



Pengembangan Media Komik Petualangan untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Kelas VII MTs Negeri 2 Medan

Mayang Serungke¹, Tri Indah Kusumawati², Budiman³

¹⁻³Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: mayang0314213013@uinsu.ac.id¹, triindahkusumawati@uinsu.ac.id², budimansanova@uinsu.ac.id³

Alamat: Jln. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, 20371

Korespondensi penulis: mayang0314213013@uinsu.ac.id¹

Abstract. *The research that has been conducted is entitled "Development of Adventure Comic Media to Improve Fantasy Story Writing Skills of Class VII MTs Negeri 2 Medan", the background of this research is the low writing ability of students, which is caused by difficulties in developing ideas and the use of conventional learning methods. This problem encouraged researchers to develop learning media in the form of comics as an innovative alternative to support more interesting and effective learning. This research uses the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were obtained through questionnaires, interviews, observations, tests, and documentation, and involved a validation process by material experts, media experts, and linguists. Furthermore, trials were conducted on students of class VII-G as an experimental class. The results of the study showed that the developed adventure comic media was classified as very feasible, practical, and effective. The validation results by three experts showed that the media expert gave a score of 95% (after revision), the material expert 98.33%, and the linguist 88%. In addition, user responses to the media were also very positive. Students in class VII-G gave an assessment of 94.52%, while the teacher gave an assessment of 97.14%. All assessment results are included in the very practical category. In terms of effectiveness, pretest and posttest tests were conducted to measure the improvement of students' writing skills. The results of the effectiveness trial were analyzed using the N-Gain value. In class VII-F (control class), the N-Gain score was 48.66%, while in class VII-G (experimental class) it was 68.35% with a fairly effective category. These results indicate that adventure comic media is quite effective in improving students' fantasy story writing skills. Thus, adventure comic media can be used as an alternative learning media that is interesting, easy to understand, and able to increase students' motivation and writing skills, especially in fantasy story text material.*

Keywords: *Adventure Comics, Writing, Fantasy Stories, ADDIE*

Abstrak. Penelitian yang telah dilakukan berjudul “Pengembangan Media Komik Petualangan untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Kelas VII MTs Negeri 2 Medan”, latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan menulis siswa, yang disebabkan oleh kesulitan dalam mengembangkan ide serta penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional. Permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik sebagai alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Data diperoleh melalui angket, wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi, serta melibatkan proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selanjutnya, uji coba dilakukan pada siswa kelas VII-G sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik petualangan yang dikembangkan tergolong sangat layak, praktis, dan efektif. Hasil validasi oleh tiga ahli menunjukkan bahwa ahli media memberikan skor sebesar 95% (setelah revisi), ahli materi 98,33%, dan ahli bahasa 88%. Selain itu, respon pengguna terhadap media juga sangat positif. Siswa kelas VII-G memberikan penilaian sebesar 94,52%, sedangkan guru memberikan penilaian sebesar 97,14%. Seluruh hasil penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis. Dari segi efektivitas, dilakukan uji *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan keterampilan menulis siswa. Hasil uji coba keefektifan dianalisis menggunakan nilai N-Gain. Pada kelas VII-F (kelas kontrol), diperoleh skor N-Gain sebesar 48,66%, sedangkan pada kelas VII-G (kelas eksperimen) sebesar 68,35% dengan kategori cukup efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik petualangan cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa. Dengan demikian, media komik petualangan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan menulis siswa, khususnya pada materi teks cerita fantasi.

Kata kunci: Komik Petualangan, Menulis, Cerita Fantasi, ADDIE

1. LATAR BELAKANG

Siswa dapat meningkatkan keterampilan menulis dan membaca mereka dengan mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia, yang didasarkan pada pengalaman belajar mereka di dalam maupun di luar kelas. Empat komponen keterampilan berbahasa yang diajarkan di sekolah adalah (1) berbicara; (2) mendengarkan; (3) membaca; dan (4) menulis (Sukma & Saifudin, 2021: 1). Kurikulum Merdeka menekankan pendekatan pembelajaran berbasis teks. Berbagai jenis teks diajarkan pada jenjang SMP/MTs, antara lain: (a) teks berita, (b) teks puisi rakyat, (c) teks cerita fantasi, (d) teks prosedur, dan (e) teks deskriptif. (Fauziah, 2023: 3-5). Berdasarkan jenis-jenis teks tersebut, penelitian ini akan membahas secara mendalam mengenai teks cerita fantasi.

Teks cerita fantasi adalah salah satu jenis teks yang diajarkan kepada siswa kelas VII SMP/MTs. Cerita fantasi adalah sebuah karya fiksi yang menggambarkan kejadian yang merupakan hasil dari pikiran, lamunan, dan imajinasi penulis. Tidak seperti dunia nyata, cerita fantasi mengandung aspek misteri, sihir, dan keanehan (Muhammad, dkk., 2020: 7). Cerita fantasi dipilih untuk meningkatkan daya imajinasi atau khayalan penulis yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Cerita fantasi diharapkan dapat memainkan peranan yang penting dalam mendukung kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, merangsang kreativitas, dan memperluas imajinasi. Namun, pada kenyataannya, siswa kelas VII di MTsN 2 Medan mengalami kesulitan dalam menulis teks cerita fantasi. Salah satu kesulitan mereka adalah kurangnya minat untuk menulis. Akibatnya, siswa kesulitan memahami materi teks cerita fantasi yang diajarkan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama guru dan siswa, pada bulan November 2024 di MTsN 2 Medan. Keterampilan menulis masih sangat rendah dikarenakan banyak siswa merasa kesulitan untuk mengembangkan idenya sehingga kesulitan dalam menulis. Selain itu pembelajaran cenderung memakai buku paket dari sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, terdapat beberapa siswa yang tidak mampu menulis dengan baik, beberapa bahkan menghabiskan banyak waktu untuk mengerjakan tulisan mereka. Sampai akhirnya pekerjaan mereka dibawa pulang. Sedangkan berdasarkan observasi yang dilakukan dapat dilihat bahwasannya kegiatan mengajar masih dilaksanakan secara konvensional, dengan guru menyampaikan materi melalui ceramah. Namun untuk kegiatan menulis cerita fantasi guru sudah menggunakan media, akan tetapi media yang digunakan belum optimal digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa. Selain itu, latihan menulis memanfaatkan keterampilan siswa yang terbatas. Beberapa siswa tampak bingung, mereka menulis berulang kali sebelum menghapusnya. Maka disimpulkan

bahwa pembelajaran keterampilan menulis siswa masih tergolong rendah akibat kecenderungan sekolah yang masih menggunakan metode ceramah dan hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber utama dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki problematika terbesar, yaitu kurangnya kreativitas metode dan media ajar sehingga membuat peserta didik jenuh mengikuti proses belajar-mengajar di kelas (Budiman, 2022: 150). Agar pendekatan pembelajaran dapat digunakan dengan efektif dan sejalan dengan perkembangan terkini, selama proses belajar mengajar, alat dan media yang digunakan dalam pembelajaran harus dikonsultasikan. Guru perlu menentukan strategi pembelajaran yang tepat guna mencapai tujuan pendidikan, dengan adanya strategi dalam pengajaran maka hasil yang dicapai oleh peserta didik akan lebih maksimal serta peserta didik akan lebih mudah memahami konsep-konsep pelajaran yang disampaikan oleh pendidik (Kusumawati, 2022: 140).

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti memilih media visual berupa komik. Media tersebut akan berbentuk buku cetak karena di sekolah tersebut tidak diperbolehkan membawa gawai dalam proses pembelajaran. Cerita dalam komik petualangan ini dibuat berdasarkan ide peneliti sendiri. Selain itu, desain dan perancangan komik juga dilakukan oleh peneliti menggunakan aplikasi *canva pro*. Seperti yang diungkapkan oleh Daryanto, peserta didik cenderung kurang menyukai buku teks, terutama apabila buku tersebut tidak dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi yang menarik. Secara empiris, siswa lebih tertarik pada buku yang bergambar, penuh warna, serta divisualisasikan secara realistis maupun dalam bentuk kartun, dibandingkan dengan buku teks hitam-putih yang didominasi oleh tulisan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk menciptakan suasana yang nyaman, guru dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Peneliti merasa terdorong untuk mengembangkan media dalam bentuk komik, khususnya dengan tema "petualangan" pada materi cerita fantasi. Media ini diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar, mengingat, dan memahami materi cerita fantasi, serta meningkatkan daya imajinasi mereka dalam menulis. Hal ini didasarkan pada karakteristik media komik yang menyenangkan, menarik minat belajar, memudahkan pemahaman dan pengingatan materi, serta mampu merangsang motivasi siswa untuk berpikir secara aktif dan kreatif. Permasalahan tersebutlah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Komik Petualangan untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII MTs Negeri 2 Medan."

2. KAJIAN TEORITIS

Kata komik berasal dari kata Prancis *comique*, yang berarti badut atau pelawak sebagai kata benda dan humor atau menghibur sebagai kata sifat. Selain itu, kata komik sendiri berasal dari kata Yunani *komikos*. Komik juga didefinisikan oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sebagai cerita bergambar yang lucu dan mudah dipahami, yang biasanya diterbitkan dalam buku, terbitan berkala, atau surat kabar (Nurmana, 2022:7). Komik adalah narasi yang menggunakan balon kata, simbol, gambar, dan ilustrasi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi. Terdapat beberapa elemen – elemen dalam pembuatan komik diantaranya; karakter; ekspresi wajah atau karakter; balon kata atau *speech bubbles*; efek suara; latar; panel; parit (Batubara, 2020:115-117).

Menurut Trimo, keunggulan komik dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut: 1) Memperjelas materi melalui penyajian gambar dan narasi dalam bentuk dialog, sehingga memudahkan pemahaman peserta didik. 2) Menyajikan informasi secara sederhana, sehingga isi pembelajaran lebih mudah diterima dan tidak membingungkan. 3) Memiliki alur cerita yang berurutan dan mengandung pesan penting, tetapi disampaikan secara ringkas dan mudah dicerna. Komik juga memiliki keterbatasan di beberapa hal antara lain: 1) Salah satu dampak dari keberadaan komik adalah membuat pembaca terbiasa dengan bacaan bergambar, sehingga dapat menurunkan minat terhadap buku-buku yang hanya berisi teks. 2) Dari segi penggunaan bahasa, komik sering kali menggunakan kalimat-kalimat yang sederhana atau tidak baku, sehingga kurang dapat dipertanggungjawabkan secara kebahasaan.

Menulis adalah keterampilan berbahasa yang berupa tindakan yang menghasilkan produk tertulis untuk menyampaikan gagasan, emosi, dan perasaan, sesuai dengan beberapa definisi yang telah disebutkan. Melalui penggunaan sistem tulis, struktur bahasa, dan kosakata, menulis berfungsi sebagai alat komunikasi tidak langsung. Keterampilan menulis merupakan pendekatan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa dan kognitif melalui aktivitas komunikasi yang melibatkan penyampaian informasi atau tulisan dengan tetap memperhatikan penggunaan bahasa tulis sebagai medianya, sesuai penjelasan di atas. Dengan menuangkan semua ide dan pemikiran ke dalam bentuk tulisan, seseorang dengan keterampilan menulis dapat memanfaatkannya untuk mengembangkan kemampuannya.

Teks cerita fantasi adalah sebuah karya tulis yang bergenre fantasi (dunia imajinatif yang diciptakan penulis). Cerita fantasi membebaskan pembaca dan penulis untuk mengeksplorasi wilayah imajinasi yang luas dan untuk mengekspresikan ide-ide yang jauh dari batas-batas realitas. Isinya bersifat imajinatif, tidak nyata, dan tidak dapat dibuktikan kebenarannya.

Terdapat beberapa struktur yang harus ada dalam cerita fantasi (Muhammad, dkk., 2020: 20), diantaranya sebagai berikut: 1) Orientasi adalah awal cerita di mana pembaca diperkenalkan dengan tokoh atau karakter utama, setting, dan tema cerita. 2) Komplikasi bagian dari struktur cerita yang menandai munculnya masalah atau konflik yang dihadapi tokoh utama. 3) Konflik merupakan inti dari cerita fantasi di mana terjadi permasalahan atau rintangan yang dihadapi oleh karakter utama atau protagonis. 4) Resolusi adalah bagian di mana konflik mencapai puncaknya dan akhirnya dipecahkan atau diselesaikan. Cerita fantasi berbeda dari jenis fiksi lainnya dan memiliki ciri khusus; 1) Adanya kemisteriusan, keajaiban, dan keanehan. 2) Ide cerita terbuka. 3) Berbagai latar (lintas ruang dan waktu). 4) Tokoh unik. 5) Bersifat fiksi. 6) Penggunaan bahasa. Terdapat unsur intrinsik (Nurhayati, 2022: 6-11): a) Tema; b) Alur; c) Tokoh dan penokohan; d) Latar.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (RnD)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada pendekatan Robert Maribe Branch yaitu model *ADDIE* (Mesra, dkk., 2023:33). Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian para ahli, angket respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran, angket analisis kebutuhan, serta hasil tes. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan tanggapan para validator, guru, serta peserta didik berupa saran dan kritik yang diperoleh selama proses validasi.

Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 2 Medan, tepatnya di Jalan Peratun No. 3, Desa Kenangan Baru, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Penelitian ini dimulai pada November 2024 dengan observasi lapangan di sekolah. Penelitian ini dilakukan antara tanggal 21 April hingga 10 Mei 2025, dengan fokus pelaksanaan tes kepada siswa sebagai bagian dari uji coba media pembelajaran yang telah dikembangkan. Subjek dalam uji coba pengembangan media pembelajaran berbasis komik yaitu ahli media, bahasa dan materi, serta guru bahasa Indonesia dan siswa kelas VII-F dan VII-G.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menghitung hasil validasi dari para ahli, siswa dan guru untuk melihat kelayakan media dan kepraktisan media yang dikembangkan, dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$v = \frac{TSe}{TSh} \times 100$$

Keterangan:

V : Validitas

TSe : Total skor empirik yang didapatkan berdasarkan penilaian

TSh : Total skor maksimal yang diharapkan

Sedangkan untuk efektivitas penggunaan media komik petualangan melalui perhitungan nilai N-gain skor. Rumus N-gain, digunakan untuk mengukur kemampuan menulis cerita fantasi siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Berikut ini adalah rumus N-gain:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}} \times 100$$

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Pengembangan Media Komik Petualangan

Media pembelajaran komik petualangan ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri atas lima langkah, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

a. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII-F dan VII-G MTsN 2 Medan masih menghadapi berbagai kendala, khususnya dalam keterampilan menulis cerita fantasi. Berdasarkan pada hasil observasi peneliti, wawancara, dan angket kebutuhan media yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket. Siswa mengalami kesulitan dalam menulis, seperti sering bertanya kepada teman, dan kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Guru juga menyatakan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik minat belajar untuk mengembangkan imajinasi serta meningkatkan keterampilan menulis, karena banyak siswa yang masih bingung saat menulis cerita. Sementara salah tujuan pembelajaran yang dilihat berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai yaitu siswa mampu menyajikan atau menulis cerita fantasi dengan baik dan benar. Menurut (Andriani, dkk., 2021: 464) tujuan pembelajaran merupakan komponen yang penting yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran yang menjadi fungsi sebagai tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran.

Siswa juga mengaku merasa bosan dan kesulitan menemukan ide menulis. Angket menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai media bergambar, dengan sedikit teks dan karakter menarik. Sementara itu, guru mengungkapkan bahwa media yang digunakan saat ini belum optimal, khususnya dalam pembelajaran menulis, karena siswa kurang antusias dan bahan ajar

masih terbatas pada buku dari pemerintah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran berupa komik petualangan yang diharapkan mampu meningkatkan minat baca dan tulis peserta didik, memperluas pengetahuan, memperkaya kosa kata, serta membantu mereka mengembangkan imajinasi dalam menulis cerita fantasi.

b. Design (Desain)

Pada tahap ini, peneliti merancang atau membuat produk komik petualangan. Alat *Canva* digunakan untuk merancang proses pembuatan media komik petualangan. Kertas A5 digunakan untuk mencetak media komik. Berikut ini adalah beberapa langkah yang harus diselesaikan saat membuat komik petualangan.

- a) Menentukan judul. Peneliti mengembangkan sebuah komik dengan judul *Petualangan Cermin Ajaib*.
- b) Buka *google* untuk membuka aplikasi *Canva Pro*
- c) Pemilihan jenis huruf, ukuran kertas, dan spasi. Jenis huruf *Antonio* (sampul), *Arturo* (narasi), dan *Contrail One* (percakapan) digunakan oleh peneliti, dengan ukuran kertas A5 (14,8 cm × 21 cm) dan skala spasi 1,4.
- d) Menentukan panel dan latar komik.
- e) Menentukan tokoh. Peneliti menggunakan lima tokoh dalam komik; Arka, Ibu Arka, Lumi, Burung Raksasa, dan Penjaga Hutan.
- f) Pemilihan balon kata. Balon kata mempunyai fungsi sebagai wadah untuk menuliskan teks percakapan atau dialog yang akan disampaikan oleh tokoh.
- g) Merancang instrumen untuk uji validasi komik petualangan. Pneliti juga mempersiapkan lembar validasi bahasa, materi, dan media, serta angket untuk mengumpulkan respon dari guru dan peserta didik, untuk menerima masukan pada media komik.

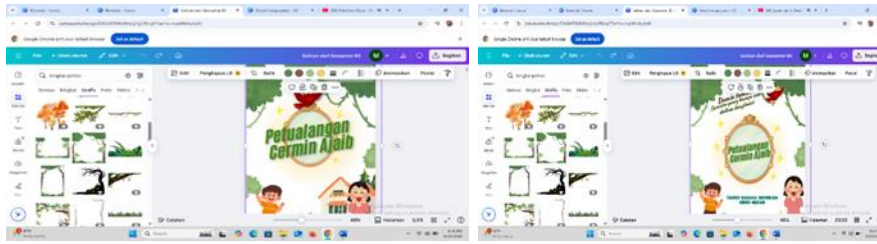
c. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini semua yang telah dirancang ditahap perancangan mulai dikembangkan. Pembuatan ini dilakukan dengan dua fase dalam pengembangan media pembelajaran komik petualangan yaitu; pembuatan komik dan validasi komik oleh para ahli.

1) Pembuatan Komik

a) Membuat Sampul Depan dan Belakang

Sampul dirancang dengan gambar dan ikon yang menarik, dengan menggunakan warna hijau untuk mencerminkan tema petualangan..



Gambar 1. Sampul Depan dan Belakang

b) Membuat Isi Cerita Komik

Peneliti menulis naskah tentang seorang anak laki-laki yang terjebak di hutan dan harus menjelajahinya untuk keluar. Naskah ini mencakup prolog dan dialog antar karakter.



Gambar 2. Isi Cerita Komik

2) Validasi oleh Ahli

Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik petualangan dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Penilaian dari ahli media sebelum revisi memperoleh nilai rata-rata sebesar 85% dan meningkat menjadi 95% setelah revisi. Validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 98,33% tanpa revisi, sedangkan validasi ahli bahasa memperoleh nilai sebesar 88%.

d. **Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba media kepada peserta didik kelas VII-G sebanyak 32 siswa. Berdasarkan hasil uji coba, komik petualangan merupakan alat yang sangat praktis dalam pembelajaran, dengan nilai kepraktisan sebesar 94,52% di kelas VII-G. Penilaian dari guru terhadap media ini juga sangat tinggi, yaitu sebesar 97,14%. Selanjutnya dilakukan pengukuran efektivitas media melalui pemberian *pretest* dan *posttest*. Setelah penggunaan media pembelajaran, kemampuan menulis siswa meningkat secara signifikan, menurut temuan analisis. Kelas eksperimen, VII-G, memperoleh Skor N-Gain sebesar 68,35%, sedangkan kelas kontrol, VII-F, memperoleh Skor N-Gain sebesar 48,66%. Berdasarkan kriteria efektivitas interpretasi, nilainya berada dalam kategori cukup efektif, berkisar antara 56 -75%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan komik petualangan untuk proses belajar mengajar kelas VII MTsN 2 Medan menulis cerita fantasi telah terbukti praktis, bermanfaat, dan layak.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi, dilakukan dengan perbaikan atau revisi terkait media komik petualangan yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukkan yang diberikan oleh validator saat proses validasi media, materi, dan bahasa. Perbaikan juga dilakukan berdasarkan dari saran guru dan siswa terhadap penilaian komik yang dikembangkan. Selanjutnya dilakukan uji keefektifan untuk melihat efektivitas komik petualangan berdasarkan nilai melalui *pretest* dan *posttest*.

Kelayakan dan Kepraktisan Media Komik Petualangan

Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran untuk diterapkan pada pembelajaran. Dalam melihat kelayakan media komik petualangan dilakukan analisis kelayakan dengan langkah melakukan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Penilaian tersebut dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

a. Validasi Ahli Media

Penyajian media pembelajaran berupa komik petualangan diujicobakan melalui validasi oleh pakar media. Validator media adalah Awal Kurnia Putra Nasution, M.TPd., dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Media (Sebelum Revisi)

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor Validasi	Nilai (%)
1	Ukuran Komik	15	13	86,66%
2	Desain Sampul	10	9	90%
3	Isi Komik	20	16	80%
4	Ketertarikan komik	15	13	86,66%
Jumlah		60	51	85%
Kategori		Sangat layak namun perlu revisi sesuai saran dibagian aspek isi komik.		

Sumber: Data primer yang diolah berdasarkan lembar validasi ahli media

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh pakar media terhadap media komik petualangan sebelum direvisi memperoleh nilai rata-rata 85%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media yang divalidasi memenuhi kriteria kelayakan ($\geq 81\%$) dengan kategori **sangat layak namun perlu revisi sesuai saran dibagian aspek isi komik**. Adapun komentar dan saran tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Indikator, Komentar dan Saran Ahli Media

Indikator	Komentar dan Saran Ahli Media
Penggunaan karakter yang sesuai	Karakter baiknya dibuat lebih fleksibel
Pemilihan huruf	Ukuran huruf disesuaikan dan lihat komik populer sebagai referensi



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

Gambar 3. Perbaikan Karakter dan Huruf pada Komik Petualangan

Tabel 3. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Media (Setelah Revisi)

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor Validasi	Nilai (%)
1	Ukuran Komik	15	15	100%
2	Desain Sampul	10	9	90%
3	Isi Komik	20	18	90%
4	Ketertarikan komik	15	15	100%
Jumlah		60	57	95%
Kategori		Sangat Layak Tanpa Revisi		

Sumber: Data primer yang diolah berdasarkan lembar validasi ahli media

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap media komik petualangan setelah direvisi memperoleh nilai rata-rata 95%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media yang divalidasi memenuhi kriteria kelayakan ($\geq 81\%$) dengan kategori **sangat layak tanpa revisi**.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji konteks isi materi dalam komik petualangan. Validator dalam validasi materi yaitu Annisa, S.Pd., M.Pd., dosen jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Prima Indonesia. Berikut ini adalah tabel hasil penilaian ahli materi terhadap penyajian komik petualangan.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor Validasi	Nilai (%)
1	Kesesuaian kurikulum	10	10	100%
2	Kebenaran isi	30	29	96,66%
3	Bahasa	20	20	100%
Jumlah		60	59	98,33%
Kategori		Sangat Layak Tanpa Revisi		

Sumber: Data primer yang diolah berdasarkan lembar validasi ahli materi

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi bahwa materi atau cerita yang terdapat dalam komik petualangan memperoleh nilai rata-rata 98,33%. Nilai tersebut

menunjukkan bahwa materi yang divalidasi memenuhi kriteria kelayakan ($\geq 81\%$) dengan kategori **sangat layak tanpa revisi**. Adapun komentar dan saran tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Indikator, Komentar dan Saran Ahli Media

Indikator	Komentar dan Saran Ahli Materi
Kesesuaian materi dengan indikator	Cerita yang disajikan dalam komik harus disesuaikan dengan KD dan indikator capaian pembelajaran

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa adalah untuk menilai penggunaan bahasa dalam komik petualangan. Validator ahli bahasa adalah Dr. Faridah, M.Hum, dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Hasil persentase penilaian komik petualangan oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor Validasi	Nilai (%)
1	Kebahasaan isi komik	25	22	88%
Jumlah		25	22	88%
Kategori		Sangat Layak Tanpa Revisi		

Sumber: Data primer yang diolah berdasarkan lembar validasi ahli bahasa

Berdasarkan penilaian dari ahli bahasa, nilai tersebut menunjukkan bahwa materi yang divalidasi memenuhi kriteria kelayakan ($\geq 81\%$) dengan kategori **sangat layak tanpa revisi**. Adapun komentar dan saran tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Indikator, Komentar dan Saran Ahli Media

Indikator	Komentar dan Saran Ahli Bahasa
Kebahasaan isi	Perlu diperhatikan lagi penggunaan kata ke, di, dan sapaan yang digunakan dalam komik

Secara keseluruhan, ketiga aspek tersebut memperoleh nilai rata-rata 93,77 % menunjukkan bahwa media komik petualangan yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa komik efektif, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

Setelah uji validitas dilakukan dan dinyatakan layak, maka media tersebut dapat diimplementasikan dan di uji praktikalitasnya. Suniasih (2019: 426) menyatakan bahwa kepraktisan menunjukkan kemudahan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran sehingga memberikan respon positif terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Kepraktisan media pembelajaran adalah tingkat kemudahan penggunaan media pembelajaran bagi guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

a) Praktikalitas dari Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Cut Cahyani, S.Pd., seorang guru bahasa Indonesia untuk kelas VII-F dan VII-G. Guru menilai bahasa, materi, dan tingkat minat komik.

Tabel 8. Ringkasan Hasil Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor Validasi	Nilai (%)
1	Ketertarikan	15	15	100%
2	Materi	35	34	97,14%
3	Kebahasaan	20	19	95%
Jumlah		70	68	97,14%
Kategori		Sangat Praktis		

Sumber: Data primer yang diolah berdasarkan angket respon guru

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, penilaian guru terhadap media komik petualangan menghasilkan skor rata-rata 97,14%. Media yang nilai dikategorikan dalam kelompok *sangat praktis*. Karena termasuk dalam kategori media yang mudah dipahami dan praktis, maka dapat disimpulkan bahwa hasil peneliti berupa media komik petualangan dapat digunakan sebagai alat bantu belajar mengajar bagi siswa kelas VII MTsN 2 Medan, khususnya pada materi teks cerita fantasi.

Adapun komentar dan saran tersebut adalah “*karya komik sangat baik, namun untuk perbaikan ke depannya usahakan tampilan komik timbal balik agar mengefesiensikan kertas yang digunakan, untuk warna sangat colorfull dan bagus*”.

b) Praktikalitas dari Respon Siswa

Pada penelitian ini, VII-G digunakan ke dalam kelas eksperimen, yang berarti mereka diberi perlakuan khusus berupa media pembelajaran komik petualangan. Sebanyak 32 siswa berpartisipasi dalam uji coba kelas eksperimen. Angket ini bertujuan untuk menilai kegunaan komik (seberapa praktis dan nyaman digunakan untuk pembelajaran) dan keefektifan (seberapa besar media membantu dalam pemahaman materi pelajaran).

Tabel 9. Hasil Respon Peserta Didik Kelas VII-G terhadap Media Komik Petualangan

No	Aspek Penilaian	Skor Validasi	Skor Maksimal	Presentase
1	Ketertarikan	1066	1120	95,18%
2	Materi	592	640	92,50%
3	Bahasa	308	320	96,25%
Jumlah		1966	2080	94,52%
Kategori		Sangat Praktis		

Sumber: Data Primer yang diolah berdasarkan angket respon peserta didik

Berdasarkan persentase skor penilaian maka diperoleh nilai rata-rata 94,52% dengan kategori *sangat praktis*. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya, produk yang dikembangkan peneliti berupa media komik petualangan dapat digunakan sebagai media

pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dalam materi teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII-G MTsN 2 Medan, karena tergolong media yang mudah dipahami/praktis.

Adapun komentar dan saran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Agar lebih banyak tokoh di dalam buku komik tersebut.
2. Bagus terhadap komik yang dibuat dan menarik saat dibaca.
3. Sudah bagus hanya kurang banyak cerita yang disajikan.
4. Agar membuat lebih banyak gambar-gambar yang seru.

Efektivitas Media Komik Petualangan

Keefektifan media pembelajaran adalah kemampuan media dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Jika suatu media secara signifikan meningkatkan hasil belajar, baik dari segi keterampilan yang diharapkan maupun pemahaman materi, media tersebut dianggap efektif. Hasil *pretest* dan *posttest*, beserta perhitungan Skor N-Gain untuk memastikan peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media, digunakan dalam penelitian ini untuk menilai keefektifan media komik petualangan.

Penelitian ini melibatkan dua kelas, kelas VII-F, yang terdiri dari 31 siswa sebagai kelompok kontrol, dan kelas VII-G, yang terdiri dari 32 siswa sebagai kelompok eksperimen, di MTs Negeri 2 Medan. Instrument yang digunakan berupa satu butir soal. Berikut tabel hasil N-gain.

Tabel 10. N-Gain Score Kelas VII-F (Kelas Kontrol)

Nama	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Maks (100 - Pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
AKH	35	70	35	65	0.538461538	53.84%
ARF	25	80	55	75	0.733333333	73.33%
AMN	50	85	35	50	0.7	70.00%
AAZ	55	60	5	45	0.111111111	11.11%
AAH	65	70	5	35	0.142857143	14.28%
ANS	50	75	25	50	0.5	50.00%
ABR	40	65	25	60	0.416666667	41.66%
CA	55	85	30	45	0.666666667	66.66%
FK	50	65	15	50	0.3	30.00%
FHL	55	80	25	45	0.555555556	55.55%
HSAS	50	60	10	50	0.2	20.00%
IAS	45	85	40	55	0.727272727	72.72%
IK	60	85	25	40	0.625	62.55%
MNM	40	80	40	60	0.666666667	66.66%
MDAF	45	60	15	55	0.272727273	27.27%
MFN	50	80	30	50	0.6	60.00%
MHA	45	60	15	55	0.272727273	27.27%
MI	40	70	30	60	0.5	50.00%

MIF	50	85	35	50	0.7	70.00%
NAS	45	85	40	55	0.727272727	72.72%
NIS	25	60	35	75	0.466666667	46.66%
NA	55	80	25	45	0.555555556	55.55%
RZ	60	65	5	40	0.125	12.55%
RP	55	60	5	45	0.111111111	11.11%
RA	50	80	30	50	0.6	60.00%
RR	45	60	15	55	0.272727273	27.27%
RMN	70	100	30	30	1	100%
SAA	55	80	25	45	0.555555556	55.55%
WFNA	55	80	25	45	0.555555556	55.55%
ZDS	40	60	20	60	0.333333333	33.33%
ZA	55	80	25	45	0.555555556	55.55%
Rata- Rata	48.871	73.871	25	51.12903226	0.486689654	48.66%

Sumber: Data primer yang diolah berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*

Pada kelas VII-F, nilai rata-rata *pretest* sebesar 48,87 meningkat menjadi 73,87 pada *posttest* setelah pembelajaran menggunakan metode ceramah. Dari hasil tersebut diperoleh N-Gain Score sebesar 48,66%, yang menunjukkan sedikit peningkatan dalam hasil pembelajaran. Karena nilai rata-rata ketika dilakukan N-Gain Score sebesar 48,66% maka media ini termasuk dalam kategori **kurang efektif**.

Tabel 11. N-Gain Score Kelas VII-G (Kelas Eksperimen)

Nama	Pretest	Posttes	Post-Pre	Skor Maks (100 - Pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
AA	75	90	15	25	0.6	60%
AZA	75	90	15	25	0.6	60%
AFP	45	85	40	55	0.727272727	72.72%
AMI	65	90	25	35	0.714285714	71.42%
AZR	80	100	20	20	1	100%
AAL	50	85	35	50	0.7	70.00%
ARA	60	90	30	40	0.75	75.00%
FHP	65	90	25	35	0.714285714	71.42%
FIA	70	90	20	30	0.666666667	66.66%
FNA	65	85	20	35	0.571428571	57.14%
GAA	55	80	25	45	0.555555556	55.55%
HP	50	90	40	50	0.8	80.00%
IS	50	85	35	50	0.7	70.00%
IH	45	80	35	55	0.636363636	63.63%
IW	45	80	35	55	0.636363636	63.63%
MIA	60	90	30	40	0.75	75.00%
MI	50	85	35	50	0.7	70.00%
ND	70	85	15	30	0.5	50.00%
NH	65	85	20	35	0.571428571	57.14%
NNH	70	90	20	30	0.666666667	66.66%
NO	80	90	10	20	0.5	50.00%
NS	80	90	10	20	0.5	50.00%
NHH	55	90	35	45	0.777777778	77.77%
NHA	80	100	20	20	1	100%
RKB	60	90	30	40	0.75	75.00%
RAS	60	90	30	40	0.75	75.00%
RAK	65	85	20	35	0.571428571	57.14%

RM	70	90	20	30	0.666666667	66.66%
RR	35	90	55	65	0.846153846	84.61%
RNN	45	85	40	55	0.727272727	72.72%
SAD	60	85	25	40	0.625	62.55%
ZRR	75	90	15	25	0.6	60.00%
Rata-Rata	61.7188	88.125	26.40625	38.28125	0.683581783	68.35%

Sumber: Data primer yang diolah berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*

Hal serupa juga terlihat pada kelas VII-G. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 61,71 meningkat menjadi 88,12 setelah *posttest* pembelajaran dengan media komik. N-Gain *Score* yang diperoleh adalah 68,35%, yang juga menunjukkan peningkatan hasil belajar dalam kegiatan menulis, yang artinya dalam kategori **cukup efektif**.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan N-Gain, terlihat adanya perbedaan hasil belajar antara kedua kelas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik petualangan memiliki pengaruh yang cukup efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, meskipun peningkatan yang terjadi tidak mencapai level tinggi. Media ini meningkatkan hasil belajar dengan membuat materi pelajaran lebih mudah, lebih menarik, dan lebih menyenangkan untuk dipahami siswa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di MTsN 2 Medan, telah dibuat komik petualangan sebagai produk bagi siswa kelas VII untuk mempelajari bahasa Indonesia melalui materi teks cerita fantasi.

1. Pengembangan media komik petualangan dilakukan dengan model *ADDIE* yang terdiri dari lima langkah: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Komik didesain menggunakan aplikasi *canva* dan dicetak dalam ukuran A5.
2. Hasil validasi dari para pakar menyatakan media komik petualangan sangat layak digunakan dari segi media, materi, dan bahasa. Penelitian ini melibatkan uji coba kepada siswa kelas VII-G (32 siswa) serta guru. Hasilnya menunjukkan bahwa media komik sangat praktis dan bermanfaat untuk pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam hal materi cerita fantasi.
3. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan N-Gain, terlihat adanya perbedaan hasil belajar antara kedua kelas. Kelas eksperimen memiliki rata-rata 68,35% berada dalam kategori cukup efektif. Sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 48,66% berada dalam kategori kurang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, S., Hidayat, S., & Indawan. (2021). Kinerja Guru dalam Menyiapkan dan Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). *Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 4 (2): 457 – 471.
- Budiman, (2022). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2 (2), 149-156.
- Batubara, Ham dan Husein. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Fatmasari, F., & Sodik, S. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Karifan Lokal dalam Pembelajaran Pemahaman dan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Peserta Didik Kelas VII. *Bapala: kajian pendidikan, bahasa, dan sastra*, 10(3), 179-193.
- Fauziah, Nur Rina. 2023. *Bahasa Indonesia untuk SMP/MTS Kelas VII*. Bogor: PT Quadra Inti Solusi, Perpustakaan Nasional.
- Kusumawati, T. I. (2022). Berbagai Strategi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2 (2), 138-148).
- Mesra, Romi., dkk. (2023). *Research & Development dalam Pendidikan*. Medan : PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Muhammad, M., Sari, L. N., Wahyuni, P., & Sitepu, N. E.B (2020). Teks Cerita Fantasi. Medan: Guepedia.
- Nurhayati, S. (2022). *Cerita Pendek dan Cerita Fantasi: Untuk Guru dan Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Praya: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Nurmana, Ayyub. (2022). *Cara Mudah Merancang Buku Komik*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.
- Sukma, H. H., & Saifudin, M. F. (2021). *Keterampilan Menyimak dan Berbicara: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: K-Media.
- Suniasih, N. W. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Neurosains bermuatan Pendidikan Karakter Dengan Model Inkuiri. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24 (3), 417 – 429.