



Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMKS Pab 5 Klambir Lima

Siti Putri Aprilia¹, Faridah², Rina Devianty³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang

Email : siti0314211001@uinsu.ac.id¹, faridahyafizham@uinsu.ac.id², rinadevianty@uinsu.ac.id³

Abstract. *This research is motivated by the low interest and skills of class X students of SMKS PAB 5 Klambir Lima which is caused by less interesting teaching methods and minimal innovation of learning media utilized during teaching and learning activities in the classroom. This study aims to develop comic learning media on negotiation text material for class X students. The research methodology uses research and development with the ADDIE model consisting of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The population in the study were class X students of SMKS PAB 5 Klambir Lima with a sample size of 28 students. Data collection was carried out through observation, interviews, questionnaires, and documentation, then analyzed using a Likert scale, mean, and the N-Gain formula to obtain valid and accurate results. The results of the study indicate that the comics developed were declared very feasible by media experts 96%, language experts 96%, and material experts 92%. The level of practicality of the comics also obtained very practical results with teacher responses of 4.7 and students 3.30. In addition, the results of the effectiveness of comics show an increase in students' writing skills, with an average N-Gain of 81.35% in the effective category. This study shows that comics can be an alternative teaching material that supports the learning process and learning outcomes experience significant development.*

Keywords: *comics, writing skills, negotiation text*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan keterampilan siswa kelas X SMKS PAB 5 Klambir Lima yang disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik dan minimnya inovasi media pembelajaran yang dimanfaatkan saat aktivitas belajar mengajar di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik pada materi teks negosiasi pada siswa kelas X. Metodologi penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas X SMKS PAB 5 Klambir Lima dengan jumlah sampel 28 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan skala likert, mean, dan rumus N-Gain untuk memperoleh hasil yang valid dan akurat. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa komik yang dikembangkan dinyatakan sangat layak oleh ahli media 96%, ahli bahasa 96%, dan ahli materi 92%. Tingkat kepraktisan komik juga mendapatkan hasil yang sangat praktis dengan respon guru 4,7 dan siswa 3,30. Selain itu, hasil efektivitas komik menunjukkan peningkatan keterampilan menulis siswa, dengan rata-rata N-Gain sebesar 81,35% pada kategori efektif. Penelitian ini menunjukkan bahwa komik dapat menjadi alternatif bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran dan hasil belajar mengalami perkembangan yang signifikan.

Kata kunci: *komik, keterampilan menulis, teks negosiasi*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah unsur penting dalam perkembangan suatu bangsa, di mana media pembelajaran berperan krusial dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dalam konteks ini, perkembangan ilmu pengetahuan mendorong adanya upaya inovasi dalam penerapan hasil teknologi dalam proses pembelajaran (Purwoto, 2021:65). Hal ini menuntut kemampuan dalam memanfaatkan perangkat yang disediakan oleh sekolah, serta kemungkinan perangkat tersebut relevan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Guru hendaknya

mampu memanfaatkan perangkat yang mudah dan efisien meskipun sederhana namun merupakan suatu kewajiban dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, guru harus memiliki kompetensi yang memadai dalam media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan aktivitas yang dilaksanakan oleh seorang pendidik secara terencana untuk mendidik peserta didiknya, supaya peserta didik bisa belajar dengan cara yang aktif. Proses belajar merupakan sebuah proses perkembangan perilaku berkenaan dengan lingkungan, perubahan tersebut tidak dapat dianggap sebagai belajar jika terjadi karena perkembangan atau kondisi sementara seseorang (Ismawati dan Faraz, 2016:1). Proses pembelajaran dirancang untuk mendorong pengembangan aktivitas serta inovasi peserta didik (Usman, 2012:263). Pembelajaran sebagai suatu interaksi antara dua arah antara peserta didik dan pendidik, interaksi ini berlangsung melalui komunikasi yang efektif dan terstruktur sehingga menghasilkan tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu referensi belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik adalah media pembelajaran.

Proses belajar yang efektif sangat bergantung pada metode dan media yang digunakan dalam pengajaran. Setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda, sehingga guru harus menyesuaikan metode pengajarannya sesuai dengan karakteristik masing-masing peserta didik yang dihadapinya, agar dapat lebih mudah dipahami dan disertap oleh mereka (Putri, dkk. 2021:158). Dengan memilih media yang sesuai, pengajar dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Hal ini krusial untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena media yang baik dapat membantu siswa bukan hanya dalam menguasai informasi, tetapi juga dalam menginternalisasi pengetahuan dan mengubah sikap mereka secara positif. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran yang efektif dalam proses pendidikan menjadi poin utama untuk mencapai hasil belajar secara maksimal (Sapriyah, 2019:471).

Media pembelajaran merupakan komponen yang saling terkait dengan keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, hal ini memperlihatkan bahwa media ini mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan komponen sangat penting dalam mencapai keberhasilan dalam pembelajaran (Daniyati, dkk. 2023:283). Media pembelajaran meliputi berbagai hal yang digunakan guru dengan mengikutsertakan panca indra yaitu pendengaran, penglihatan, penciuman, perasa dan peraba dalam menyampaikan pelajaran (Azikiwe, 2007: 46).

Media pembelajaran yang bervariasi, seperti komik, bukan hanya dapat menarik perhatian siswa, tetapi juga mampu disesuaikan dengan berbagai cara belajar, seperti visual, auditori,

maupun kinestetik. Komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang sangat bermanfaat terutama jika didukung seorang guru yang terampil. Meskipun komik memiliki keunggulan dan keterbatasan, komik mampu menjadi sarana yang mampu menciptakan proses belajar yang menarik dan efisien bagi siswa. Pemilihan komik harus mempertimbangkan nilai edukatif tinggi agar dapat membantu kelemahan yang ada sekaligus membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam (Devianty, 2024:2986).

Pemilihan model belajar yang sesuai sangat penting bagi guru untuk teks negosiasi agar siswa merasa termotivasi dan bersemangat. Model pembelajaran tersebut harus mampu menciptakan suasana yang kondusif sekaligus melibatkan metode yang langsung berkaitan dengan aktivitas pembelajaran teks negosiasi. Teks negosiasi merupakan bentuk tulisan yang memuat sebuah perjajian atau pembicaraan antara kedua pihak atau lebih dengan tujuan mencapai persetujuan bersama tanpa menimbulkan kerugian di antara kedua pihak. Tujuannya untuk mengatasi perbedaan yang terjadi antara kedua pihak yang terlibat. Teks negosiasi memiliki ciri-ciri dan struktur kebahasaan tertentu yang harus dipahami oleh siswa (Wahyuni, dkk, 2023:6).

Dalam konteks pembelajaran teks negosiasi pada penelitian ini, media pembelajaran komik dapat menjadi fasilitas yang efektif untuk menyampaikan materi dengan metode yang mudah dipahami dan menarik. Bahan ajar berisi materi pembelajaran yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber secara terstruktur yang dirancang secara sistematis agar dapat dipahami siswa melalui proses pembelajaran yang menyenangkan (Magdalena, dkk. 2020:315). Komik menawarkan visualisasi yang jelas dan narasi yang menarik, sehingga siswa menjadi mudah memahami gagasan-gagasan yang terkait dengan negosiasi, seperti strategi, teknik komunikasi, dan etika dalam bernegosiasi. Media komik dibuat dengan desain semenarik mungkin agar mampu menarik perhatian para siswa, selain itu media komik dirancang untuk meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga mereka tidak merasa bosan dalam belajar membaca (Alia Rohani & Anas, 2022:1289).

Berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa permasalahan di SMKS PAB 5 Klambir Lima yang berdampak negatif terhadap proses pembelajaran. Hasil wawancara pada salah satu siswa menunjukkan bahwa siswa jarang aktif dan cenderung malas pada saat pelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Faktor ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang tidak menarik perhatian, kurangnya dukungan dari guru, atau faktor eksternal seperti lingkungan sosial dan ekonomi siswa.

Permasalahan selanjutnya yaitu sekolah masih menggunakan buku sebagai media pembelajaran utama dan kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

Rendahnya keterampilan siswa menunjukkan adanya tantangan dalam proses belajar khususnya pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMKS PAB 5 Klambir Lima. Untuk mengatasi kendala ini, pendidik harus mengembangkan bahan ajar yang mampu merangsang pemikiran serta meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. Dalam studi ini peneliti memilih pengembangan media pembelajaran berupa komik sebagai media pembelajaran yang dapat menyegarkan pendekatan pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi teks negosiasi.

Dalam penelitian ini menetapkan lima penelitian terdahulu yang akan digunakan sebagai perbandingan dari hasil penelitian dengan apa yang akan peneliti teliti. Pertama, penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Smartphone* untuk Siswa Sekolah Dasar” oleh Favian Avila Syahmi, dkk (2022). Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Sholeh Hidayat dan Luluk Asmawati (2019) berjudul “Pengembangan Media Komik Digital untuk Pembelajaran PPKN di Sekolah Menengah Atas (SMA)”. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Pinta Ceriani Telaumbanua (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Pada Materi Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 1 Gunung Sitoli”. Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Sofie Sonia dan rekan-rekan (2023) dengan judul “Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan”. Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Aman Suka Damai Zega, dkk (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Menganalisis Struktur Teks Biografi Kelas X SMK Negeri 1 Lotu”.

Berdasarkan kelima penelitian terdahulu, terdapat beberapa kesenjangan penelitian atau *gap research* yang menjadi alasan utama pentingnya penelitian ini dilakukan. Sebagian besar penelitian terdahulu cenderung menggunakan teks yang sudah ada atau standar, tanpa memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan menulis dengan bahasa mereka sendiri. Penelitian ini akan membedakan dirinya dengan menciptakan teks menggunakan bahasa sendiri, yang dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman mereka terhadap materi. Ini menjadi salah satu aspek unik yang tidak diteliti dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melihat bagaimana keterkaitan media komik yang dirancang dan disusun oleh peneliti dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yakni bertujuan untuk menciptakan suatu produk tertentu dan mengukur keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011:333). Penelitian ini merujuk pada model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Model ADDIE merupakan model yang digunakan untuk merencanakan dan mengembangkan kegiatan pembelajaran. Model ini sering diterapkan dalam perancangan pembelajaran dan terbukti sangat efektif dalam mengembangkan materi pembelajaran, dengan tujuan tidak hanya menghasilkan suatu produk akhir, tetapi juga memastikan bahwa prinsip-prinsip perancangan dan pengembangan diterapkan secara sistematis (Pribadi, 2016). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu komik untuk meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMKS PAB 5 Klambir Lima. Penelitian ini dilakukan di SMKS PAB 5 Klambir Lima dengan subjek 1 guru bahasa Indonesia dan 28 siswa kelas X. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret s.d. Mei 2025. Instrumen penelitian menggunakan angket validasi ahli media, bahasa, dan materi, angket respon siswa dan respon guru, soal pretest dan posttest.

Teknik analisis data berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari pendeskripsian seluruh opini, saran, dan tanggapan dari penilai yang diperoleh melalui kertas komentar. Data kuantitatif diperoleh dari koesioner oleh ahli media, bahasa, materi, guru dan siswa. Data dianalisis setelah penilaian ahli dikumpulkan. Skor hasil angket dihitung rata-ratanya kemudian dikonvensi menjadi nilai kuantitatif menggunakan *skala likert*, *sigma*, dan *N-gain*, dihitung menggunakan rumus berikut :

$$V = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Skor persentase

$$Xi = \frac{\sum_{i=0}^n Ai}{n}$$

Keterangan:

Xi = Rata-rata total

Ai = Nilai kriteria kecil

n = Banyak kriteria

$$g = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan:

g = Nilai Gain

S_{post} = Skor rata-rata posttest (%)

S_{pre} = Skor rata-rata pretest (%)

S_{maks} = Skor maksimum

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pengembangan Media Pembelajaran Komik

Media pembelajaran berbentuk komik yang telah dirancang dalam penelitian ini merujuk pada kerangka pengembangan yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

a. Tahap Analisis

Tahap pertama yang dilakukan untuk pengembangan media komik yaitu analisis keperluan terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi teks negosiasi. Analisis kebutuhan meliputi:

1. Analisis masalah pembelajaran

Hasil observasi pada tanggal 06 Januari 2025, menyatakan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan belajar dalam memahami struktur pada teks negosiasi. Kesulitan ini terlihat dari rendahnya kemampuan siswa dalam mengidentifikasi bagian-bagian penting seperti pembukaan, isi, dan penutupan dalam teks tersebut.

2. Analisis sumber belajar

Sumber yang digunakan berupa buku lembar kerja siswa, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan bervariasi bagi siswa.

3. Analisis materi pembelajaran

Materi yang dirancang dalam media komik adalah teks negosiasi, yang merupakan bagian dari kurikulum bahasa Indonesia kelas X. Fokus pembelajaran yaitu pada keterampilan siswa untuk mengidentifikasi unsur-unsur dan menulis teks negosiasi.

b. Tahap Desain

Pada langkah ini, peneliti merancang produk yang akan dihasilkan dengan berdasarkan pada hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun rancangan produk tersebut sebagai berikut:

Tabel 1 Spesifikasi Produk

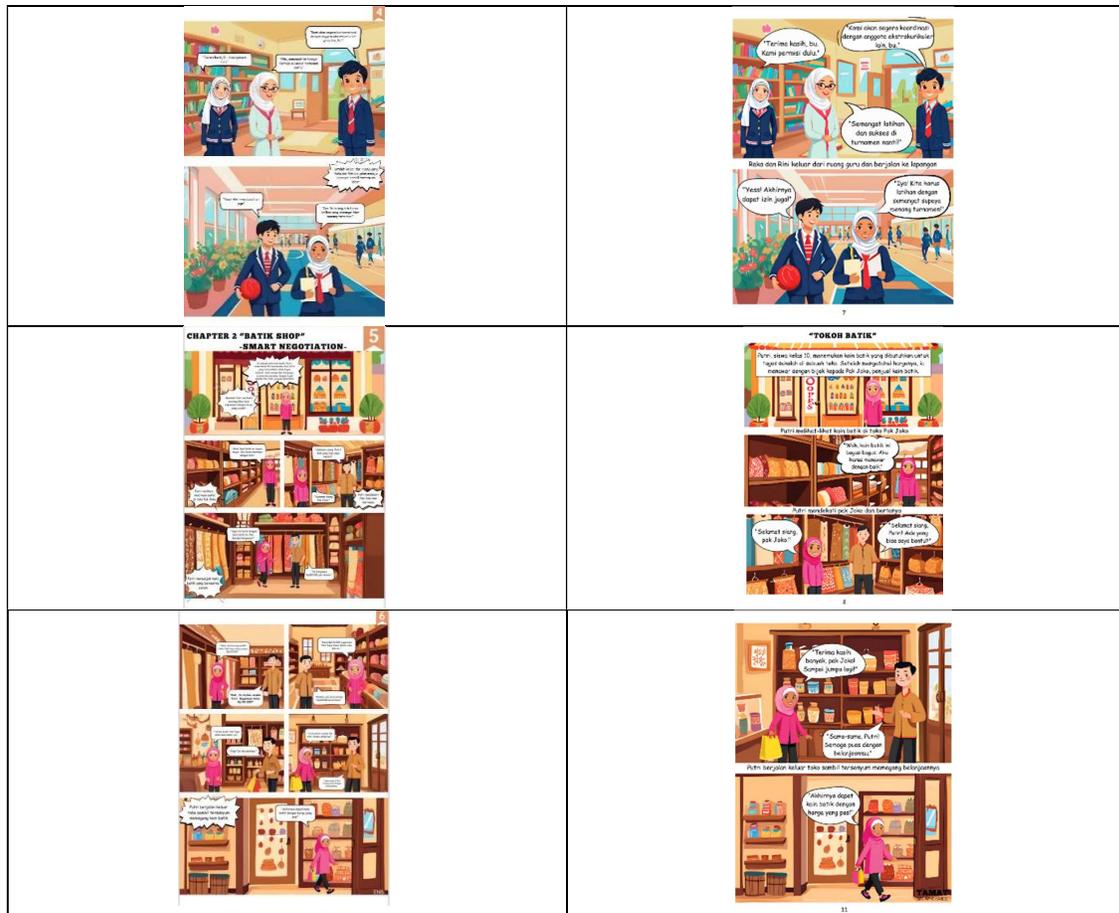
Spesifikasi	Keterangan
Jenis media	Komik
Judul media	Negosiasi cerdas
Software yang digunakan	Canva
Ukuran media	F4
Materi	Teks Negosiasi
Komponen isi Komik	Pengenalan tokoh dan contoh negosiasi
Bentuk tampilan	Komik cetak
Sasaran penggunaan media	Peserta didik kelas X SMK

c. Tahap Pengembangan

Pada proses pengembangan, dilakukan pembuatan desain atau rancangan media yang akan dibuat, dimulai dengan pemilihan gambar, warna, serta pengaturan tata letak gambar dan teks yang akan disusun agar menghasilkan produk yang mendukung proses pembelajaran. Seluruh komponen media pembelajaran tersebut diorganisasikan menjadi satu kesatuan menggunakan aplikasi canva. Setelah media selesai dikembangkan, dilaksanakan pengujian oleh ahli media, materi, dan bahasa untuk memastikan kualitas produk. Tahap berikutnya adalah revisi produk, yang bertujuan memperbaiki dan menyempurnakan media berdasarkan masukan dan saran dari para pakar. Hasil revisi kemudian digunakan sebagai panduan untuk penyempurnaan produk akhir. Adapun hasil revisi produk sebagai berikut:

Tabel 2 Revisi Produk

Produk Sebelum Revisi	Produk Sesudah Revisi
 <p>CHAPTER 1 "SEKOLAH" - SMART NEGOTIATION.</p>	 <p>"SEKOLAH"</p>
	



Revisi produk media komik masih memerlukan perbaikan dari segi tampilan, desain, maupun materi. Setelah dilakukan revisi, hasil yang diperoleh sudah sangat layak digunakan di lapangan dengan beberapa penyesuaian. Secara keseluruhan, produk komik tersebut telah memenuhi kriteria valid dan siap untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya.

d. Tahap Implementasi

Media pembelajaran berupa komik yang sudah dirancang dan diterapkan secara langsung di kelas X TKJ 1 SMKS PAB 5 Klambir Lima, yang berlokasi di Jalan Klambir Lima, Pasar 2, Kecamatan Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang. Implementasi dilakukan pada tanggal 2 Mei 2025 dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 siswa. Selama pelaksanaan, siswa mengikuti instruksi peneliti dengan antusias, membaca komik secara berkelompok, serta mencatat materi penting yang diperoleh dari komik tersebut. Metode ini menciptakan sistem pembelajaran menjadi lebih interaktif dapat mendukung siswa memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan.

Selain membaca dan mencatat, siswa juga mengisi kuesioner yang berisi pengalaman mereka menggunakan media komik sebagai alat pembelajaran. Kuesioner ini bertujuan untuk mengukur tingkat ketertarikan, kemudahan pemahaman, dan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya, siswa diberikan tes untuk menilai efektivitas media komik dalam meningkatkan pemahaman materi. Hasil dari implementasi ini mengindikasikan bahwa penggunaan media komik mampu menumbuhkan minat belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan, sehingga media ini terbukti efektif sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan di lingkungan sekolah.

e. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan proses yang sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran untuk mengevaluasi sejauh mana media yang telah dibuat sejalan dengan tujuan awal dan kebutuhan pembelajaran. Dalam penelitian ini, evaluasi difokuskan pada penilaian kevalidan media komik yang dikembangkan. Proses validasi dilakukan melalui dua tahap utama, yaitu penilaian oleh para ahli di bidang media dan bahasa serta uji coba produk langsung pada pengguna, yaitu siswa. Penilaian dari para ahli bertujuan untuk mengkaji aspek teknis, kejelasan isi, kesesuaian bahasa, dan daya tarik visual media komik, sehingga dapat dipastikan bahwa komik memenuhi standar kualitas yang diharapkan.

Selain validasi ahli, uji coba langsung pada siswa juga menjadi bagian penting dari evaluasi untuk mengukur efektivitas dan praktikalitas media komik dalam konteks pembelajaran nyata. Melalui uji coba ini, diperoleh data mengenai respons siswa terhadap penggunaan komik, tingkat pemahaman materi, serta kemudahan dalam mengakses dan menggunakan media tersebut. Evaluasi ini tidak hanya memastikan bahwa media komik valid secara teori, tetapi juga dapat diterapkan secara efektif dan memberikan dampak positif dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, tahap evaluasi menjadi landasan penting untuk penyempurnaan media komik agar lebih optimal dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Kevalidan Media Pembelajaran Komik

Hasil validasi media komik dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Validasi Media Pembelajaran Komik

Aspek	Jumlah Butir Instrumen	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
Media	10	48	50	96%	Sangat Valid
Bahasa	10	48	50	96%	Sangat Valid
Materi	10	46	50	92%	Sangat Valid
Rata-Rata			94,67%		Sangat Valid

Tingkat kevalidan pengembangan media komik pada materi teks negosiasi dinyatakan valid jika penggunaan media pembelajaran tepat, mendukung isi materi, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar. Demikian, media pembelajaran tersebut dapat dianggap valid. Berdasarkan hasil validasi, terdapat tiga verifikator, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Verifikator ahli media memperoleh persentase validitas sebesar 96%, verifikator ahli bahasa sebesar 96%, dan verifikator ahli materi sebesar 92%. Dari data tersebut, rata-rata persentase kevalidan media pembelajaran adalah 94,67%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa komik pada materi teks negosiasi sangat valid untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan media yang tervalidasi sangat baik pada ketiga validator tersebut, guru lebih sederhana dalam menyampaikan materi secara sistematis dan siswa lebih termotivasi untuk memahami konsep pembelajaran secara mendalam (Sanjaya, 2014:156).

c. Kepraktisan Media Pembelajaran Komik

Kepraktisan media pembelajaran yang sudah dihasilkan dievaluasi menggunakan instrumen penelitian berbentuk kuesioner yang diisi oleh guru dan siswa. Hasil tanggapan guru dan siswa mengenai aspek kepraktisan media pembelajaran disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Respon Keseluruhan

No.	Jenis Penilaian	Rata-rata
1.	Respon Siswa	3,30
2.	Respon Guru	4,7
Rata-rata Total		4
Kriteria Penilaian		Sedang

Berdasarkan tabel 4.8 diperoleh rata-rata total tanggapan guru dan siswa sebesar 4. Media ini masuk dalam kategori praktis karena nilainya berada pada rentang kevalidan media $3 \leq V_a < 4$. Berdasarkan tabel 3.8 pada bab tiga tingkat kepraktisan media tergolong pada kategori sedang.

d. Keefektivitasan Media Pembelajaran Komik

Hasil pretest dan posttest menjadi indikator utama dalam menilai efektivitas media pembelajaran komik. Dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media, dapat dilihat secara jelas apakah media tersebut mempengaruhi secara positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, peningkatan nilai juga mencerminkan bahwa media komik dapat menyampaikan materi dengan metode yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat menguasai konsep pembelajaran dengan lebih efektif. Selanjutnya akan disajikan data hasil pre-test dan post-test siswa kelas X untuk memberikan gambaran konkrit

tentang perubahan kemampuan belajar yang terjadi setelah penggunaan media pembelajaran komik.

Tabel 5 Hasil Pretest dan Postest Peserta Didik

No.	Nama Siswa	Postest	Pretest	Post - Pre
1.	Ais Syafitri	95	65	30
2.	Ajeng Saskia	95	60	35
3.	Aluna Septia	100	79	21
4.	Alya	80	50	30
5.	Asyaidil Ikhsan	90	45	45
6.	Ayu Fitri Yani	100	50	50
7.	Az Zahra	95	65	30
8.	Bintang	80	44	36
9.	Catika Bunga Lestari	100	60	40
10.	Dinda Syahputri	100	60	40
11.	Dwi Aira Ningsih	100	65	35
12.	Elisia Febiwan Susilo	95	70	25
13.	Indra Fadillah	80	45	35
14.	Kaila Seira	100	80	20
15.	Khairin	100	70	30
16.	M. Fadillah Rahman	95	60	35
17.	M. Ilham Akbar	80	40	40
18.	Pinka Laura	100	65	35
19.	Prawira Raharja	90	79	11
20.	Qudwah Hasanah Hasibuan	85	70	15
21.	Rani Stevany	100	60	40
22.	Rina Silviani	100	84	16
23.	Riska	80	44	36
24.	Rizky Syaputra	90	79	11
25.	Safira Aura Riska	100	65	10
26.	Selvia Andriani	100	90	10
27.	Tri Utari	100	60	40
28.	Zeni	100	50	50
	Mean	93,928571	62,64285714	30,39285714

Skor Ideal (100 - Pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
35	0,857142857	85,71428571
40	0,875	87,5
21	1	100
50	0,6	60
55	0,818181818	81,81818182
50	1	100
35	0,857142857	85,71428571
56	0,642857143	64,28571429

40	1	100
40	1	100
35	1	100
30	0,833333333	83,33333333
55	0,636363636	63,63636364
20	1	100
30	1	100
40	0,875	87,5
60	0,666666667	66,66666667
35	1	100
21	0,523809524	52,38095238
30	0,5	50
40	1	100
16	1	100
56	0,642857143	64,28571429
21	0,523809524	52,38095238
35	0,285714286	28,57142857
10	1	100
40	1	100
50	1	100
37,35714286	0,813575526	81,35755258

Berdasarkan hasil pretest dan posttest di atas, terdapat peningkatan pencapaian belajar siswa. Rata-rata nilai pretest adalah 62,64, kemudian setelah menggunakan media komik secara rata-rata nilai post-test bertambah menjadi 93,9. Selanjutnya, dilakukan uji N-Gain terhadap media pembelajaran yang dikembangkan untuk menilai peningkatan kemampuan siswa dalam memahami teks negosiasi. Hasil perhitungan nilai rata-rata N-Gain Score adalah 81,35% berada pada kategori efektif. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik pada materi teks negosiasi siswa kelas X dianggap efektif karena nilai rata-rata N-Gain berada diantara nilai >76 dengan kategori efektif.

Keefektifan media ini juga didukung oleh kemampuannya dalam meningkatkan semangat belajar, memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta mendukung siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya sendiri. Oleh karena itu, media pembelajaran berupa komik sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, memudahkan pemahaman materi, serta meningkatkan kontribusi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Haviz, 2016:34).

4. KESIMPULAN

Hasil validasi media pembelajaran komik di SMKS PAB 5 Klambir Lima menunjukkan bahwa media ini sangat valid untuk digunakan dalam kegiatan belajar menulis siswa kelas X. Validitas ini didasarkan pada persentase dari masing-masing verifikator, di mana validator ahli media dan validator ahli bahasa masing-masing memberikan nilai sebesar 96%, sedangkan validator ahli materi memberikan nilai 92%. Dengan demikian, rata-rata persentase kevalidan media pembelajaran mencapai 94,67%, yang termasuk dalam kategori sangat valid dengan rentang nilai persentase 81–100% menurut kriteria kelayakan penilaian. Selain itu, data hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media komik dalam proses belajar bahasa Indonesia sangat praktis dan diterima dengan baik oleh siswa. Rata-rata nilai total yang diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik adalah 4, yang termasuk dalam rentang kelayakan media $3 \leq Va < 4$. Lebih lanjut, media pembelajaran komik yang dikembangkan oleh peneliti juga dikategorikan efektif. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, penggunaan media komik menunjukkan peningkatan prestasi belajar siswa secara signifikan. Nilai rata-rata pretest siswa adalah 62,64, dan setelah pembelajaran menggunakan media komik, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 93,9. Hasil perhitungan nilai rata-rata N-Gain Score mencapai 81,35%, yang berada di antara nilai >76 dan termasuk dalam kategori efektif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agus, B., & Pribadi. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Azikiwe, U. 2007. *Language Teaching and Learning*. Onitsha: Afiricana-First Pubs. Ltd.
- Azzahrah Putri, R., Magdalena, I., Fauziah, A., & Nur Azizah, F. (2021). "Pengaruh Gaya Belajar terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar". *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 1(2), 157–163.
- Daniyati, A. dkk. (2023). "Konsep Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Devianty, R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Struktur Cerita Rakyat pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 2985-2966.
- Haviz, M. (2016). *Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna*. *Ta'dib*, 16(1).
- Idris Usman, M. (2012). "Model Mengajar Dalam Pembelajaran: Alam Sekitar, Sekolah Kerja, Individual, Dan Klasikal". *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 15(2), 251–266.

- Ismawati, E dan Faraz Umayu. 2016. *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Magdalena, I. dkk. (2020). "Analisis Bahan Ajar". *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. Mahendra, Y. M., Laila, A., & Santi, N. N. (2020). "Pengembangan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Siklus Hidup dan Pelestariannya". *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. 5(1), 119-132.
- Purwoto, J. (2021). "Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Melalui Teknik Supervisi Kunjungan Kelas Pada Guru-Guru SDN 2 Kumpai Batu Atas Kecamatan Arut Selatan Kabupaten Kotawaringin Barat Tahun Pelajaran 2019/2020". *Suluh Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 6(2), 64–73.
- Rohani, A & Nirwana Anas. (2022). "Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Comic Page Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar". *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1287-1295.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sapriyah. (2019). "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar". *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, S. dkk. (2023). "Peningkatan Kemampuan Menganalisis Teks Negosiasi Menggunakan Model Problem Based Learning untuk Siswa Kelas X Smas T Bustanul Arifin Gayo Lues". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*. 4(1), 1–18.