan pengertian-pengertian cerita narasi di atas, dapat disimpulkan bahwa narasi adalah karangan yang menggambarkan kronologi peristiwa dalam rangkaian waktu tertentu. Melalui karangan ini, pembaca dibuat seolah-olah dapat merasakan peristiwa demi peristiwa yang terjadi. Rata-rata imajinasi penulis berperan penting dalam cerita khayalan, sehingga banyak ceritanya yang tidak masuk akal. Maka dari itu cerita yang ditulis pun banyak yang masih diragukan.

### **2.5.1 Jenis-jenis Cerita Narasi**

Keraf (2007:121) menyatakan jenis-jenis narasi secara umum.

1. Narasi Informatif: Narasi informatif adalah narasi yang memiliki tujuan penyampaian informasi yang tepat tentang suatu peristiwa dengan tujuan yang diketahui orang tentang kisah seseorang.

2. Narasi Ekspositorik: Narasi ekspositorik adalah narasi yang memiliki sasaran penyampaian informasi lengkap tentang suatu peristiwa atau peristiwa dengan tujuan pelepasan pengetahuan orang tentang kisah seseorang. Pada narasi ekspositorik, penulis menjelaskan tentang data yang sebenarnya.
3. Narasi artistik: Narasi artistik adalah yang dimaksudkan untuk memberikan maksud tertentu, narasi artistik ini juga memberikan amanat bagi para pembaca atau pendengar seolah-olah dapat melihat. Ketentuan ini berkaitan dengan penggunaan bahasa yang logis, berdasarkan fakta yang ada, tidak terpasang tanpa sugestif atau tujuan objektif.
4. Narasi sugestif: Narasi sugestif adalah narasi yang berusaha untuk memberikan maksud tertentu, disampaikan yang aman bagi para pembaca atau pendengar sehingga tampak seperti melihat.

### **2.5.2 Unsur-unsur Cerita Narasi**

Menurut Burhan Nurgiyantoro (2005: 68-92), karakteristik cerita anak mengandung unsur yaitu:

1. Alur cerita adalah urutan kejadian yang memperlihatkan tingkah laku tokoh. Alur merupakan aspek yang harus diperhatikan karena menentukan menarik atau tidaknya cerita dan memiliki kekuatan untuk mengajak anak secara total mengikuti cerita. Alur menghadirkan cerita yang dapat dinikmati oleh pembaca.

2. Penokohan dapat menunjuk pada tokoh dan perwatakan `tokoh. Tokoh adalah pelaku cerita lewat berbagai aksi yang dilakukan, dapat berupa manusia, binatang, tumbuhan, makhluk halus (peri, hantu),
3. Tema dalam sebuah cerita dapat dipahami sebagai makna yang mengikat keseluruhan unsur cerita sehingga cerita tersebut sebagai kesatuan yang padu. Tema dan moral dalam sebuah cerita adakalanya bersifat tumpang-tindih, artinya tema juga sekaligus moral atau sebaliknya.
4. Latar merupakan tempat dan waktu kejadian dalam sebuah cerita.
5. Stile berkaitan dengan bahasa yang digunakan dalam sastra. Stile menentukan mudah atau tidaknya cerita dipahami, menarik atau tidaknya cerita yang dikisahkan, dan mempengaruhi keindahan yang ingin dicapai.
6. Ilustrasi adalah gambar-gambar yang terdapat dalam cerita anak.
7. Format bacaan memegang peranan penting karena dapat memotivasi dan mempengaruhi anak dalam membaca atau memperhatikan ketika anak diperdengarkan cerita. Format tersebut mencakup bentuk, ukuran, desain halaman, ilustrasi, ukuran huruf, jumlah halaman, kualitas kertas, dan model penjiilidan.

### **2.5.3 Struktur Cerita Narasi**

Menurut Keraf (2007-147) menyatakan, bahwa struktur teks narasi terbagi kedalam tiga bagian yakni:

1. Orientasi adalah bagian di mana pengarang melukiskan dunia untuk ceritanya., dibagian ini diperkenalkan di mana dan kapan peristiwa terjadi serta para tokoh.

2. Komplikasi yaitu bagian di mana tokoh utama menghadapi rintangan dalam mencapai cita-citanya, bagian di mana komplik mulai terjadi.
3. Resolusi adalah bagian dari masalah yang dipecahkan konflik yang diceritakan pada bagian rumit. Bagian ini menceritakan kejadian yang hampir berakhir.

## **2.6 Pengertian Berbicara**

Menurut Soetjningsih dalam Hermawati, dkk (2018: 34) berbicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Bicara adalah luaran (*output oral* atau *verbal*) dari suatu bahasa; atau kegiatan untuk berkomunikasi melalui ekspresi verbal).

Setyonegoro (2013: 2) mengemukakan bahwa berbicara adalah salah satu kemampuan berkomunikasi dengan orang lain melalui media bahasa. Berbicara adalah bentuk tindak tutur yang berupa bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap disertai dengan gerak-gerak tubuh dan ekspresi raut muka.

Menurut Azizah (2013, 28) berbicara merupakan salah satu keterampilan dalam aspek bahasa yang sangat penting sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan lawan bicara. Keterampilan berbicara ini perlu distimulus melalui kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan kosakata yang dimiliki anak.

Berdasarkan berbicara yang telah disampaikan oleh beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian berbicara adalah salah satu keterampilan dalam aspek Bahasa dengan bentuk tindak tutur yang berupa bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap disertai dengan gerak-gerak tubuh dan ekspresi raut muka untuk berkomunikasi dengan lawan bicara.

### **2.6.1 Keterampilan Berbicara**

Diungkapkan oleh Hurlock dalam Azizah (2013: 13) bahwa keterampilan berbicara meliputi beberapa aspek, yaitu:

#### **1. Pengucapan**

Setiap anak berbeda-beda dalam ketepatan pengucapan dan logatnya. Perbedaan ketepatan pengucapan bergantung pada tingkat perkembangan mekanisme suara, serta bimbingan yang diterima dalam mengaitkan suara ke dalam kata yang berarti. Perbedaan logat disebabkan karena meniru model yang pengucapannya berbeda dengan yang biasa digunakan anak.

#### **2. Pengembangan Kosakata**

Anak harus belajar mengaitkan arti dengan bunyi dalam mengembangkan kosakata yang dimiliki. Peningkatan jumlah kosa kata tidak hanya karena mempelajari kata-kata baru, tetapi juga karena mempelajari arti baru bagi kata-kata lama.

#### **3. Pembentukan Kalimat**

Pada mulanya anak menggunakan kalimat satu kata yakni kata benda atau kata kerja. Kemudian kata tersebut digabungkan dengan isyarat untuk mengungkapkan suatu pikiran utuh yang dapat dipahami orang lain.

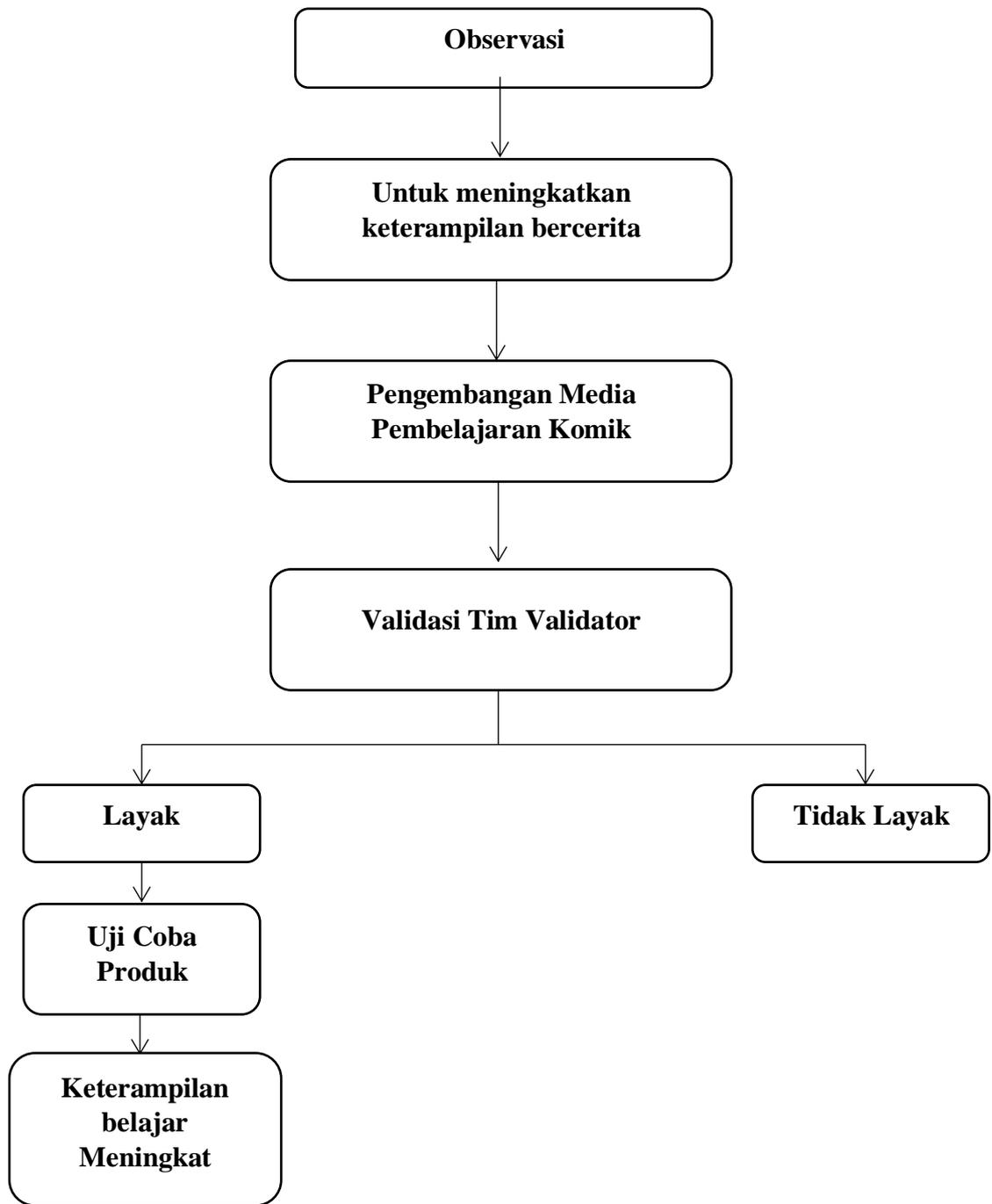
### **2.7 Kajian Penelitian Relevan**

Penelitian relevan ini bertujuan untuk membuktikan hasil penelitian yang terdahulu. Adapun hasil penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Utami Rizki Rahmatika, Semarang, 22 Oktober 2020 dengan judul Pengembangan Buku Pengayaan Menceritakan Kembali Isi Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Karakter Bagi Peserta Didik SMP/MTS Kelas VII di mana hasil yang dilakukan memperoleh rata-rata prestasi sebesar 86% berarti siswa sangat setuju dengan menggunakan media.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Wardana, Lampung, 2018 dengan judul Pengembangan komik sebagai media pembelajaran mengapresiasi cerita anak pada peserta didik kelas III SD/Mi di mana hasil analisis yang dilakukan memperoleh rata-rata presentasi sebesar 89%.

## **2.8 Kerangka Berfikir**

Pembelajaran menceritakan Kembali cerita narasi siswa kelas VII SMPN 1 Simpang Kanan, Aceh Singkil merupakan suatu pembelajaran untuk melatih siswa bersikap percaya diri dan ekspresif, sehingga memerlukan media untuk menarik perhatian peserta didik agar dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan dalam pembelajaran. Guru memerlukan beberapa variasi penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar, pengembangan media pembelajaran harus disampaikan sesuai dengan kompetensi dan dilakukan penilaian media gambar. Komik strip yang dibuat diharapkan menjadi suatu alternatif media pembelajaran yang menarik untuk siswa maupun guru.



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

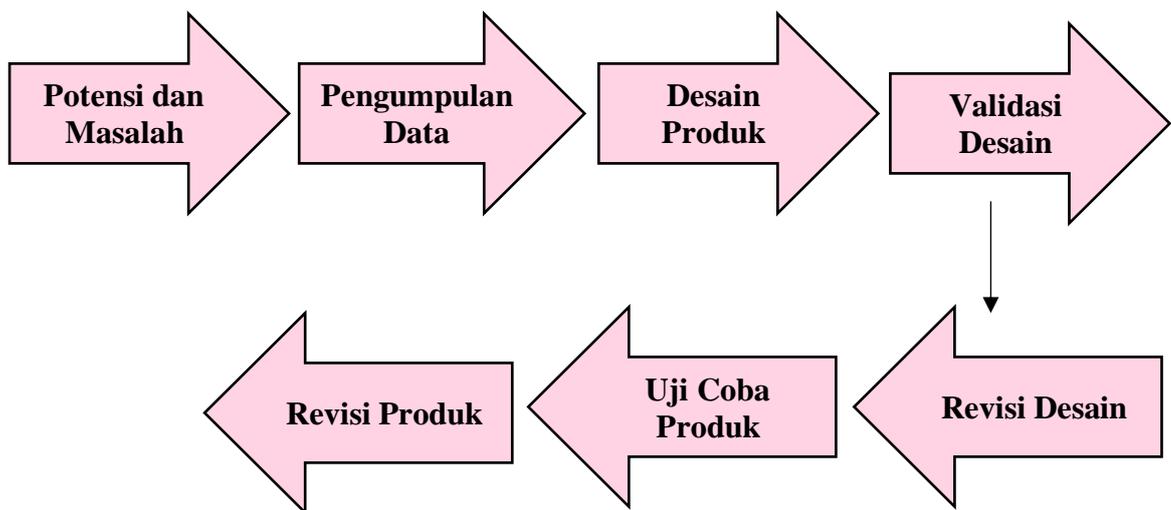
#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau Resource and Development (R&D). Menurut Brog and Gall penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (1998). Menurut Sugiyono (2017: 30) pengembangan atau Research and Development adalah suatu cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produksi yang telah dihasilkan. Sementara menurut Sanjaya (2013: 129) Pengembangan adalah proses pengembangan dan validasi pendidikan pada penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran visual berbasis komik strip.

Menurut Sujadi dalam (Tatik Sutarti dan Edi Irawan, 2017:6) Penelitian Research and Development yaitu suatu proses atau cara untuk mengembangkan suatu produk baru. Menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat di pertanggungjawabkan. Jenis penelitian dan pengembangan ialah jenis penelitian yang nantinya akan menghasilkan sebuah produk atau mengembangkan produk dan memvalidasi produk yang dapat dikembangkan berupa media, bahan ajar, strategi atau metode pendekatan pembelajaran. Dalam penelitian ini dikembangkan berupa media pembelajaran yaitu komik.

### 3.2 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian adalah langkah-langkah yang dipakai untuk mengumpulkan data, guna menjawab pertanyaan yang telah diberikan peneliti. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media visual berbasis komik strip pada materi cerita narasi dengan menggunakan prosedur Brog and Gall (dalam sugiono, 2016: 298) di kelas VII



**Gambar 3.1 Prosedur Pelaksanaan Penelitian Brog and Gall**

#### 1. Potensi dan Masalah

Pada kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan komik sebagai media pembelajaran dalam menceritakan kembali cerita narasi siswa kelas VII adalah berupa wawancara awal dalam kegiatan pembelajaran. Hasil wawancara singkat dengan pertanyaan, Kompetensi Dasar (KD) apa siswa kelas VII tidak mencapai nilai? Kemudian pendidik memberi informasi bahwasanya siswa lemah di Kompetensi Dasar Menceritakan kembali cerita narasi (4.3) di UPTD SPF SMPN 1 Simpang Kanan.

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah SMPN 1 Simpang Kanan, mempunyai sarana dan prasarana yang belum memadai pada kedua sekolah tersebut. Belum dikembangkan suatu media pembelajaran berupa komik, khususnya pada materi cerita narasi, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mempermudah untuk menyampaikan materi. Melihat potensi dan masalah tersebut peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa komik cerita narasi/imajinasi.

## **2. Pengumpulan Informasi**

Tahap kedua yakni mengumpulkan informasi dari berbagai sumber referensi seperti buku ajar Bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh Yrama Widya, Bandung, 2021 yang menunjang pengembangan media pembelajaran berbasis komik strip Bahasa Indonesia pada materi cerita narasi tingkat SMP yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada. Sumber referensi pengembangan media pembelajaran berbasis komik yang dirancang didapat dari beberapa sumber yaitu dengan menggunakan internet.

## **3. Desain Produk**

Perencanaan tahap awal membuat media pembelajaran komik strip adalah dengan cara mengumpulkan alat-alat yang akan dilakukan dengan cara mencari contoh melalui internet dan membaca buku cerita narasi. Kemudian dilakukan juga dengan penyusunan materi yang diambil dari buku, internet, skripsi, jurnal dan lain sebagainya. Penyusunan komik dengan menggunakan aplikasi dari *canva*, *meme and comic* dll karena aplikasi tersebut bisa melalui *handphone* ataupun *computer*.

#### **4. Validasi Desain**

Adapun validasi desain terdiri dari dua tahap, yakni sebagai berikut:

a. Uji ahli materi

Uji ahli materi bertujuan akan suatu kelayakan dari segi materi atau penggunaan bahasanya, yakni Bahasa Indonesia terhadap kesesuaian materi serta kelayakan media pembelajaran berupa komik strip. Uji ahli materi yang dipilih adalah seseorang yang berkompeten dalam bidang studi Bahasa Indonesia.

b. Uji ahli media

Uji kelayakan ahli media dilakukan untuk melihat aspek kelayakan media yang telah dibuat. Hal ini juga untuk mengetahui tingkat kelayakan validasi media pembelajaran yang akan dikembangkan serta keefektifan media komik dalam proses pembelajaran di kelas VII UPTD SPF SMP Negeri 1 Simpang Kanan.

#### **5. Revisi Desain**

Hasil produk yang telah dikembangkan, kemudian divaliasi oleh tim validator. Dimana pada hasil validasi ini terdapat beberapa revisi pada desain produk. Sehingga peneliti melakukan revisi agar produk dapat digunakan untuk tahapan selanjutnya yaitu, uji pengembangan media pembelajaran untuk melihat respon peserta didik.

## **6. Uji Coba Produk**

Produk yang telah selesai dibuat, kemudian diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas VII yang terdiri dari 18 peserta didik. Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan sebuah informasi apakah media pembelajaran berupa komik strip bisa membantu peserta didik dalam proses pembelajaran menceritakan kembali cerita narasi.

## **7. Revisi Akhir**

Dari hasil produk yang telah diuji cobakan, maka apabila tanggapan peserta didik mengatakan bahwa produk ini baik dan menarik untuk dibaca, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik strip telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir yang baik. Apabila produk belum sempurna maka hasil dari uji coba ini dijadikan bahan perbaikan media pembelajaran selanjutnya. Sehingga dapat menghasilkan sebuah produk yang sempurna.

### **3.3 Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di UPTD SPF SMP Negeri 1 Simpang Kanan, kelas VII. Dengan alamat jalan Pendidikan, Lipat Kajang, Kecamatan Simpang Kanan, Kabupaten Aceh Singkil, Provinsi Aceh dengan Kode Pos 23784. Dasar pertimbangan peneliti untuk dijadikan suatu target penelitian karena peserta lemah dalam menceritakan kembali cerita narasi.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

#### **1) Validasi**

Validasi dalam penelitian digunakan sebagai pengumpulan data tentang ketepatan desain media dan ketepatan materi pembelajaran. Validasi akan diberikan kepada validator sebelum uji coba produk di lapangan. Kemudian validasi yang digunakan akan diamati untuk kelayakan dan dijadikan merevisi media pembelajaran komik strip, agar memperoleh media yang lebih menarik dari pada pembelajaran sebelumnya. Adapun lembar validasi pengumpulan data sebagai berikut:

a. **Lembar Validasi Media**

Tabel 3.1 Lembar Validasi Media

NO	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah				
			SS	S	CS	TS	STS
1.	Kebahasaan	Kesesuaian media pembelajaran komik strip dengan materi					
		Kesesuaian ilustrasi dengan substansi pesan					
		Ketepatan dan penulisan teks sesuai dengan cerita					
2.	Penyajian	Penggunaan alur cerita sesuai dengan gambar					
		Penyajian tokoh					
3.	Tampilan menyeluruh	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih jelas					
		Kesesuaian cerita dan gambar					
		Kemenarikan gambar tokoh					
		Kesesuaian balon kata dengan dialog					
		Keserasian komposisi warna					
		Penyelesaian komik					
<b><i>Jumlah total</i></b>							

Sumber: (2015) dan Murti (2017) yang dimodifikasi

**b. Lembar Validasi Materi**

Tabel 3.2 Lembar Validasi Materi

NO	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah				
			SS	S	CS	TS	STS
1.	Materi	Relevansi isi komik dengan KD					
		Kejelasan topik pembelajaran					
		Ketepatan materi contoh untuk mengembangkan kemandirian belajar peserta didik					
2.	Kebahasaan	Ketepatan istilah					
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa					
		Kemudahan memahami alur penggunaan Bahasa					
3.	Tampilan menyeluruh	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi					
		Kesesuain cerita, gambar dan materi					
		Media komik menarik dan mampu mewakili materi yang dibahas (teks narasi).					
<b>Jumlah total</b>							

Sumber: Santoso (2015), Murti (2017) dan Jariah (2017) yang dimodifikasi

## **2) Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan melalui pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan di kelas VII UPTD SPF SMPN 1 Simpang Kanan. Dengan melihat keadaan sekolah dan peserta didiknya untuk mendapatkan informasi dari pendidik dan peserta didik, dengan adanya informasi penelitian dapat mengembangkan suatu produk.

## **3) Angket**

Angket dalam penelitian digunakan sebagai pengumpulan data tentang respon siswa dalam media pembelajaran komik strip. Untuk melihat keefektifan hasil belajar siswa. Angket akan diberikan saat uji coba produk di lapangan, kemudian angket yang digunakan akan diamati untuk kelayakan dan dijadikan merevisi media pembelajaran komik strip, agar memperoleh media yang lebih menarik dari pada pembelajaran sebelumnya. Adapun instrumen angket pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 3.3 Angket Respon Siswa

NO	Pernyataan Angket	Jumlah				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Saya dapat dengan mudah memahami materi cerita narasi dengan menggunakan media komik strip					
2	Media pembelajaran komik strip bisa membangkitkan minat belajar saya					
3	Media pembelajaran komik strip dapat memberikan kesempatan saya untuk belajar					
4	Saya merasa senang terhadap media pembelajaran komik strip yang digunakan pada materi cerita narasi					
<b><i>Jumlah total</i></b>						

Keterangan:

- 5 SS : Sangat Setuju
- 4 S : Setuju
- 3 CS : Cukup Setuju
- 2 TS : Tidak Setuju
- 1 STS : Sangat Tidak Setuju

#### 4) Dokumentasi

Dokumentasi yaitu cara untuk mendapatkan data yang telah didokumentasi, untuk lebih memperkuat hasil dengan menggunakan bukti yang akurat, dokumentasi biasanya berupa surat, gambar, guntingan koran dll. Peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto-foto, kondisi sekolah, peserta didik dan lain sebagainya.

#### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrument merupakan alat ukur yang biasanya untuk mendapatkan serta mengumpulkan data dengan tujuan menemukan hasil atau kesimpulan dari penelitian. Instrument penelitian yang digunakan berupa angket dan validasi untuk ahli materi, validasi untuk ahli media dan angket untuk peserta didik. Adapun kisi-kisi instrument pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 3.4 Lembar Instrument Pengumpulan Data

NO	Validator	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1.	Ahli Materi	Kebahasaan	11
		Penyajian	
		Tampilan menyeluruh	
2.	Ahli Media	Materi	9
		Tampilan menyeluruh	
		Kebahasaan	

Tabel 3.5 Lembar Respon Siswa

NO	Angket Respon Siswa	
1	Saya dapat dengan mudah memahami materi cerita narasi dengan menggunakan media komik strip	4
2	Media pembelajaran komik strip bisa membangkitkan minat belajar saya	
3	Media pembelajaran komik strip dapat memberikan kesempatan saya untuk belajar	
4	Saya merasa senang terhadap media pembelajaran komik strip yang digunakan pada materi cerita narasi	

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan skala likert. Skala likert yaitu skala yang digunakan dalam kuesioner, mengungkap sikap serta pendapat seseorang terhadap suatu fakta. Tanggapan responden yang berupa data kuantitatif dinyatakan dalam bentuk rentang jawaban mulai dari 5=sangat layak, 4=layak, 3=cukup layak, 2=tidak layak, 1=sangat tidak layak. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan berupa angket, observasi, dokumentasi dan Validasi. Pada penelitian ini presentase kelayakan media pembelajaran komik strip akan dihitung untuk 2 macam evaluator ahli materi dan ahli media serta 1 respon peserta didik. Perhitungan presentasi tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan metode Akbar (2013: 158).

$$V_{ma} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V_{me} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V_s = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

$V_{ma}$  : Validasi kelayakan dari Materi

$V_{me}$  : Validasi kelayakan dari media

$V_s$  : Validasi dari kelayakan siswa

$T_{se}$  : Total skor maksimal yang diharapkan

$T_{sh}$  : Total skor empiris (Hasil uji kelayakan dari validator)

Setelah mendapatkan persentasenya, maka data tersebut dapat diberikan skor. Teknik dalam pemberian skor yang digunakan untuk penelitian ini adalah teknik skala Likert. Teknik skala likert menurut Sugiyono (2013:132) adalah skala atau teknik yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Tabel skor skala likert dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.6 Skor Skala Likert

<b>NO</b>	<b>Presentase</b>	<b>Tingkat Kelayakan</b>
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat layak

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMP 1 Simpang Kanan hasil data yang diperoleh pada validasi komik strip dan uji coba produk kepada peserta didik kelas VII SMP 1 Simpang Kanan. Pengembangan komik ini dilakukan melalui beberapa tahap. Pada bab ini akan dijelaskan secara rinci tentang hasil penelitian dan pengembangan media visual berbasis komik strip pada materi cerita narasi dengan menggunakan prosedur Brog and Gall. Adapun langkah-langkahnya terdiri dari potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, merancang pembuatan komik, validasi ahli, uji pengembangan media pembelajaran, revisi akhir, media pembelajaran yang telah direvisi.

##### **4.1.1 Potensi dan Masalah**

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan cerita narasi/imajinasi pada peserta didik. Sedangkan permasalahan yang diketahui pada penelitian ini berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru SMP 1 Simpang kanan Bapak Muhammad Iqbal, S. Pd. Pada tahap ini dapat diketahui bahwa peserta didik masih kurang mampu dalam bercerita karena mengalami kesulitan mengapresiasi ide/fikiran, kurangnya rasa percaya diri pada siswa, serta penggunaan bahasa tidak terlalu dipahami. Namun guru tersebut sudah berupaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media pembelajaran seperti buku, PPT dan media audio visual. Namun yang diperoleh

masih kurang maksimal, maka peneliti berupaya untuk menggunakan media pembelajaran berbasis komik strip yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan minat siswa dalam belajar, karena dengan meningkatkan pengetahuan dan minat siswa sangat berpengaruh pada hasil nilai belajar siswa, dan peserta didik mudah memahami materi yang diajarkan.

#### **4.1.2 Pengumpulan Data**

Tahap kedua yang dilakukan oleh peneliti adalah pengumpulan data, pengumpulan data dilakukan untuk mengatasi potensi dan masalah pengembangan peneliti. Pengumpulan informasi dapat berupa penelitian pendukung tentang media pembelajaran cara membuat komik strip. Tahap pertama dilakukan adalah melalui wawancara untuk mengumpulkan informasi tentang permasalahan yang ada di sekolah kepada guru. Tahap selanjutnya adalah mengumpulkan informasi terkait media pembelajaran dan materi dari internet, jurnal dan buku.

#### **4.1.3 Desain Produk**

Tahap merancang atau desain produk dalam pembuatan komik dilakukan melalui perencanaan tahap awal membuat media pembelajaran komik strip adalah dengan cara mengumpulkan alat-alat yang akan dilakukan dengan cara mencari contoh melalui internet dan membaca buku cerita narasi. Kemudian dilakukan juga dengan penyusunan materi yang diambil dari buku, internet, skripsi, jurnal dan lain sebagainya. Penyusunan komik dengan menggunakan aplikasi dari canva, *meme and comic* dan lain-lain, karena aplikasi tersebut bisa melalui handphone ataupun komputer.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam merancang pembuatan komik sebagai berikut:

1. Menentukan ide

Ide tidak harus langsung berupa cerita, tetapi dapat diawali dengan karakter (Gumelar 2012) sedangkan menurut Widjningsih (2006: 70) sumber ide adalah suatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi. Ide dasar komik yang akan dikembangkan adalah cerita narasi yang diambil dari cerita rakyat bohong berenang di Aceh Singkil.

2. Memilih karakter

Karakter membantu dalam menyampaikan cerita melalui sikap tubuh dan ekspresi wajah, misalnya (emosi, intelegensi atau spiritualitasnya), dan gaya kostum yang lazim digunakan misalnya (kasual, glamour, atau formal) Hidayat (2015: 59). Karakter tokoh dalam komik berperan sebagai aktor dalam cerita, sehingga mendukung proses pembuatan komik agar sesuai dengan alur yang telah ditentukan. Dapat diketahui terdapat dua karakter yakni ibu dan anak, karakter ibu yang bernama Siti memiliki sifat yang baik dan penyayang sedangkan anaknya yang bernama Pukak memiliki sifat yang angkuh dan sombong. Ibu Siti merupakan seorang janda dan sudah tua.

3. Membuat Premis/Sinopsis

Naskah cerita pada komik sangat menentukan menarik atau tidaknya komik (Nurkhalisah dan Marlina, 2018). Berdasarkan penelitian awal peserta didik mengalami kesulitan dalam menceritakan kembali cerita narasi, penggunaan media pembelajaran komik strip memberikan solusi terhadap masalah tersebut.

Seperti yang telah dijelaskan pada bagian pendahuluan komik strip memiliki karakter di cerita yang singkat, padat, aktual dan mengandung unsur menarik minat pembaca.

Sinopsis cerita komik strip yang berjudul Bohong Merinang secara garis besar isinya menceritakan tentang seorang anak yang durhaka terhadap orang tuanya. Dimana anak yang bernama Pukak tidak mengakui ibunya yang bernama Siti, sehingga ibu Siti sangat sedih dan berdoa kepada tuhan agar anaknya diberi pelajaran, sehingga anaknya Pukak tenggelam bersama kapal serta harta bendanya.

#### 4. Membuat Alur Cerita

Alur cerita dalam komik bisa disebut dengan *storyline*. *Story* merupakan dinamika dimana melibatkan banyak konflik agar pembaca berminat (Gumilar: 2012). Berikut rancangan alur cerita dalam komik strip. Komik memiliki unsur utama gambar dan cerita sesuai dengan yang disampaikan oleh (Novita: 2013). Gambar yang dimaksud tidak bergerak sehingga kekuatan cerita terletak pada bagaimana seorang komikus membuat alur cerita yang tepat. Komik strip terdiri dari beberapa panel yang jumlahnya tentu tidak banyak, secara umum 4 sampai 6 panel saja. Cerita yang dikandung di dalamnya disusun dalam versi pendek namun padat.

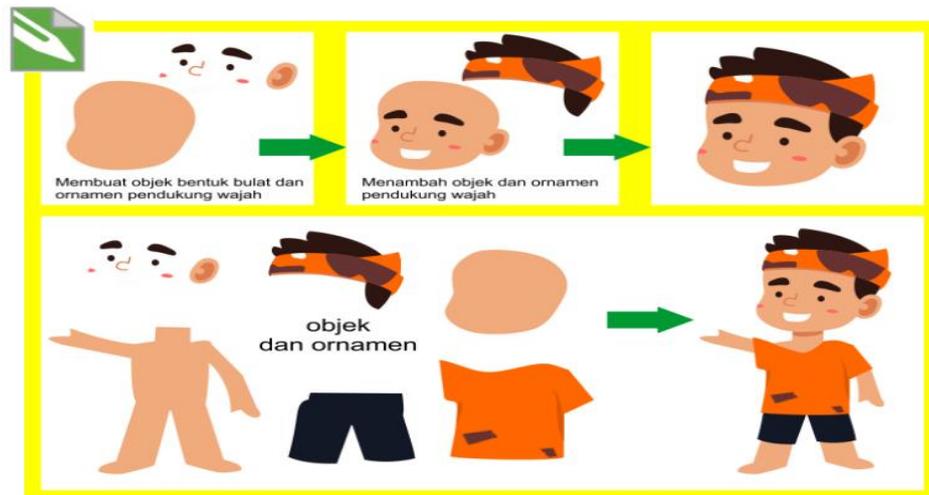
#### 5. Menentukan Plot Twist

Plot twist adalah momen kejutan ketika pembacaan mengikuti pergantian peristiwa yang tidak terduga dalam cerita termasuk juga bagian yang mengarah pada kejutan itu agar dapat mempertimbangkan penyebabnya (Perez, 2020).

Berdasarkan rancangan alur cerita maka bagian yang menimbulkan keterkejutan adalah ketika Pukak tidak mengakui ibunya “kamu bukan ibuku, ibuku sudah tiada”. Pukak mengucapkan demikian tanpa memikirkan perasaan ibunya terlebih dahulu, bahkan menggunakan ekspresi yang marah. Sejak bagian tersebut pembaca mulai diberikan kejutan dan pertanyaan di dalam diri mengapa Pukak tidak mengakui ibunya, hingga puncak keterkejutan ketika ibu Siti meminta doa kepada tuhan agar Pukak diberi musibah, sehingga Pukak tenggelam bersama harta bendanya.

#### 6. Tahap Digitalisasi

Alur pembuatan media digital komik strip dengan menggunakan Corel Draw dilakukan setelah penentuan karakter dan alur cerita selesai. Alur pembuatannya secara sederhana melalui tahapan berikut: (1) instal aplikasi di android; (2) buat sketsa wajah dan ilustrasi latar belakang; (3) tebal sketsa dan hapus bagian yang tidak diperlukan; (4) memberi warna sesuai dengan rencana karakter; (5) memberikan efek bayangan dan pencahayaan agar hasil lebih estetik. Kegiatan tersebut dapat dilakukan secara kolaboratif antarpelajaran, yakni bahasa Indonesia dan Teori Kejuruan; (6). Berikut merupakan tahapan langka-langkah membuat animasi komik



**Gambar 4.1 Langkah-langkah membuat animasi komik**

#### **4.1.4 Validasi Desain**

Setelah dilakukan pembuatan produk selesai, kemudian produk tersebut dievaluasi oleh dosen pembimbing, setelah tahap evaluasi divalidasi oleh tim validator yang terdiri dari enam dosen yaitu tiga ahli media dan tiga ahli materi. Kemudian, didapatkan data yang menunjukkan tingkat validitas kemenarikan komik. Saran yang terdapat pada instrument digunakan untuk mempertimbangkan perbaikan komik lebih lanjut lagi. Berdasarkan saran dari validasi dosen ahli, maka komik mengalami revisi. Adapun saran dan perbaikan dan hasil komik dari pada ahli adalah sebagai berikut:

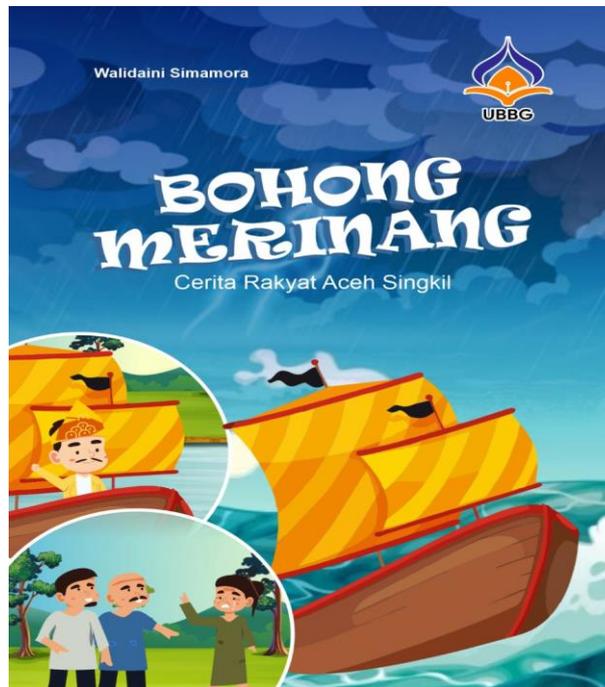
##### **1. Validasi dan Revisi Ahli Media**

Validasi media dilakukan oleh 3 dosen untuk menilai kemenarikan komik pada materi cerita narasi. Adapun komentar atau saran serta tindak lanjutnya adalah sebagai berikut. Tabel 4.1 menyajikan saran

**Tabel 4.1 Saran dan Hasil Revisi Tahap 1**

No.	Penilai	Saran dan Komentar	Tindak Lanjut
1.	Ahli Media	1. Buatlah cover agar cerita menjadi lebih menarik	1. Cover dibuat sesuai dengan saran validator agar terlihat lebih menarik
		2. Penambahan nama-nama aktor diawal	2. Sudah dilakukan penambahanan nama-nama aktor di awal

Tindakan lanjut dari perbaikan menurut saran dan perbaikan dari dosen ahli media disajikan dalam gambar di bawah ini:



**Gambar 4.2** Sesudah Revisi

Pada gambar di atas merupakan gambar cover bagian depan komik. Sebelumnya tidak terdapat cover pada bagian halaman paling depan komik. Kemudian setelah dilakukan validasi ahli media, menyarankan untuk menambahkan cover di halaman bagian depan komik agar terlihat lebih menarik.



**Gambar 4.3** (a) Sebelum Revisi dan (b) Sesudah Revisi

Pada gambar (a) di atas tidak ada tercantum nama-nama aktor diawal cerita komik, sedangkan gambar (b) sudah tercantum nama-nama aktor diawal cerita komik. Setelah produk di validasi dan mendapatkan saran dari tim validator, maka dilakukan validasi tahap dua. Adapun umpan balik mengenai revisi yang telah dilakukan yaitu produk sesudah mengalami perbaikan dan menarik digunakan sehingga validasi produk kepada ahli materi sudah cukup sampai di tahap kedua. Adapun data hasil validasi tahap dua adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Produk Ahli Media**

<b>NO</b>	<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator</b>	<b>Validator (1)</b>	<b>Validator (2)</b>	<b>Validator (3)</b>
1.	Kebahasaan	Kesesuaian media pembelajaran komik strip dengan materi	4	5	4
		Kesesuaian ilustrasi dengan substansi pesan	5	5	5
		Ketepatan dan penulisan teks sesuai dengan cerita	5	4	4
2.	Penyajian	Penggunaan alur cerita sesuai dengan gambar	5	4	3
		Penyajian tokoh	4	4	4
3.	Tampilan menyeluruh	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih jelas	4	5	4
		Kesesuaian cerita dan gambar	4	5	4
		Kemenarikan gambar tokoh	4	5	5
		Kesesuaian balon kata dengan dialog	5	5	5
		Keserasian komposisi warna	4	5	4
		Penyelesaian komik	5	5	5
<b>Total Skor Maksimal</b>			<b>55</b>	<b>55</b>	<b>55</b>
<b>Total Skor Empiris</b>			<b>46</b>	<b>52</b>	<b>48</b>
<b>Total Nilai Rata-rata</b>			<b>48,6</b>		
<b>Persentase</b>			<b>88%</b>		
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Layak</b>		

Keterangan:

- |         |                       |
|---------|-----------------------|
| (5) SS  | : Sangat Setuju       |
| (4) S   | : Setuju              |
| (3) CS  | : Cukup Setuju        |
| (2) TS  | : Tidak Setuju        |
| (1) STS | : Sangat Tidak Setuju |

Berdasarkan **Tabel 4.2** di atas adalah data dari hasil penelitian validasi ahli media dari 3 validator yang memperoleh persentase sebesar 88% dengan kriteria sangat layak. Terdiri dari 11 (sebelas) indikator pernyataan dan 3 (tiga) aspek yang digunakan untuk validasi media pada komik. Dari ketiga aspek tersebut terdapat jumlah frekuensi berdasarkan hasil penilaian dari 3 (tiga) validator ahli materi. Pada aspek kebahasaan terdiri dari 3 (tiga) pernyataan yang dinilai oleh tim validator. Pernyataan kesatu (dua) validator memilih “setuju” dan (satu) validator memilih kategori “sangat setuju”. Pernyataan kedua seluruh validator berjumlah 3 (tiga) orang memilih pernyataan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5. Pertanyaan ketiga 1 (satu) validator memilih pernyataan dengan kategori “sangat setuju”, validator 1 (satu) memilih “cukup setuju” dan 1 (satu) validator memilih pernyataan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4. Kemudian, pada aspek penyajian terdiri dari 2 (dua) pernyataan, pernyataan kesatu (1) satu orang validator memilih pernyataan kategori “sangat setuju” 2 (dua) validator memilih pernyataan dengan kategori “setuju” dan 1 (satu) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “cukup setuju”. Selanjutnya aspek yang terakhir yaitu aspek tampilan menyeluruh, yang terdiri dari 6 (enam) pernyataan. Pada pernyataan kesatu seluruh validator berjumlah 1 (satu) orang memilih “sangat setuju: dan 2 (dua) orang memilih pernyataan dengan kategori

“setuju” atau jumlah skor 4. Pertanyaan kedua validator 1 (satu) orang memilih “sangat setuju: dan 2 (dua) orang memilih pernyataan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4. Pernyataan ketiga 2 (dua) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5 dan 1 (satu) validator memilih pertanyaan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4. Pernyataan keempat 3 (tiga) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5. Pernyataan kelima 2 (dua) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5 dan 1 (satu) validator memilih pertanyaan dengan kategori “cukup setuju” atau jumlah skor 3. Dan yang terakhir pernyataan keenam 1 (satu) orang memilih “setuju: dan 2 (dua) orang memilih pernyataan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5.

Hasil keseluruhan penilaian validator ahli media dihitung menggunakan rumus persentase memperoleh nilai sebesar 88% dengan kriteria “sangat setuju”. Artinya data yang diperoleh dengan kategori “sangat setuju” pengembangan media pembelajaran menurut ahli media sangat setuju untuk dikembangkan. Adapun nilai persentase negatif yang diperoleh dari validator ahli media yaitu sebesar 12%. Nilai persentase ini diperoleh dari hasil saran dan komentar ahli media yang diberikan terhadap pengembangan media komik yang mengatakan skor terendah adalah 3 (tiga) yang terdapat pada aspek penyajian. menurut validator penggunaan alur dan penyajian tokoh masih kurang sesuai. Sebaiknya peneliti menyesuaikan penggunaan alur dan penyajian tokoh yang terdapat dalam media pembelajaran komik.

## 2. Validasi dan Revisi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh 3 dosen untuk menilai kemenarikan komik pada materi cerita narasi dan tidak ada revisi pada bagian materi. Adapun data hasil validasi tahap dua adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Produk Ahli Materi**

NO	Aspek Penilaian	Indikator	Validator (1)	Validator (2)	Validator (3)
1.	Materi	Relevansi isi komik dengan KD	5	5	4
		Kejelasan topik pembelajaran	5	4	4
		Ketepatan materi contoh untuk mengembangkan kemandirian belajar peserta didik	5	4	4
2.	Kebahasaan	Ketepatan istilah	5	5	4
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	5	5	5
		Kemudahan memahami alur penggunaan bahasa	4	5	4
3.	Tampilan menyeluruh	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi	5	4	3
		Kesesuaian cerita, gambar dan materi	5	4	4
		Media komik menarik dan mampu mewakili materi yang dibahas (teks narasi).	5	4	4
<b>Total Skor Maksimal</b>			<b>45</b>	<b>45</b>	<b>45</b>
<b>Total Skor Empiris</b>			<b>44</b>	<b>40</b>	<b>36</b>
<b>Total Skor Nilai Rata-Rata</b>			<b>40</b>		
<b>Persentase</b>			<b>72%</b>		

Keterangan:

- |         |                       |
|---------|-----------------------|
| (5) SS  | : Sangat Setuju       |
| (4) S   | : Setuju              |
| (3) CS  | : Cukup Setuju        |
| (2) TS  | : Tidak Setuju        |
| (1) STS | : Sangat Tidak Setuju |

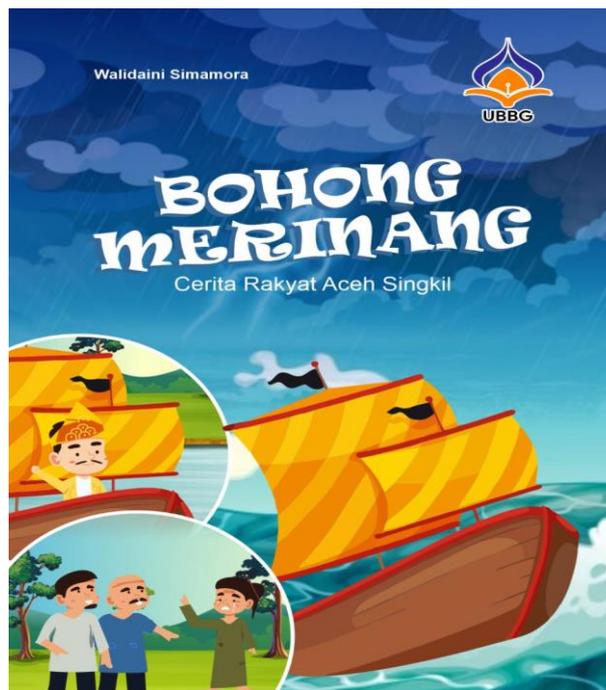
Berdasarkan **Tabel 4.3** di atas adalah data dari hasil penelitian validasi ahli materi dari 3 validator yang memperoleh persentase sebesar 72% dengan kriteria layak. Terdiri dari 9 (sembilan) indikator pernyataan dan 3 (tiga) aspek yang digunakan untuk validasi media pada komik. Dari ketiga aspek tersebut terdapat jumlah frekuensi berdasarkan hasil penilaian dari 3 (tiga) validator ahli materi. Pada aspek materi terdiri dari 3 (tiga) pernyataan yang dinilai oleh tim validator. Pernyataan kesatu 2 (dua) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5 dan 1 (satu) validator memilih pernyataan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4. Pernyataan kedua 2 (dua) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4 dan 1 (satu) validator memilih pernyataan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5. Pernyataan ketiga 2 (dua) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4 dan 1 (satu) validator memilih pernyataan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5. Kemudian, pada aspek penyajian terdiri dari 3 (tiga) pernyataan, pernyataan kesatu 2 (dua) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5 dan 1 (satu) validator memilih pernyataan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4. Pernyataan kedua 3 (tiga) validator memilih pernyataan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5. Pernyataan ketiga 1 (satu) validator memilih

pertanyaan dengan kategori “sangat setuju” dan 2 (dua) validator memilih kategori “setuju”. Selanjutnya aspek yang terakhir yaitu aspek tampilan menyeluruh, yang terdiri dari 3 (tiga) pernyataan. Pada pernyataan kesatu seluruh validator 1 (satu) memilih pernyataan dengan kategori sangat setuju atau jumlah skor 5. 1 (satu) validator memilih pernyataan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4 dan 1 (satu) validator memilih pernyataan dengan kategori “cukup setuju” atau skor 3. Pertanyaan kedua 1 (satu) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4 dan 2 (dua) validator memilih pertanyaan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5. Pernyataan ketiga 1 (satu) orang validator memilih pernyataan dengan kategori “sangat setuju” atau jumlah skor 5 dan 2 (dua) validator memilih pertanyaan dengan kategori “setuju” atau jumlah skor 4.

Hasil keseluruhan penilaian validator ahli media dihitung menggunakan rumus persentase memperoleh nilai sebesar 72% dengan kriteria “setuju”. Artinya data yang diperoleh dengan kategori “setuju” pengembangan media pembelajaran menurut ahli materi sangat setuju untuk di kembangkan. Sehingga berdasarkan hasil yang di peroleh dari ahli validasi media pembelajaran komik tersebut layak untuk dikembangkan oleh peneliti. Adapun nilai persentase negatif yang diperoleh dari validator ahli media yaitu sebesar 12,7%. Nilai persentase ini diperoleh dari hasil saran dan komentar ahli media yang diberikan terhadap pengembangan media komik yang mengatakan skor terendah adalah 3 (tiga).

#### 4.1.5 Revisi Desain

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh dapat diketahui, produk yang telah dirancang dilakukan revisi hanya pada tahap validasi. Sebagaimana yang telah di jelaskan pada tahap validasi dan revisi ahli. Adapun media yang telah direvisi berdasarkan saran tim validator adalah:



**Gambar 4.4** Sesudah Revisi

Pada gambar di atas merupakan gambar cover bagian depan komik. Sebelumnya tidak terdapat cover pada bagian halaman paling depan komik. Kemudian setelah dilakukan validasi ahli media, menyarankan untuk menambahkan cover di halaman bagian depan komik agar terlihat lebih menarik.



**Gambar 4.5** (a) Sebelum Revisi dan (b) Sesudah Revisi

Pada gambar (a) di atas tidak ada tercantum nama-nama aktor diawal cerita komik, sedangkan gambar (b) sudah tercantum nama-nama aktor diawal cerita komik. Setelah produk di validasi dan mendapatkan saran dari tim validator, maka dilakukan validasi tahap dua. Adapun umpan balik mengenai revisi yang telah dilakukan yaitu produk sesudah mengalami perbaikan dan menarik digunakan.

#### 4.1.6 Uji Coba Produk

Setelah tahap validasi dan revisi berdasarkan saran dan komentar dari tim validator dilakukan tahap uji pengembangan media. Pada tahap uji pengembangan media peneliti menggunakan angket respon siswa. Adapun data dari hasil angket respon siswa terhadap uji pengembangan media adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa**

NO	Pernyataan Angket	Jumlah				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Saya dapat dengan mudah memahami materi cerita narasi dengan menggunakan media komik strip	11	6	1		
2	Media pembelajaran komik strip bisa membangkitkan minat belajar saya	12	6			
3	Media pembelajaran komik strip dapat memberikan kesempatan saya untuk belajar	10	7	1		
4	Saya merasa senang terhadap media pembelajaran komik strip yang digunakan pada materi cerita narasi	11	7			
<b>Jumlah Frekuensi</b>		<b>44</b>	<b>26</b>	<b>2</b>		
<b>Jumlah Skor</b>		<b>220</b>	<b>104</b>	<b>6</b>		
<b>Jumlah Total Skor</b>		<b>330</b>				
<b>Persentase</b>		<b>91%</b>				
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Layak</b>				

Berdasarkan **Tabel 4.4** diatas dapat diketahui bahwa terdapat 4 (empat) pernyataan yang digunakan untuk melihat tanggapan respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran komik. Hasil tanggapan yang diperoleh dari 18 orang siswa memperoleh skor persentase 91% dengan kriteria “sangat layak” melalui pengisian angket respon yang diberikan oleh peneliti. Adapun nilai persentase negatif yang diperoleh dari tanggapan respon siswa yaitu sebesar 9%.

#### **4.1.7 Revisi Akhir**

Revisi akhir merupakan revisi yang dilakukan perbaikan tahap akhir yang dilakukan pada pengembangan media pembelajaran yang telah dirancang. Setelah dilakukan uji coba produk pada peserta didik untuk melihat respon peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan, bahwasanya media yang telah

dikembangkan oleh peneliti layak digunakan berdasarkan dari hasil yang diperoleh dari respon peserta didik.

## **4.2 Pembahasan**

Pengembangan komik ini dilakukan melalui beberapa tahap. Pada bab ini akan dijelaskan secara rinci tentang hasil penelitian dan pengembangan media visual berbasis komik strip pada materi cerita narasi dengan menggunakan prosedur Brog and Gall. Adapun langkah-langkahnya terdiri dari potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, merancang pembuatan komik, validasi ahli, uji pengembangan media pembelajaran, revisi akhir, media pembelajaran yang telah direvisi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru SMP 1 Simpang kanan Bapak Muhammad Iqbal, S.Pd pada tahap potensi masalah dapat diketahui bahwa, media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang efektif dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya pengetahuan siswa terhadap materi, susah mengapresiasi ide/fikiran, kurangnya rasa percaya diri pada siswa, serta penggunaan Bahasa tidak terlalu dipahami karena terlalu dominan menggunakan Bahasa daerah.

Alur pembuatan media digital komik strip dengan menggunakan *Corel Draw* dilakukan setelah penentuan karakter dan alur cerita selesai. Alur pembuatannya secara sederhana melalui tahapan berikut: (1) instal aplikasi di android; (2) buat sketsa wajah dan ilustrasi latar belakang; (3) tebal sketsa dan hapus bagian yang tidak diperlukan; (4) memberi warna sesuai dengan rencana karakter; (5) memberikan efek bayangan dan pencahayaan agar hasil lebih estetik.

Hasil keseluruhan penilaian validator ahli media dihitung menggunakan rumus persentase memperoleh nilai sebesar 72% dengan kriteria “sangat setuju”. Artinya data yang diperoleh dengan kategori “sangat setuju” pengembangan media pembelajaran menurut ahli media sangat setuju untuk dikembangkan. Adapun nilai persentase negatif yang diperoleh dari validator ahli media yaitu sebesar 12%. Nilai persentase ini diperoleh dari hasil saran dan komentar ahli media yang diberikan terhadap pengembangan media komik yang mengatakan skor terendah adalah 3 (tiga) yang terdapat pada aspek penyajian. menurut validator penggunaan alur dan penyajian tokoh masih kurang sesuai. Sebaiknya peneliti menyesuaikan penggunaan alur dan penyajian tokoh yang terdapat dalam media pembelajaran komik.

Hasil keseluruhan penilaian validator ahli materi dihitung menggunakan rumus persentase memperoleh nilai sebesar 72% dengan kriteria “setuju”. Artinya data yang diperoleh dengan kategori “sangat setuju” pengembangan media pembelajaran menurut ahli materi sangat setuju untuk dikembangkan. Adapun nilai persentase negatif yang diperoleh dari validator ahli media yaitu sebesar 13,7%. Nilai persentase ini diperoleh dari hasil saran dan komentar ahli materi yang diberikan terhadap pengembangan media komik yang mengatakan skor terendah adalah 3 (tiga).

Kemudian, untuk melihat tanggapan respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran komik. Hasil tanggapan yang diperoleh dari 18 orang siswa memperoleh skor persentase 91% dengan kriteria “sangat layak”

melalui pengisian angket respon yang diberikan oleh peneliti. Adapun nilai persentase negatif yang diperoleh dari tanggapan respon siswa yaitu sebesar 9%.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dalam Materi Cerita Narasi Pada Siswa Kelas VII di UPTD SPF SMPN 1 Simpang Kanan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil validasi oleh tim validator menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh pada validasi ahli media adalah 88% dan validasi ahli materi adalah 72% yang artinya bahwa produk yang dikembangkan dikategorikan "layak."
2. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik pada kelas VII di UPTD SPF SMPN 1 Simpang Kanan terhadap pengembangan media pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 91% dengan kriteria "sangat layak".

#### **5.2 Saran**

Adapun saran yang dapat diberikan oleh peneliti terhadap penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Dengan hasil pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran cerita narasi/imajinasi, sehingga akan meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.
2. Dengan adanya media pembelajaran komik diharapkan agar dapat lebih banyak minat peneliti lain untuk dapat mengembangkan komik strip pada materi lainnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Andi, W. 2018. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/Mi. *Skripsi*
- Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran*.
- Agsaenanda, I. 2020. Pengembangan Media Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Krian. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*
- Azizah, N. 2013. Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 Tahun (Doctoral Dissertation). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Cahyadi, R. F.H, "Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3.1 (2019): 35-42.
- Diana, L.N, 2015. Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora. *Skripsi*
- Febrianti, R. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada kompetensi dasar memahami rangkaian multiplexer, decoder, flip-flop dan counter kelas X SMK Negeri 2 Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 1(01).
- Hannum, M. 2020. *Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Teks Fabel pada Siswa Kelas VII MTsN 2 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020*. Diss. Universitas Negeri Medan.
- Hermawati, N., & DH, D. P. (2018). Peningkatan Penguasaan Berbicara Bahasa Jawa Melalui Permainan Boneka Tangan Pada Anak Paud Sekar Mulyo Kelompok A Kabupaten Kendal. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 3(1), 33-38.
- Indriastita. O. 2015. Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Adobe flash CS3 Profesional untuk Mengajarkan Keterampilan Menulis Dongeng Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri Sawangan. *Skripsi*
- Karana, T. 2023. *Penerapan Media Film Untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII*. 1-3.
- K Syamsia, 2015. *Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Teks Narasi Siswa Kelas X SMA Yapip Sungguminasa Kabupaten Gowa*.

- Katoningsih. S. 2021. Keterampilan Bercerita. 2021: 85
- Katwang. K. S. Peningkatan Kemampuan Menuliskan Kembali Dongeng Dengan Menggunakan Media Komik pada Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 4 Semarang. *Skripsi*
- Lase. S. K., Harefa. T., & Lestari. W. 2021. Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Menggunakan Model Pembelajaran Demonstration Pada Siswa.: 2
- Lisa., Hanafi. H., Hanafi. F. 2019. “Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Teks Narasi (Cerita Fantasi) Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Wawotobi.” *Jurnal Bastra (Bahasa dan Indonesia)* 4.2 : 268.
- Listiyani, I. M., & Widayati, A. (2012). Pengembangan komik sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi untuk siswa SMA kelas XI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2).
- Muliawati, A. Sumardi, S., & Elan, E. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Metode Bercerita dengan Menggunakan Boneka Tangan Pada Kelompok B di TK Plus Salsabil Kabupaten Cirebon. *Jurnal PAUD Agapedia*, 3(1), 11-23.
- Nengsih, W. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN 3 Sawah Lama Bandar Lampung.
- Novi Ning Diah, 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Sirkulasi Kelas VIII SMP/MTS. *Skripsi*
- Nurfadhillah. S. Media Pembelajaran. 2021: 7
- Pratama. A, Atika. S. 2023. Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Ipa: 1
- Pritandhari, M. 2016. Penerapan komik strip sebagai media pembelajaran mata kuliah manajemen keuangan mahasiswa universitas Muhammadiyah metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 4(2).
- Rismawati. 2017. *Perkembangan Sejarah Sastra Indonesia*. Banda Aceh: Bina Karya Akademika.
- Restian, A., Husamah dkk. 2018. Belajar dan Pembelajaran.: 252
- Rahmatika. R.U. 2017. Pengembangan Buku Pengayaan Menceritakan Kembali Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Karakter Bagi Peserta Didik SMP/MTS SMP Kelas VII. *Skripsi*

- Rr Pradina. N. U. 2014. Studi Menceritakan Kembali Isi Cerita Pada Anak Kelompok A Di Gugus 2 Kecamatan Kretek Bantul. *Skripsi*
- Rajak, F. N. 2019. Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Narasi (Cerita Imajinasi) Yang Sudah Dibaca Dalam Bentuk Tulisan Menggunakan Model *Take And Give* Pada Kelas Vii Smpn 33 Bandung Tahun Pelajaran 2019/2020 (*Doctoral Dissertation*, Fkip Unpas).
- Sholihat, R. O. (2019). Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Cerita Rakyat Yang Dibaca Dengan Menggunakan Media Kartun Pada Peserta Didik Kelas X Smk Pasundan 3 Bandung Tahun Pelajaran 2019/2020 (*Doctoral Dissertation*, Fkip Unpas).
- Setyonegoro, A. 2013. Hakikat, alasan, dan tujuan berbicara (dasar pembangun kemampuan berbicara mahasiswa). *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(2).
- Suci, T. A. 2018. Keefektifan Metode *Picture And Picture* Dan Metode Sugesti Imajinasi Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Siswa SMP Kelas VII. *Skripsi*
- Sari., Sinta, N., And Ni Made Rai. W. 2020. "Penerapan Media Film Untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Fantasi Pada Siswa." *Jurnal Ilmiah Tri Hita Karana* 1.1
- Saragih, J. N. (2020). Efektivitas Teknik *Discussion Starter Story* Terhadap Kemampuan Siswa Menulis Teks Narasi di Kelas VII SMP Negeri 1 Saribudolok Tahun Pembelajaran 2019/2020.
- Setyonegoro, Agus. 2013. Hakikat, Alasan, dan Tujuan Berbicara (Dasar Pembangun Kemampuan Berbicara Mahasiswa). *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*
- Tarigan Prof. DR Hery Guntur. Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. 1987: 2
- Zakia, H. 2017. Dongeng sebagai Pembentuk Karakter Anak. *Jurnal Universitas Negeri Malang*.

## LAMPIRAN







