

COMIC STRIPS SEBAGAI ALAT BANTU DALAM MENULIS TEKS CERPEN

Faiz Amriana; Harjito; Ika Septiana

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas PGRI Semarang;

Pascasarjana Universitas PGRI Semarang

faizamriana@gmail.com, harjito@upgris.ac.id; ikaseptiana@upgris.ac.id

ABSTRAK

Capaian belajar peserta didik kelas IX MTs N Rembang dalam pembelajaran teks cerpen masih belum maksimal. Sebagai peserta didik belum tuntas. Peserta didik yang mendapatkan nilai melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menjadi sesuatu hal yang harus terpenuhi. Rendahnya capaian dari hasil pembelajaran tersebut dari factor pembelajaran yang kurang menarik dan monoton, peserta didik kesulitan dalam mengungkapkan isi pikiran untuk disampaikan dalam tulisan. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan media *comic strips*. Tujuan penulisan tesis ini adalah mendeskripsikan prototipe bahan ajar teks cerpen menggunakan media *comic strips* di MTs N Rembang. Penelitian ini dilakukan untuk menggunakan metode *Research and Development* dari teori Borg dan Gallyang diadaptasi sesuai kebutuhan. Hasil validasi pakar menunjukkan bahwa media *comic strips* yang dikembangkan mendapatkan skor 96% kategori sangat baik untuk diujicobakan. Setelah divalidasi, media ajar diujicobakan pada peserta didik MTs N 4 dan MTs N 3 Rembang. Hasil uji coba menunjukkan banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM meskipun ada beberapa yang belum tuntas untuk KD menulis teks cerpen. Dari data yang telah di analisis dapat disimpulkan bahwa media *comic strips* merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan dalam pembelajaran teks cerpen.

Kata Kunci: *comic strips*, media pembelajaran, teks cerpen

ABSTRACT

The learning achievement of students of class IX MTs N Rembang in learning short story texts is still not optimal. As a student it is not finished. Students who get scores beyond the Minimum Completeness Criteria (KKM) are things that must be fulfilled. The low achievement of the learning outcomes is from learning factors that are less interesting and monotonous, students have difficulty expressing the contents of their thoughts to be conveyed in writing. This research develops learning media with comic strips media. The purpose of writing this thesis is to describe prototypes of short story teaching materials using comic strips media at MTs N Rembang. This research was conducted to use the Research and Development method from Borg and Gall's theory which was adapted as needed. The results of the expert validation showed that the developed comic strips received a score of 96% in the very good category to be tested. After being validated, the teaching media was tested on MTs N 4 and MTs N 3 Rembang students. The trial results showed that many students scored above the KKM even though there were some who had not completed KD in writing short story texts. From the data that has been analyzed, it can be concluded that comic strips media is one of the solutions that can be used in learning short story texts.

Keywords: comic strips, instructional media, short story

PENDAHULUAN

Saat ini generasi milenial kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan dan berpengaruh terhadap pengembangan media ajar di bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran di sekolah. Proses belajar mengajar tidak lepas dari adanya alat pembelajaran. Model pembelajaran adalah salah satu alat pembelajaran yang membantu proses belajar mengajar. Arsyad, Azhar (2011:15) mengatakan bahwa dalam proses belajar mengajar, terdapat dua unsur yang sangat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut saling berkaitan. Dengan demikian, media pembelajaran digunakan untuk membantu proses pembelajaran menuju tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu. Sebaliknya, jika media pembelajaran yang digunakan tidak tepat, maka proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung lancar dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai sesuai yang direncanakan.

Salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 adalah Pembelajaran Menulis Cerpen pada kelas IX Semester Ganjil. Materi ini terdapat di pembelajaran yang diajarkan pada kelas IX pada kompetensi dasar 4.6 yaitu Mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan. Pembelajaran menulis Cerpen di MTS N Rembang dilakukan dengan tujuan meningkatkan kemampuan peserta

didik dalam pola pikir, kreativitas dalam pembelajaran menulis. Kosasih (2017:96) mengatakan bahwa pengertian cerpen sesuai namanya cerita pendek (cerpen) adalah cerita yang menurut wujud atau struktur fisiknya berbentuk pendek. Kosasih (2017:96) juga mengatakan bahwa cerita pendek adalah cerita yang jumlah katanya sekitar 500-5000 kata. Dalam pengertian cerita pendek tersebut jadi dapat disimpulkan bahwa cerita pendek ini adalah cerita yang dapat habis dibaca dalam satu kali duduk.

Dalam pembelajaran menulis atau menyusun sebuah cerpen, peserta didik dituntut agar dapat berkreaitivitas, berpikir kritis, dan berimajinasi supaya dapat membuat sebuah cerita pendek yang sesuai dengan sruktur dan kebahasaan. Untuk ciri dari sebuah cerita pendek adalah sebuah kesederhanaan bahasa dan segi cerita serta keterbatasan konflik dan tokoh cerita, mengingat bentuknya yang pendek. Karena bentuknya yang singkat untuk alurnya sendiri hanya memiliki penanjakan, puncak, dan penyelesaian konflik. Untuk cerita pendek sendiri ini merupakan sebuah cerita yang tidak baku, karena bentuknya yang singkat. Sebuah cerita pendek ini harus lebih dapat dipahami untuk alur dan konfliknya. Kesederhanaan bahasa pun dan dapat mempengaruhi untuk kualitas cerpen tersebut.

Peserta didik seringkali mengalami kesulitan dalam menuangkan ide pikirannya dalam bentuk teks cerpen. Sebelum menulis teks cerpen peserta didik terlebih dahulu harus dapat memahami karakteristik teks cerpen, serta struktur

dan kebahasaan teks cerpen. Kesulitan yang dialami oleh peserta didik ditandai dengan beberapa hal yaitu kesulitan menemukan ide, menemukan kata pertama dalam teksnya, mengembangkan kerangka menjadi sebuah teks cerpen, menyusun kerangka teks cerpen, serta menuangkan ide untuk pertama kali menulis teks cerpen karena minimnya penguasaan kosa kata, dan tidak terbiasa dengan mengemukakan pemikiran. Pembelajaran ini dianggap sulit karena belum adanya media pembelajaran yang tepat serta efektif untuk dipergunakan dalam pembelajaran menulis teks cerpen dalam materi tersebut.

Tarigan (2013:5) mengatakan bahwa menulis merupakan keterampilan berbahasa yang sering dipakai untuk berkomunikasi secara tidak langsung, dengan begitu menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif. Keterampilan menulis ini tidak dapat dikuasai secara otomatis, namun hanya perlu adanya latihan dan praktik yang teratur.

Dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran peserta didik memerlukan rangsangan berupa media pembelajaran. Dengan begitu, model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media *comic strips*. Gumelar (2011:2) mengatakan bahwa komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata dalam sebuah tujuan dan filosofi pembuatannya sehingga cerita tersebut dapat tersampaikan.

Dengan menggunakan media *comic strips* yang memiliki cerita

singkat serta runtut, peserta didik diharapkan mampu memaparkan cerita yang terkandung di dalamnya dengan runtut dan dapat mengembangkan cerita dengan imajinasinya mereka sendiri. Dengan alasan tersebut dipilihnya *comic strips* sebagai media yang baik untuk menuliskan sebuah alur cerita dan bisa dikembangkan sesuai dengan imajinasi penulis atau peserta didik.

Dari alasan dan latar belakang tersebut perlu mengembangkan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran yang efektif dan efisien maka penelitian ini berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerpen Berbasis Media *Comic Strips* di MTS N Rembang”.

METODE PENELITIAN

Dalam metode penelitian ini menggunakan pendekatan dan jenis penelitian R&D atau biasa disebut *Research and Development*. Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan sebuah produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Urutan dalam penelitian ini terdapat delapan alur yaitu analisis kebutuhan awal, pembuatan draf, uji pakar, revisi, uji terbatas. FGD, revisi prototype dan pembuatan laporan. Semua itu harus di lalui dalam penelitian ini. Untuk populasi dalam penelitian ini adalah MTs N Rembang dan sampelnya adalah MTs N 4 Rembang dan MTs N 3 Rembang.

Teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Untuk teknik analisis data dalam penelitian ini adalah kualitatif yaitu memaparkan.

HASIL

1. Penyusunan *Prototipe* Bahan Ajar

Berdasarkan hasil temuan dan observasi yang telah dilakukan, maka dibutuhkan diagnosis yang mendalam untuk menemukan solusi mengenai kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran serta kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran terkhusus pada kompetensi dasar 4.6 yakni mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek. Berdasarkan temuan dan kajian yang telah dilakukan, dibutuhkan diagnosis mendalam untuk menemukan solusi mengenai kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran serta kesulitan peserta didik dalam memahami kompetensi dasar 4.6 yakni mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan. Maka dari itu, solusi atas temuan tersebut perlunya dikembangkan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik merasa senang, antusias dan bisa menumbuhkan kreativitas peserta didik untuk bisa Mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek.

Pembuatan prototipe media pembelajaran *comic strips* menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Prototipe media pembelajaran *comic strips* yang dikembangkan bisa menarik minat peserta didik dan selain itu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, selain itu bisa juga membuat peserta didik menjadi lebih kreatif dan mengembangkan ide peserta didik dalam mengungkapkan

pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan.

Media pembelajaran *comic strips* dibagikan satu per satu kepada peserta didik dengan tiga tema cerita yang berbeda. Peserta didik akan diminta memilih sendiri tema cerita mana yang di inginkan. Setelah pemaparan materi, peserta didik akan diminta menulis sebuah teks cerpen menggunakan bahasa mereka sendiri dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun teks cerpen seperti tema, amanat, alur/plot, penokohan, latar, sudut pandang dan gaya bahasa. Prototipe media pembelajaran *comic strips* ini dapat digunakan oleh peserta didik ketika pembelajaran daring atau bisa juga digunakan secara luring (tatap muka di sekolah). Karena bentuknya yang simpel berupa lembaran kertas berisi gambar *comic strips* dan mudah dibawa kemana saja. Prototipe media pembelajaran yang dirancang berupa gambar dan teks.

Media *comic strips* dirancang dalam bentuk gambar yang dituangkan dalam lembaran kertas yang kemudian dibagikan kepada peserta didik. Media *comic strips* terdapat tiga tema cerita yaitu

- 1) Kehidupan social antar teman,
- 2) Kehidupan social di lingkungan,
- 3) Kehidupan pertemanan di lingkungan sekolah.

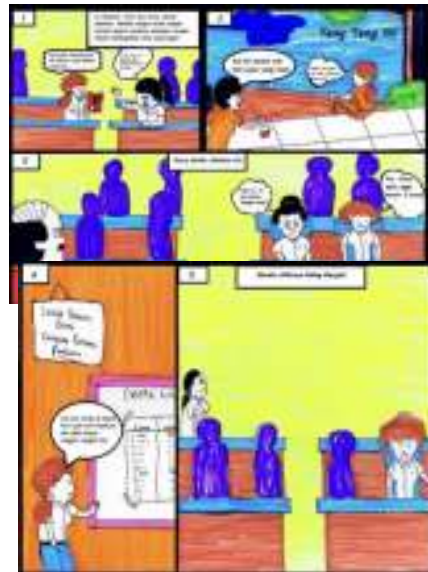
Tampilan media *comic strips* yang digunakan adalah sebagai berikut.



Cerita pertama menggambarkan kehidupan setelah lulus sekolah. Cerita dimulai Tokoh utama melihat teman sekolahnya dulu tidur di jalan seperti gendangan. Namun ternyata bahwa temanya adalah seorang artis yang sedang bermain film.



Cerita kedua menunjukkan seorang anak yang suka bermain game dan terlihat pengangguran. Sering menjadi omongan tetangga karena tidak bekerja. Namun dia berhasil membuktikan bahwa bermain game bisa membuat bangga kedua orang tua dan berprestasi.



Cerita ketiga berkisah tentang rusaknya persahabatan karena tidak memberi contekan saat melakukan ujian. Karena sifat keras kepala yang dimiliki temannya tersebut, membuat persahabatan yang dulunya sangat erat menjadi jauh seperti tidak mengenal.

2. Validasi Ahli/ Uji Pakar

Berikut adalah hasil dari yang di dapatkan pakar 1 melalui angket.

No	Komponen Penilaian Ahli	Skor Penilaian Ahli
		Pakar 1
KETERSEDIAAN BAHAN AJAR		
1	Ketersediaan bahan ajar menulis teks cerpen berbentuk gambar	5
2	Sudah adakah pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan media <i>comic strips</i>	4
3.	Seharusnya ada ketersediaan teks cerpen di sekolah	5
4	Kesesuaian dengan kurikulum 2013	5
5	Kesesuaian pembelajaran teks cerpen menggunakan media <i>comic strips</i> ?	5
6	Pembelajaran teks cerpen menggunakan media <i>comic strips</i> dapat mencapai tujuan pembelajaran?	5
7	Pembelajaran teks cerpen menggunakan media <i>comic strips</i> memudahkan proses pembelajaran.	5
8	Pembelajaran teks cerpen menggunakan media <i>comic strips</i> memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik.	5
9	Setuju bahwa pembelajaran teks cerpen menggunakan media <i>comic strips</i> .	4
10	Gambar yang disajikan dalam	5

	komik sudah sesuai dengan teks.	
11	Ukuran font dalam komik sesuai	5

No	Komonen penilaian ahli	Skor penilaian ahli
		Pajar 1
12	Media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan KD yang diajarkan.	4
13	Bahan yang dijadikan sebagai media pembelajaran sudah tepat.	5
14	Gambar yang disajikan sudah menarik.	5
15	Media pembelajaran <i>comic strips</i> merangsang ide dan kreativitas peserta didik.	5
jumlah		72
Skor maksimum		96%

Dari hasil angket yang didapatkan dari pakar 1 mendapatkan jumlah 72 dari jumlah keseluruhan 75. Selain itu bila dikonversi ke dalam persen mendapatkan skor maksimum berada di 96% dari jumlah keseluruhan 100%. Dengan skor yang didapatkan mendekati 100% maka bahan ajar tersebut sudah baik digunakan untuk alat bantu dalam pembelajaran teks cerpen.

Berikut interval uji pakar 1 bahan ajar dalam bentuk persentase oleh dosen ahli sebagai berikut.

No	Persentase	Skor dan kriteria
1	1- 20%	Sangat Tidak Baik (1)
2	21-40%	Kurang Baik (2)
3	41-60%	Cukup Baik (3)
4	61-80%	Baik (4)
5	81-100%	Sangat Baik (5)

1	Ketersediaan bahan ajar menulis teks cerpen berbentuk gambar	3
2	Sudah adakah pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan media <i>comic strips</i>	3
3.	Seharusnya ada ketersediaan teks cerpen di sekolah	5
4	Kesesuaian dengan kurikulum 2013	5

Dari hasil yang didapatkan dari pakar 1, diperoleh kesimpulan bahwa dari 15 poin pertanyaan didapatkan 12 skor kriteria (Sangat baik) dan 3 skor kriteria (Baik). Untuk hasil yang didapatkan dari pakar sudah mendapatkan minimum yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian pengembangan. Dalam melakukan penelitian pengembangan hal ini dilakukan untuk mendapatkan keyakinan bahwa bahan ajar yang dibuat sudah layak digunakan atau belum. Jika bahan ajar yang dipakai belum mendapatkan persetujuan atau bahkan mendapatkan skor yang kurang dari pakar ahli perlu dilakukan revisi yang lebih baik sebelum digunakan.

Berikut ini adalah hasil dari pakar kedua.

No	Komponen Penilaian Ahli	Skor Penilaian Ahli
		Pakar 2
KETERSEDIAAN BAHAN AJAR		

No	Komponen Penilaian Ahli	Skor penilaian ahli pakar 2
5	Kesesuaian pembelajaran teks cerpen menggunakan media <i>comic strips</i> ?	5
6	Pembelajaran teks cerpen menggunakan media <i>comic strips</i> dapat mencapai tujuan pembelajaran?	5
7	Pembelajaran teks cerpen menggunakan media <i>comic strips</i> memudahkan proses pembelajaran.	5
8	Pembelajaran teks cerpen menggunakan media <i>comic strips</i> memberikan	5

	manfaat bagi guru dan peserta didik.	
9	Setuju bahwa pembelajaran teks cerpen menggunakan media <i>comic strips</i> .	5
10	Gambar yang disajikan dalam komik sudah sesuai dengan teks.	5
11	Ukuran font dalam komik sesuai	5
12	Media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan KD yang diajarkan.	5

No	Komponen Penilaian Ahli	Skor penilaian ahli pakar 2
13	Bahan yang dijadikan sebagai media pembelajaran sudah tepat.	5
14	Gambar yang disajikan sudah menarik.	5
15	Media pembelajaran <i>comic strips</i> merangsang ide dan kreativitas peserta didik.	5
	jumlah	71
	skor	94,6 %

Dari hasil angket yang didapatkan dari pakar 2 mendapatkan jumlah 71 dari jumlah keseluruhan 75. Selain itu bila dikonversi ke dalam

persen mendapatkan skor maksimum berada di 94% dari jumlah keseluruhan 100%. Dengan skor yang

didapatkan mendekati 100%, maka bahan ajar tersebut sudah baik digunakan untuk alat bantu dalam pembelajaran teks cerpen.

Berikut interval uji pakar 2 bahan ajar dalam bentuk persentase oleh guru ahli sebagai berikut.

o	Persentase	Skor dan kriteria
1	1- 20%	Sangat Tidak Baik (1)
2	21-40%	Kurang Baik (2)
3	41-60%	Cukup Baik (3)
4	61-80%	Baik (4)
5	81-100%	Sangat Baik (5)

Dari hasil yang di dapatkan dari pakar 2 dapat disimpulkan bahwa dari 15 poin pertanyaan di dapatkan 12 skor kriteria (Sangat baik) dan 3 skor kriteria (Cukup baik)

Dari hasil kedua pakar tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang digunakan sudah sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan layak di digunakan. Meskipun ada bagian yang perlu di revisi baik itu dari penulisan maupun desain dari bahan ajar tersebut.

3. Revisi Penyusunan Draf Bahan Ajar

Revisi yang dilakukan dalam penyusunan draft bahan ajar yaitu perbaikan draft bahan ajar berdasarkan saran dari ahli pakar atau validator dan

No	Rentang nilai	MTS N A Rembang	
		Nilai	%
1	86-100	11	43%
2	76-85	12	46%
3	56-75	3	11%
4	<55	0	0%
Jumlah		26	100%

perbaikan sudah sesuai dengan arahan validator.

4. Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan penghitungan tersebut, dapat diketahui kemampuan peserta didik di sekolah 1 yaitu MTS N A dengan jumlah 26 peserta didik di dapat nilai dengan rentang 86-100 memiliki frekuensi 11 peserta didik dengan persentase 43%, dalam rentang nilai 76-85 memiliki frekuensi 12 peserta didik dengan persentase 46%, dan di rentang nilai 56-75 memiliki frekuensi 3 peserta didik dengan persentase 11%, serta di rentang nilai <55 memiliki frekuensi 0 peserta didik atau tidak ada dengan persentase 0%.

Sementara di sekolah 2 yakni di MTS N B, berdasarkan tabel penghitungan di atas dapat diketahui kemampuan peserta didik dengan jumlah 30 peserta didik mendapatkan nilai dengan rentang 86-100 memiliki frekuensi 18 peserta didik dengan persentase 60%, kemudian dengan rentang nilai 76-85 dan memiliki frekuensi 8 peserta didik dengan persentase 27%, dengan rentang nilai 56-75% memiliki frekuensi 4 peserta didik dengan frekuensi 13%, serta

dengan rentang nilai <55 memiliki frekuensi 0 peserta didik atau tidak ada dengan persentase 0%.

5. Diskusi Terbatas (FGD)

Kegiatan *Focus Group Discussion* dilaksanakan pada hari Minggu, 6 November 2022 secara daring melalui Zoom. Kegiatan ini diikuti oleh dua guru Bahasa Indonesia (MTS N A dan MTS N B) dan satu peserta didik. Kegiatan *Focus Group Discussion* membahas terkait dengan penyempurnaan bahan ajar yang telah diujikan sudah sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik atau belum.

Dari kegiatan *Focus Group Discussion* yang dilakukan, didapatkan beberapa komentar dan saran dari guru Bahasa Indonesia. Komentar dari guru Bahasa Indonesia di MTS N A Rembang bahan ajar teks cerpen menggunakan media *comic strips* sudah sangat menarik karena disajikan gambar yang menarik dan komposisi warna yang sesuai dengan anak seumuran SMP. Untuk cerita yang disajikan di komik sudah sangat menarik dan berkaitan dengan gambarnya. Dalam hal tersebut

No	Rentang nilai	MTS N B Rembang		
		Nilai	%	
1	86-100	18	60%	Sangat Baik
2	76-85	8	27%	Baik
3	56-75	4	13%	Cukup
4	<55	0	0%	Kurang
Jumlah			30	100%

membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran dan membuat mereka lebih berpiknik kreatif serta mampu mengembangkan ide

cerita yang menarik sesuai dengan unsur pembangun penulisan teks cerpen. Untuk tulisan atau *font* yang tertera dalam komik juga sudah terbaca jelas dan alur cerita yang disajikan juga menarik karena berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu bahan ajar tersebut juga sangat mudah digunakan baik bagi guru dan peserta didik.

Komentar dari guru MTS N B untuk bahan ajar yang telah dikembangkan sangat menarik karena disajikan dengan berbagai tema komik yang menarik dan lebih dari satu, serta komposisi gambar dan warna yang sesuai, selain itu desain juga menarik serta alur cerita yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik yang dapat ditemui. Selain itu percakapan dalam komik seperti percakapan langsung sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan membuatnya berimajinasi.

Komentar dari guru MTS N B untuk kesesuaian isi sudah sesuai dengan kurikulum 2013. Komponen warna dan gambar yang ada di dalam bahan ajar sudah bagus, tetapi untuk bahan yang digunakan alangkah lebih baik agar dilapisi kertas laminasi supaya tidak mudah rusak untuk komik tersebut. Pemilihan ilustrasi cerita dalam komik juga sudah sangat menarik. Oleh karena itu secara umum bahan ajar sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk peserta didik SMP/MTs sederajat.

Komentar dari peserta didik untuk bahan ajar sangat menarik. Warna yang terdapat dalam bahan ajar memberikan efek semangat dalam pembelajaran. Bahan ajar terkesan cukup tidak membosankan dan lebih menarik dengan di sisipkan gambar.

6. Revisi Produk Bahan Ajar

Setelah melakukan uji coba tentu masih banyak beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk penyempurnaan bahan ajar menulis teks cerpen menggunakan media *comic strips*. Revisi bahan ajar yang dilakukan berdasarkan saran dari ahli pakar atau validator dalam penelitian ini beserta tindakan perbaikannya untuk dapat melengkapi kekurangan dari bahan ajar yang telah digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diperoleh simpulan berdasarkan hasil yang diperoleh di kedua sekolah yang telah menjadi sampel penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa pembelajaran teks cerpen menggunakan media *comic strips* layak digunakan. Berdasarkan hasil uji coba dari kedua sekolah tersebut dengan nilai peserta didik meningkat melampaui KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Prototipe pembelajaran teks cerpen menggunakan media *comic strips* dirancang untuk pembelajaran materi teks cerpen peserta didik kelas IX MTs. Media *comic strips* memiliki tiga tema utama cerita yaitu 1) Kehidupan social antar teman, 2) Kehidupan social di lingkungan, 3) Kehidupan pertemanan di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

- Ambrayani, Gamaliel Septian Airlanda. 2017. *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif materi Perubahan Lingkungan Fisik*. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE). Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arief, Moh Miftahul. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen Berbasis Kepahlawanan dengan Metode Kontekstual untuk peserta didik kelas X MA Kota Semarang*. Thesis; Semarang. Thesis tidak dipublikasikan
- Nuning, Budiarti Wahyu dan Haryanto. 2016. *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta didik Kelas IV*. Jurnal Prima Edukasia. Yogyakarta.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Dirjen manajemen Pendidikan Pembelajaran Sekolah.
- Djohari, Astuti; Siti Yulidhar Harunasari; Susilawati. 2019. *Memperkuat Pemahaman Membaca Peserta didik menggunakan Comic Strip Media*. Semnara. Jakarta
- Duncan, R., & Smith, M.J. (2009). *The Power of comics: History, Form and Culture*. London, UK: Continuum.
- Eka, Widiana Erma. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksplanasi Dengan Media Gambar Seri Fenomena Sosial Untuk Kelas XI SMK Kota Semarang*. Thesis: semarang.
- Fahrurrozi, M., & Mohzana, Z. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Lombok: Universitas Hamzanwandi Press publikasikan
- Gumelar. 2011. *Comic Making*. Jakarta: Indeks
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Pustaka Setia.
- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Peserta didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 396-401.
- Johana, Maria; Ari Widayanti. 2007. *Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa Yang Komunikatif Bagi Peserta didik Smp*. Lembaran Ilmu Pendidikan. Semarang
- Kamal, M. F. Septiana Ika (2023). *Program Peningkatan*

- Kemampuan Menggunakan Teknologi Informasi Komputer (Tik) Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru MTsN 6 Aceh Besar* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Khiriyah Uswatun Sriyani. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis E-Comic di SMS Kota Semarang*. Thesis: Semarang. Thesis tidak di publikasikan
- Khusnul Khotimah. *Hasil Karangan Deskripsi Menggunakan Komik Strip Pada Situs Www.Handschuhfisch.De Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Peserta didik Kelas XII Semester 1 Sma Negeri 8 Surabaya*.
- Kohunssa S, Harjito. 2021. *Bahan Ajar Pantun Nasihat Religi Dengan Media Gambar Untuk Siswa SMP/MTs. Kabupaten Seram Bagian Timur Maluku*. Semarang. Jurnal Teks UPGRIS
- Kosasih, engko. 2017. *Cerdas Berbahasa Indonesia Untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Kusnida, Faris; Mimi Mulyani; Astini Su'udi. 2015. *Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual Dan Media Komik Strip Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Yang Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berdasarkan Gaya Belajar*. Thesis tidak di publikasikan
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademi Permata.
- Majid, Abdul. 2008, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Satandar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mudlofar, Ali. 2012. *Pendidik Profesional*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nugroho, Muhammad Andi. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi dengan Metode Picture And Picture Berbasis Nasionalisme Pada Peserta didik Kelas X SMK Kabupaten Pekalongan*. Thesis: Semarang. Thesis tidak di publikasikan
- Nurhayati, Ida. 2019. "Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran PPKn di SMA", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Tahun 6, Nomor 1 Juli 2019. Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
- Pramesti, U. D.; Sunendar, D., & Damayanti, V. S. (2020). *Komik strip sebagai media pendidikan literasi kesehatan dalam pembelajaran bahasa indonesia pada masa pademi COVID-19*. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 45-54.
- Prastowo, A. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode*

Pembelajaran Yang Menarik dan Menyenangkan.
Yogyakarta: Diva Pers

Tarigan. 2013. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.*
Bandung: CV Angkasa.

Ramliyana, R. (2016). Membangkitkan motivasi belajar bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA) melalui media komik. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 1-19.

Sayuti, S. 2000. *Berkenalan Dengan Prosa Fiks.* Yogyakarta: Gama Media.

Sudjana, A. 2010. *Media Pembelajaran.* Bandung: Sianar Baru Agresindo.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif.* Bandung: Alfabeta.

Sumardjo, Jacob. 2007. *Catatatn Kecil tentang Menulis Cerpen.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Suryaman, M. 2009. *Panduan Pendidikan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP/Mts.* Jakarta.: Pusat Pembukuan: Departemen Pendidikan Nasional.

Suyanto. 2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan.* Yogyakarta: Penerbit Andy.

Suryani dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya.* Bandung. PT Remaja Rosdakarya