

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA MATERI
MENULIS TEKS TANGGAPAN SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 NAMOHALU
ESIWA**

Fari Krisnawati Telaumbanua¹, Noibe Halawa², Lestari Waruwu³, Mastawati Ndruru⁴

Universitas Nias

e-mail: telfari355@gmail.com, lestariwaruwu@unias.ac.id, noibehalawa@unias.ac.id,
mastawatindruru@unias.ac.id

Diterima: 29/09/2026; Direvisi: 08/10/2026; Diterbitkan: 17/10/2026

ABSTRAK

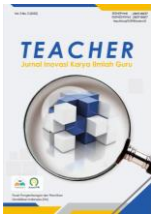
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa kelas VII SMP Negeri 2 Namohalu Esiwa dalam memahami struktur dan menyusun teks tanggapan serta terbatasnya variasi media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik, menilai kelayakan dan kepraktisannya, serta mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, angket respons siswa, serta tes hasil belajar. Hasil validasi kedua menunjukkan persentase kelayakan sebesar 97,92% dari ahli materi, 100% dari ahli bahasa, dan 87,5% dari ahli desain. Uji kepraktisan memperoleh persentase 86,3% pada kelompok kecil yang melibatkan enam siswa dan 88,2% pada uji coba lapangan yang melibatkan 17 siswa. Hasil tes pada uji coba lapangan menunjukkan nilai rata-rata 95,24, dengan seluruh siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memperoleh penilaian positif dari para ahli, mendapatkan respons positif dari siswa, dan menghasilkan pencapaian belajar yang tinggi pada kelompok uji coba. Namun, peningkatan kemampuan menulis dan efektivitas kausal media belum dapat dipastikan karena tidak tersedia data sebelum penggunaan media atau kelompok pembandingan.

Kata kunci: media pembelajaran, komik, menulis, teks tanggapan

ABSTRACT

This study was motivated by the difficulties experienced by Grade VII students at SMP Negeri 2 Namohalu Esiwa in understanding the structure and composing response texts, as well as the limited variety of instructional media. It aimed to develop comic-based learning media, assess its feasibility and practicality, and describe students' learning outcomes after using the media. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research instruments included validation sheets for subject matter, language, and design experts, a student response questionnaire, and a learning achievement test. The second validation results indicated feasibility scores of 97.92% for subject matter, 100% for language, and 87.5% for design. The practicality assessment yielded 86.3% in a small-group trial involving six students and 88.2% in a field trial involving 17 students. The field-trial learning achievement test produced a mean score of 95.24, with all students meeting the minimum mastery criterion of 70. These findings indicate that the media received positive evaluations from experts, elicited positive responses from students, and was associated with high learning achievement among the trial participants. However, improvement in writing skills and the causal effectiveness of the media cannot be established because no pre-implementation data or comparison group was available.

Keywords: instructional media, comics, writing, response texts



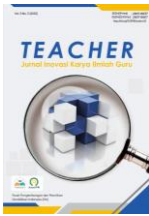
PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan menulis perlu dikuasai karena siswa dituntut mampu menyampaikan gagasan secara runtut, logis, dan sesuai dengan kaidah bahasa. Semi (2007) menjelaskan bahwa menulis merupakan proses mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui bahasa tulis agar dapat dipahami pembaca. Mulyati et al. (2009) juga menempatkan keterampilan menulis sebagai bagian penting dari keterampilan berbahasa yang perlu dikembangkan melalui pembelajaran terarah. Dalam praktiknya, kemampuan menulis berkaitan dengan kemampuan mengorganisasikan gagasan, memilih kata, dan menyusun kalimat yang saling berhubungan. Fitriana et al. (2021) mengkaji keterkaitan regulasi diri dan kemampuan berpikir kritis dengan keterampilan menulis narasi, sedangkan Putri et al. (2025) membahas kemampuan berbahasa siswa dalam beberapa aspek, termasuk menulis. Kajian tersebut menunjukkan pentingnya memberikan pengalaman belajar yang mendukung perkembangan keterampilan berbahasa sesuai dengan karakteristik siswa.

Salah satu materi menulis pada jenjang SMP adalah teks tanggapan. Teks tanggapan digunakan untuk menyampaikan penilaian, kritik, atau apresiasi terhadap suatu objek, peristiwa, maupun persoalan dengan disertai alasan yang jelas. Harsiati et al. (2017) dan Subarna et al. (2023) menyediakan landasan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas VII, termasuk pengenalan berbagai jenis teks dan kegiatan berbahasa. Dalam pembelajaran teks tanggapan, siswa perlu memahami struktur teks, mengembangkan isi, serta menggunakan kaidah kebahasaan secara tepat. Rahmanilah et al. (2024) mengkaji kemampuan menulis teks tanggapan siswa kelas IX, sehingga relevan untuk menunjukkan bahwa keterampilan tersebut perlu diperhatikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dinamaryati (2021) membahas penggunaan media kartu topik dalam pembelajaran menyusun teks tanggapan, sedangkan Fauziah dan Efendi (2024) mengkaji penerapan pembelajaran berbasis proyek pada materi menulis teks tanggapan. Kedua penelitian tersebut memperlihatkan adanya upaya untuk mendukung pembelajaran teks tanggapan melalui strategi dan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Meskipun demikian, keterampilan menulis tidak selalu mudah dikuasai siswa. Siswa dapat mengalami kesulitan dalam memahami materi, mengembangkan gagasan, menentukan pilihan kata, dan menyusun tulisan secara sistematis. Fitriana et al. (2021) menempatkan regulasi diri dan kemampuan berpikir kritis sebagai aspek yang berkaitan dengan keterampilan menulis narasi, sedangkan Putri et al. (2025) membahas kemampuan berbahasa siswa sekolah dasar yang mencakup keterampilan menulis. Walaupun konteks dan jenjang kedua penelitian tersebut berbeda, keduanya dapat menjadi rujukan umum mengenai pentingnya mendukung proses belajar menulis. Elina et al. (2009) membahas keterampilan menulis sebagai bagian dari pembelajaran bahasa, sedangkan Keraf (1980) menguraikan aspek-aspek komposisi dan kemahiran berbahasa yang berkaitan dengan penyusunan gagasan secara tertulis. Dalam konteks teks tanggapan, siswa tidak cukup hanya menyampaikan pendapat, tetapi juga perlu menjelaskan alasan dan mengorganisasikan tanggapan secara runtut. Oleh karena itu, pembelajaran perlu menyediakan contoh konkret dan kegiatan yang membantu siswa memahami hubungan antara struktur, isi, dan penggunaan bahasa.

Salah satu upaya untuk mendukung pembelajaran tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media membantu menyampaikan materi secara lebih terarah dan memberikan variasi dalam proses pembelajaran. Kustandi dan

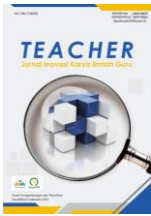


Sutjipto (2016) membahas media pembelajaran manual dan digital sebagai bagian dari pemanfaatan sarana pembelajaran, sedangkan Salahudin (2021) menguraikan media pembelajaran sebagai salah satu unsur pendukung kegiatan belajar. Wulandari et al. (2023) menekankan pentingnya media dalam proses belajar mengajar, sementara Fadilah et al. (2023) membahas pengertian, tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensi media pembelajaran. Karomah et al. (2024) juga mengkaji peran dan manfaat media dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Kajian-kajian tersebut memberikan landasan umum bahwa pemilihan media perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan karakteristik materi. Dengan demikian, media yang digunakan dalam pembelajaran menulis sebaiknya tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga membantu siswa memahami materi dan berlatih menyusun tulisan.

Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah komik, yaitu media yang memadukan gambar, dialog, dan rangkaian cerita untuk menyampaikan informasi. Perpaduan unsur visual dan verbal memungkinkan materi disajikan melalui situasi yang lebih konkret dan mudah diikuti. Fitriyanti et al. (2023), melalui kajian literatur sistematis mengenai komik sebagai media pembelajaran dalam publikasi pendidikan di Indonesia, memberikan gambaran tentang pemanfaatan komik dalam berbagai konteks pembelajaran. Hulu dan Bawamenewi (2023) secara khusus mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis komik untuk siswa sekolah menengah pertama. Penelitian tersebut relevan karena menunjukkan penggunaan komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang yang berdekatan dengan subjek penelitian ini. Icahayati et al. (2024) mengembangkan media e-komik berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar, sedangkan Pramesti et al. (2024) mengkaji komik digital berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar. Kedua penelitian tersebut menunjukkan variasi penerapan komik, meskipun jenjang pendidikan dan fokus materinya berbeda dari penelitian ini.

Pemanfaatan komik juga ditemukan dalam bidang pembelajaran lain. Mutiara et al. (2024) membahas pemanfaatan media komik untuk pembelajaran IPS pada jenjang SMP, sedangkan Putra dan Milenia (2021) mengkaji media komik dalam pembelajaran matematika melalui tinjauan literatur sistematis. Susanti et al. (2025) mengembangkan media Komifani yang mengangkat fakta dan opini untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Sementara itu, Hariadi dan Abidin (2022) mengkaji perancangan komik sebagai media pengenalan asal-usul nama Kabupaten Jombang bagi remaja. Kajian-kajian tersebut menunjukkan bahwa komik dapat dikembangkan untuk beragam tujuan, mulai dari penyampaian materi pelajaran hingga pengenalan informasi kontekstual. Namun, penggunaan komik dalam pembelajaran tetap perlu disesuaikan dengan kompetensi yang hendak dicapai. Untuk materi menulis teks tanggapan, isi komik perlu membantu siswa mengenali objek yang ditanggapi, memahami cara menyampaikan penilaian, mengembangkan alasan, dan memperhatikan struktur serta kaidah kebahasaan.

Selain komik, berbagai pendekatan dan media lain juga telah digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis. Dinamaryati (2021) membahas penggunaan kartu topik untuk membantu siswa menyusun teks tanggapan, sedangkan Fauziah dan Efendi (2024) mengkaji pembelajaran berbasis proyek pada materi yang sama. Uripah et al. (2025) membahas penerapan model *discovery learning* dalam pembelajaran menulis teks tanggapan pada siswa kelas VII. Hayati (2023) mengkaji penggunaan metode demonstrasi dalam pembelajaran materi teks tanggapan deskriptif, sedangkan Widyasari et al. (2025) membahas



penggunaan komik digital dan gambar berseri dalam keterampilan menulis narasi siswa kelas VII SMP. Mahmudah dan Tressyalina (2023) juga mengkaji penggunaan media video dalam pembelajaran keterampilan menulis teks debat. Meskipun materi dan bentuk media dalam penelitian tersebut beragam, kajian-kajian ini menunjukkan pentingnya memilih pendekatan dan media yang sesuai dengan karakteristik keterampilan yang diajarkan. Media komik untuk teks tanggapan perlu dirancang secara khusus agar ilustrasi dan dialog tidak hanya menjadi unsur dekoratif, tetapi juga berfungsi mendukung pemahaman materi dan latihan menulis.

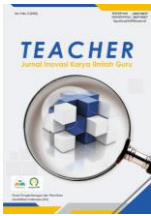
Berdasarkan kajian tersebut, penelitian mengenai media komik telah dilakukan dalam berbagai mata pelajaran, jenjang pendidikan, dan tujuan pembelajaran. Namun, kebutuhan untuk mengembangkan media yang secara khusus mengintegrasikan materi, contoh, ilustrasi, dialog, dan latihan menulis teks tanggapan pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Namohalu Esiwa tetap perlu dikaji berdasarkan kondisi pembelajaran di sekolah sasaran. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada pembuatan media, tetapi juga menilai kelayakan produk melalui validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain serta menilai kepraktisannya berdasarkan respons siswa. Penilaian hasil belajar setelah penggunaan media turut dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai pencapaian siswa dalam uji coba. Dengan demikian, fokus penelitian terletak pada pengembangan dan penilaian produk dalam konteks pembelajaran yang dituju, bukan pada pengujian kausal efektivitas media melalui perbandingan kelompok.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada materi menulis teks tanggapan untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Namohalu Esiwa, mengetahui kelayakan dan kepraktisan media, serta mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media dirancang dengan memadukan materi, contoh teks, ilustrasi, dialog, dan latihan agar penyajiannya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menyajikan materi menulis teks tanggapan secara lebih kontekstual. Mengingat hasil belajar yang dikaji merupakan hasil setelah penggunaan media, temuan penelitian ditafsirkan sebagai gambaran pencapaian siswa pada uji coba, bukan sebagai bukti tunggal bahwa media menyebabkan peningkatan kemampuan menulis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada materi menulis teks tanggapan untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Namohalu Esiwa. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Penelitian dilaksanakan pada 21 April–15 Juni 2026. Model ADDIE digunakan untuk mengarahkan proses pengembangan media secara sistematis, mulai dari identifikasi kebutuhan pembelajaran, perancangan dan pembuatan produk, validasi, uji coba, hingga evaluasi hasil pengembangan.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran menulis teks tanggapan pada siswa kelas VII. Analisis berfokus pada kesulitan siswa dalam memahami materi dan struktur teks tanggapan serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil analisis digunakan sebagai dasar untuk menentukan materi, karakteristik media, dan tujuan pembelajaran. Pada tahap perancangan, peneliti



menyusun materi teks tanggapan, alur cerita, dialog, ilustrasi, serta urutan penyajian materi dan latihan. Perancangan tersebut diarahkan agar isi komik sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas VII.

Tahap pengembangan dilakukan dengan menyusun rancangan menjadi produk media pembelajaran berbasis komik. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain untuk menilai kesesuaian materi, ketepatan penggunaan bahasa, serta kualitas tampilan media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki produk sebelum digunakan dalam uji coba. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba media kepada siswa. Uji coba kelompok kecil melibatkan enam siswa, sedangkan uji coba lapangan melibatkan 17 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Namohalu Esiwa. Uji coba dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai respons siswa terhadap media serta gambaran hasil belajar setelah penggunaannya. Tahap evaluasi dilakukan dengan menelaah hasil validasi ahli, respons siswa, dan hasil tes belajar sebagai dasar penilaian kelayakan dan kepraktisan media serta penyempurnaan produk.

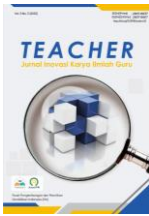
Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, lembar validasi ahli desain, angket respons siswa, dan tes hasil belajar. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep, kelengkapan materi teks tanggapan, dan keruntutan penyajian. Lembar validasi ahli bahasa digunakan untuk menilai ketepatan ejaan, pilihan kata, struktur kalimat, kejelasan dialog, keterbacaan, serta kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa. Lembar validasi ahli desain digunakan untuk menilai tata letak, pemilihan warna, tipografi, kualitas ilustrasi, keterpaduan teks dan gambar, serta daya tarik tampilan media. Angket respons siswa digunakan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap kemudahan penggunaan, kejelasan materi, keterbacaan, dan daya tarik komik. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui pencapaian siswa pada materi menulis teks tanggapan setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data validasi ahli dan respons siswa dianalisis dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100%. Hasil persentase selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian untuk menentukan kategori kelayakan dan kepraktisan media. Data tes hasil belajar dianalisis berdasarkan nilai yang diperoleh siswa dan ketuntasan belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, seluruh 17 siswa memperoleh nilai sekurang-kurangnya 91 sehingga mencapai KKM. Hasil tersebut digunakan untuk menggambarkan pencapaian belajar siswa setelah menggunakan media komik. Karena data yang dilaporkan berupa hasil tes setelah penggunaan media, hasil tersebut tidak ditafsirkan sebagai bukti peningkatan kemampuan menulis tanpa adanya data pembandingan sebelum penggunaan media atau kelompok pembandingan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis komik pada materi menulis teks tanggapan untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Namohalu Esiwa. Pengembangan dilaksanakan pada 21 April–15 Juni 2026 dengan menggunakan model *ADDIE*, yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil penelitian disajikan berdasarkan urutan tahapan tersebut, mulai dari analisis kebutuhan pembelajaran,



perancangan dan pengembangan media, validasi ahli, uji kepraktisan, hingga hasil belajar siswa setelah menggunakan media.

Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran menulis teks tanggapan pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Namohalu Esiwa. Berdasarkan pengamatan awal yang dijelaskan dalam naskah, siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur teks tanggapan. Pembelajaran juga masih menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai media utama, sehingga variasi penyajian materi masih terbatas.

Permasalahan tersebut menjadi dasar pengembangan media pembelajaran berbasis komik. Media dirancang untuk menyajikan materi melalui perpaduan ilustrasi, dialog, dan penjelasan tertulis agar siswa memperoleh contoh yang lebih konkret ketika mempelajari teks tanggapan. Hasil analisis ini menjadi landasan dalam menentukan isi materi, alur cerita, tampilan visual, dan latihan yang dimasukkan ke dalam media.

Tahap Design (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun struktur media pembelajaran berbasis komik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menulis teks tanggapan. Perancangan mencakup pemilihan materi, penyusunan urutan penyajian, pembuatan alur cerita, penulisan dialog, pemilihan ilustrasi, serta penyusunan latihan. Materi dan unsur visual dirancang agar saling mendukung sehingga komik tidak hanya berfungsi sebagai bacaan bergambar, tetapi juga sebagai media untuk mempelajari karakteristik dan struktur teks tanggapan.

Pada tahap ini, keterpaduan antara materi, bahasa, dan desain menjadi perhatian utama. Materi harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, bahasa harus mudah dipahami siswa kelas VII, sedangkan ilustrasi dan tata letak perlu mendukung keterbacaan. Rancangan tersebut kemudian dikembangkan menjadi produk awal yang selanjutnya dinilai oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain.

Tahap Development (Pengembangan)

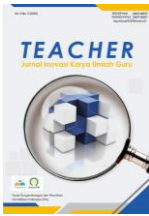
Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi media pembelajaran berbasis komik. Produk awal selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Validasi bertujuan mengetahui kesesuaian isi, ketepatan bahasa, dan kualitas tampilan sebelum media digunakan dalam uji coba kepada siswa.

Hasil validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian dan ketepatan materi yang disajikan dalam media. Hasil validasi pertama menunjukkan persentase 65% pada aspek relevansi materi dan 67% pada aspek ketepatan materi berdasarkan data yang dilaporkan dalam naskah. Setelah dilakukan revisi, persentase pada kedua aspek tersebut meningkat menjadi 95% dan 100%. Adapun hasil validasi kedua secara keseluruhan memperoleh skor 47 dari 48, atau sebesar 97,92%. Tabel 1 menyajikan perbandingan hasil penilaian ahli materi berdasarkan aspek yang dilaporkan pada validasi pertama dan setelah revisi, disertai skor keseluruhan pada validasi kedua.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek penilaian	Validasi pertama	Setelah revisi	Validasi kedua
Relevansi materi	65%	95%	95%
Ketepatan materi	67%	100%	100%



Aspek penilaian	Validasi pertama	Setelah revisi	Validasi kedua
Skor keseluruhan	—	—	47/48 (97,92%)

Sumber: Data hasil validasi ahli materi dalam naskah penelitian.

Berdasarkan Tabel 1, penilaian terhadap relevansi dan ketepatan materi menunjukkan hasil yang lebih tinggi setelah revisi. Pada validasi kedua, media memperoleh skor keseluruhan 97,92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mendapatkan penilaian yang sangat baik dari aspek materi berdasarkan skor yang dilaporkan. Meskipun demikian, rincian persentase per aspek dan skor keseluruhan perlu dipahami sebagai data yang berbeda: persentase per aspek berasal dari penilaian indikator tertentu, sedangkan skor 47/48 merupakan hasil keseluruhan validasi kedua. Dengan demikian, angka-angka tersebut perlu dipertahankan sesuai instrumen asli dan tidak disamakan sebagai satu jenis perhitungan.

Hasil validasi ahli bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai keterbacaan dan ketepatan bahasa dalam media pembelajaran. Aspek kebahasaan yang perlu diperhatikan meliputi ejaan, pilihan kata, struktur kalimat, kejelasan dialog, keterbacaan, serta kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa kelas VII. Berdasarkan hasil yang tercantum dalam naskah, validasi pertama memperoleh persentase 95,4%, sedangkan validasi kedua memperoleh persentase 100%. Ringkasan hasil tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tahap validasi	Persentase
Validasi pertama	95,4%
Validasi kedua	100%

Sumber: Data hasil validasi ahli bahasa dalam naskah penelitian.

Tabel 2 menunjukkan bahwa persentase penilaian ahli bahasa meningkat dari 95,4% pada validasi pertama menjadi 100% pada validasi kedua. Hasil ini menunjukkan penilaian yang sangat baik terhadap aspek bahasa pada validasi kedua. Namun, untuk memastikan bahwa hasil tersebut benar-benar merepresentasikan kualitas kebahasaan, indikator dalam tabel instrumen perlu diperiksa kembali. Indikator validasi bahasa harus menilai unsur kebahasaan, bukan mengulang indikator relevansi dan ketepatan materi. Oleh karena itu, interpretasi hasil validasi ini perlu mengikuti instrumen asli yang digunakan oleh ahli bahasa.

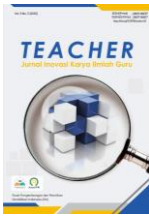
Hasil validasi ahli desain

Validasi ahli desain dilakukan untuk menilai kualitas tampilan media pembelajaran berbasis komik. Aspek yang relevan meliputi tata letak, pemilihan warna, tipografi, ilustrasi, keterpaduan teks dan gambar, serta daya tarik tampilan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 62,5% pada validasi pertama dan 87,5% pada validasi kedua. Perbandingan hasil validasi ahli desain disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Desain

Tahap validasi	Persentase
Validasi pertama	62,5%
Validasi kedua	87,5%
Skor validasi kedua	42/48

Sumber: Data hasil validasi ahli desain dalam naskah penelitian.



Berdasarkan Tabel 3, persentase hasil validasi ahli desain meningkat dari 62,5% menjadi 87,5%. Pada validasi kedua, media memperoleh skor 42 dari 48. Hasil ini menunjukkan bahwa tampilan media mendapatkan penilaian yang lebih baik setelah proses revisi. Perubahan skor tersebut menjadi dasar untuk melanjutkan media ke tahap implementasi, dengan tetap memperhatikan masukan ahli dan kesesuaian desain dengan kebutuhan siswa.

Rekapitulasi hasil validasi ahli

Hasil validasi dari ketiga ahli dirangkum untuk memberikan gambaran mengenai penilaian akhir terhadap media pembelajaran berbasis komik. Rekapitulasi ini menggunakan hasil validasi kedua yang dilaporkan dalam naskah.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Kedua

Validator	Skor atau persentase akhir
Ahli materi	47/48 (97,92%)
Ahli bahasa	100%
Ahli desain	42/48 (87,5%)

Sumber: Data hasil validasi ahli dalam naskah penelitian.

Tabel 4 menunjukkan bahwa persentase hasil validasi kedua tertinggi terdapat pada aspek bahasa, yaitu 100%, diikuti aspek materi sebesar 97,92% dan aspek desain sebesar 87,5%. Hasil ini memberikan gambaran bahwa media memperoleh penilaian positif dari ketiga aspek yang dinilai. Aspek desain memiliki persentase lebih rendah dibandingkan dua aspek lainnya sehingga perhatian terhadap tata letak, ilustrasi, dan keterpaduan unsur visual tetap diperlukan. Hasil validasi ini menjadi dasar penilaian kelayakan media sebelum dan selama pelaksanaan uji coba.

Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba media pembelajaran kepada siswa. Uji coba meliputi kelompok kecil yang terdiri atas enam siswa dan uji coba lapangan yang melibatkan 17 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Namohalu Esiwa. Pada tahap ini, respons siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan media, sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk menggambarkan pencapaian siswa setelah menggunakan media.

Hasil uji kepraktisan media

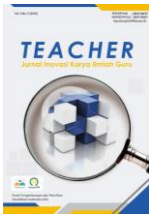
Kepraktisan media dinilai berdasarkan respons siswa terhadap penggunaan komik dalam pembelajaran menulis teks tanggapan. Penilaian ini memberikan gambaran mengenai penerimaan siswa terhadap media, termasuk kemudahan penggunaan, kejelasan materi, keterbacaan, dan daya tarik penyajian. Berdasarkan hasil yang dilaporkan dalam naskah, uji coba kelompok kecil memperoleh persentase kepraktisan sebesar 86,3%, sedangkan uji coba lapangan memperoleh persentase sebesar 88,2%. Perbandingan hasil kedua uji coba disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Media

Tahap uji coba	Jumlah siswa	Persentase kepraktisan
Kelompok kecil	6	86,3%
Uji coba lapangan	17	88,2%

Sumber: Data angket respons siswa dalam naskah penelitian.

Berdasarkan Tabel 5, persentase kepraktisan pada uji coba lapangan lebih tinggi daripada uji coba kelompok kecil, dengan selisih 1,9 poin persentase. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memperoleh respons positif pada kedua tahap uji coba



berdasarkan persentase yang dilaporkan. Persentase ini digunakan untuk menggambarkan kepraktisan media dari sudut pandang siswa, bukan sebagai ukuran langsung peningkatan kemampuan menulis. Kategori akhir kepraktisan harus mengikuti kriteria interpretasi yang digunakan dalam instrumen penelitian.

Hasil tes belajar siswa

Tes hasil belajar diberikan setelah siswa menggunakan media pembelajaran berbasis komik. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui pencapaian siswa pada materi menulis teks tanggapan dan membandingkannya dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70.

Berdasarkan data hasil tes pada uji coba lapangan, sebanyak sembilan siswa memperoleh nilai 91 dan delapan siswa memperoleh nilai 100. Dengan demikian, seluruh 17 siswa memperoleh nilai di atas KKM. Distribusi nilai siswa disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Distribusi Hasil Tes Belajar Siswa pada Uji Coba Lapangan

Nilai	Jumlah siswa	Persentase
91	9	52,94%
100	8	47,06%
Jumlah	17	100%

Sumber: Data tes hasil belajar siswa dalam naskah penelitian.

Tabel 6 menunjukkan bahwa sembilan siswa atau 52,94% memperoleh nilai 91, sedangkan delapan siswa atau 47,06% memperoleh nilai 100. Tidak ada siswa dalam data uji coba lapangan yang memperoleh nilai di bawah KKM 70. Distribusi tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa yang mengikuti uji coba lapangan mencapai ketuntasan berdasarkan batas nilai yang digunakan dalam penelitian. Untuk memperjelas ringkasan pencapaian belajar siswa, nilai rata-rata dan ketuntasan belajar disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Ringkasan Hasil Belajar Siswa

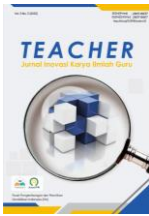
Indikator	Hasil
Jumlah siswa	17
Nilai rata-rata	95,24
KKM	70
Siswa mencapai KKM	17 siswa
Persentase ketuntasan	100%

Sumber: Pengolahan data tes hasil belajar siswa dalam naskah penelitian.

Berdasarkan Tabel 7, nilai rata-rata siswa mencapai 95,24, lebih tinggi daripada KKM sebesar 70. Seluruh siswa atau 100% peserta uji coba lapangan mencapai ketuntasan belajar. Temuan ini menunjukkan pencapaian belajar yang tinggi setelah penggunaan media pembelajaran berbasis komik pada kelompok yang diuji. Namun, karena hasil yang disajikan merupakan tes setelah penggunaan media dan tidak disertai data tes awal atau kelompok pembandingan, data tersebut belum dapat digunakan untuk memastikan bahwa media menyebabkan peningkatan kemampuan menulis siswa.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan dengan menelaah hasil validasi ahli, respons siswa, dan hasil tes belajar untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai produk yang dikembangkan. Hasil validasi kedua menunjukkan persentase sebesar 97,92% dari ahli materi, 100% dari ahli bahasa, dan 87,5% dari ahli desain. Pada uji kepraktisan, media memperoleh persentase 86,3% pada kelompok kecil dan 88,2% pada uji coba lapangan. Sementara itu, hasil tes



belajar terhadap 17 siswa menunjukkan nilai rata-rata 95,24 dan ketuntasan sebesar 100% berdasarkan KKM 70.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik memperoleh penilaian positif dari ahli, mendapatkan respons yang baik dari siswa berdasarkan persentase yang dilaporkan, dan digunakan dalam uji coba yang menghasilkan pencapaian belajar tinggi. Meskipun demikian, ketiga jenis hasil tersebut memiliki fungsi yang berbeda. Validasi ahli menggambarkan penilaian terhadap produk, angket respons menggambarkan kepraktisan menurut siswa, dan tes belajar menggambarkan pencapaian siswa setelah penggunaan media. Oleh karena itu, ketiganya tidak dapat dipertukarkan sebagai bukti yang sama.

Hasil penelitian ini mendukung penggunaan media sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis teks tanggapan pada siswa kelas VII. Akan tetapi, kesimpulan mengenai peningkatan kemampuan menulis atau efektivitas media memerlukan bukti tambahan, misalnya perbandingan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media atau data dari kelompok pembanding. Dengan batasan tersebut, hasil penelitian terutama menunjukkan kelayakan berdasarkan validasi ahli, kepraktisan berdasarkan respons siswa, serta pencapaian belajar siswa pada uji coba lapangan.

Pembahasan

Pengembangan Media Komik Berdasarkan Kebutuhan Pembelajaran

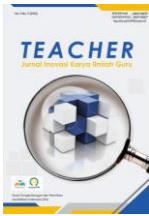
Hasil analisis menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis komik berangkat dari kesulitan siswa memahami struktur teks tanggapan dan terbatasnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya media yang tidak hanya menyampaikan materi secara tertulis, tetapi juga memberikan konteks yang membantu siswa memahami isi dan alur penyusunan teks tanggapan. Oleh karena itu, komik dikembangkan dengan memadukan ilustrasi, dialog, dan penjelasan materi agar siswa dapat menghubungkan contoh yang disajikan dengan keterampilan menulis yang dipelajari.

Pengembangan tersebut sejalan dengan kajian Fitriyanti et al. (2023), yang menunjukkan bahwa komik telah digunakan sebagai media pembelajaran dalam berbagai bidang pendidikan dan bahwa penelitian pengembangan merupakan salah satu pendekatan yang banyak digunakan untuk menghasilkan media komik. Hulu dan Bawamenewi (2023) juga mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis komik untuk siswa sekolah menengah pertama. Kedua penelitian tersebut memberikan landasan yang relevan bagi pengembangan komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, penggunaan komik tidak dengan sendirinya menjamin keberhasilan pembelajaran. Kualitas media tetap bergantung pada kesesuaian materi, ketepatan bahasa, kejelasan ilustrasi, serta keterkaitan aktivitas belajar dengan kompetensi yang hendak dicapai.

Dalam penelitian ini, model *ADDIE* digunakan untuk mengarahkan proses pengembangan melalui lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Urutan tersebut membantu menghubungkan kebutuhan awal dengan produk yang divalidasi dan diuji coba. Dengan demikian, pengembangan media tidak berhenti pada pembuatan komik yang menarik secara visual, tetapi juga mempertimbangkan kelayakan isi dan penggunaannya dalam pembelajaran menulis teks tanggapan.

Kelayakan Media Berdasarkan Validasi Ahli

Hasil validasi kedua menunjukkan bahwa media memperoleh skor 97,92% dari ahli materi, 100% dari ahli bahasa, dan 87,5% dari ahli desain. Hasil tersebut memperlihatkan



bahwa produk mendapatkan penilaian positif pada ketiga aspek yang dievaluasi. Penilaian ahli materi menunjukkan kesesuaian isi berdasarkan instrumen yang digunakan, sedangkan penilaian ahli bahasa dan desain memberikan gambaran mengenai aspek penyajian bahasa dan tampilan media.

Skor ahli materi sebesar 97,92% menunjukkan bahwa materi yang disajikan memperoleh penilaian tinggi berdasarkan indikator validasi. Dalam media untuk pembelajaran menulis teks tanggapan, ketepatan materi penting karena siswa perlu memahami objek yang ditanggapi, menyampaikan penilaian, dan mengemukakan alasan secara runtut. Hal ini juga berkaitan dengan kebutuhan pembelajaran teks tanggapan yang dibahas oleh Rahmanilah et al. (2024). Meskipun penelitian tersebut berfokus pada kemampuan menulis teks tanggapan siswa kelas IX, kajiannya relevan sebagai rujukan mengenai keterampilan yang menjadi sasaran pembelajaran. Perbedaan tingkat kelas tetap perlu diperhatikan ketika materi disesuaikan untuk siswa kelas VII.

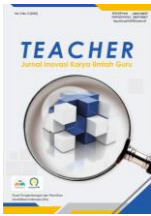
Validasi ahli bahasa memperoleh persentase 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa media mendapatkan penilaian maksimal berdasarkan skor instrumen yang dilaporkan. Bahasa dalam komik memiliki peran penting karena materi tidak hanya disampaikan melalui uraian, tetapi juga melalui dialog dan hubungan antarpanel. Dialog yang jelas dan penggunaan kalimat yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dapat membantu mereka mengikuti konteks cerita serta mengamati cara menyampaikan tanggapan. Namun, nilai validasi yang tinggi perlu ditafsirkan sesuai dengan indikator yang benar-benar digunakan. Oleh sebab itu, instrumen ahli bahasa harus memastikan bahwa aspek yang dinilai memang mencakup ejaan, pilihan kata, struktur kalimat, kejelasan dialog, dan keterbacaan, bukan hanya mengulang penilaian isi materi.

Sementara itu, hasil validasi ahli desain sebesar 87,5% merupakan persentase terendah di antara ketiga validator. Walaupun hasil tersebut menunjukkan penilaian positif terhadap produk, selisih dengan aspek materi dan bahasa menunjukkan bahwa desain masih menjadi bagian yang perlu diperhatikan. Tata letak, keterbacaan tulisan, kesesuaian ilustrasi, dan keterpaduan gambar dengan materi berpengaruh terhadap kemudahan siswa mengikuti alur komik. Dengan demikian, hasil validasi tidak hanya berfungsi sebagai dasar untuk menyatakan bahwa media layak dikembangkan lebih lanjut, tetapi juga membantu menentukan aspek produk yang perlu dicermati.

Temuan ini sejalan dengan ruang lingkup penelitian Hulu dan Bawamenewi (2023), yang menilai media pembelajaran berbasis komik dari aspek materi, bahasa, desain, dan kepraktisan. Meskipun demikian, persentase dari kedua penelitian tidak dapat dibandingkan secara langsung sebagai ukuran keunggulan produk karena perbedaan instrumen, materi, subjek, dan prosedur pengembangan. Berdasarkan hasil penelitian ini, kelayakan media didukung oleh penilaian ketiga ahli, dengan catatan bahwa kesimpulan akhir harus tetap mengikuti indikator dan kriteria interpretasi yang digunakan dalam penelitian.

Kepraktisan Media Berdasarkan Respons Siswa

Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase 86,3% pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan enam siswa dan 88,2% pada uji coba lapangan yang melibatkan 17 siswa. Selisih sebesar 1,9 poin persentase menunjukkan bahwa respons pada uji coba lapangan sedikit lebih tinggi daripada respons pada kelompok kecil. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa media memperoleh respons positif dari siswa pada kedua tahap uji coba berdasarkan persentase yang dilaporkan.



Kepraktisan penting dalam pengembangan media karena produk yang telah dinilai oleh ahli tetap perlu diperiksa dari sudut pandang pengguna. Media dapat memenuhi aspek materi dan desain, tetapi penggunaannya dalam pembelajaran juga perlu mempertimbangkan kemudahan membaca, memahami isi, mengikuti alur penyajian, dan mengerjakan latihan. Dalam konteks komik, hubungan antara gambar dan dialog perlu cukup jelas agar siswa dapat mengikuti cerita tanpa kehilangan tujuan pembelajaran.

Hasil ini memiliki kesesuaian dengan penelitian Hulu dan Bawamenewi (2023), yang juga menilai kepraktisan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis komik melalui uji coba kepada siswa. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa respons pengguna merupakan bagian penting dalam evaluasi produk media pembelajaran. Namun, persentase kepraktisan pada penelitian ini tidak dapat langsung dibandingkan dengan penelitian terdahulu karena jumlah peserta, tahapan uji coba, dan instrumen yang digunakan dapat berbeda.

Persentase 86,3% dan 88,2% perlu dipahami sebagai hasil angket respons siswa, bukan sebagai bukti langsung bahwa kemampuan menulis meningkat. Respons positif menunjukkan penerimaan terhadap media, tetapi tidak secara otomatis membuktikan bahwa semua unsur komik efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis. Dengan demikian, temuan kepraktisan mendukung penggunaan media dalam pembelajaran, sementara dampaknya terhadap kemampuan menulis perlu ditelaah melalui data hasil belajar dan desain evaluasi yang sesuai.

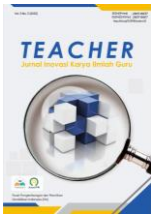
Pencapaian Hasil Belajar Setelah Penggunaan Media

Hasil tes pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa sembilan siswa memperoleh nilai 91 dan delapan siswa memperoleh nilai 100. Dari 17 siswa yang mengikuti tes, seluruhnya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 95,24 dengan persentase ketuntasan sebesar 100%. Data tersebut menunjukkan bahwa kelompok siswa yang mengikuti uji coba mencapai hasil belajar yang tinggi setelah menggunakan media pembelajaran berbasis komik.

Pencapaian tersebut dapat dipahami dalam kaitannya dengan rancangan media yang menyajikan materi melalui ilustrasi, dialog, dan urutan cerita. Penyajian kontekstual berpotensi membantu siswa memahami situasi yang menjadi dasar tanggapan sebelum menyusun penilaian atau alasan secara tertulis. Dalam pembelajaran menulis teks tanggapan, pemahaman konteks dan pengorganisasian gagasan merupakan bagian penting karena siswa tidak cukup hanya menyampaikan pendapat, tetapi juga perlu menguraikannya secara jelas dan terstruktur. Oleh sebab itu, komik memiliki potensi untuk mendukung proses pemahaman materi melalui penyajian visual dan verbal yang saling melengkapi.

Hasil ini sejalan secara umum dengan penelitian Fitriyanti et al. (2023), yang mengkaji penggunaan komik sebagai media pembelajaran dalam berbagai publikasi pendidikan. Hulu dan Bawamenewi (2023) juga melaporkan pengembangan media komik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama. Kedua kajian tersebut mendukung relevansi komik sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Akan tetapi, hasil penelitian ini perlu dibedakan dari temuan penelitian terdahulu karena konteks materi, instrumen, dan karakteristik peserta tidak sepenuhnya sama.

Interpretasi hasil belajar dalam penelitian ini harus dibatasi pada pencapaian siswa setelah menggunakan media. Tidak tersedianya nilai awal sebelum penggunaan media atau kelompok pembanding menyebabkan penelitian ini belum dapat memastikan bahwa nilai tinggi tersebut semata-mata merupakan akibat penggunaan komik. Nilai siswa dapat berkaitan dengan berbagai faktor, termasuk kemampuan awal, pengalaman belajar sebelumnya,



penjelasan guru, dan tingkat kesulitan tes. Oleh karena itu, data yang tersedia mendukung kesimpulan bahwa siswa mencapai ketuntasan setelah menggunakan media, tetapi belum cukup untuk menyatakan secara pasti bahwa media meningkatkan kemampuan menulis atau terbukti lebih efektif daripada media lain.

Implikasi dan Keterbatasan Hasil Pengembangan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik memperoleh penilaian positif dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Media juga mendapatkan respons positif dalam uji kepraktisan serta menghasilkan pencapaian belajar yang tinggi pada uji coba lapangan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media berpotensi digunakan sebagai alternatif untuk mendukung pembelajaran menulis teks tanggapan di kelas VII SMP Negeri 2 Namohalu Esiwa.

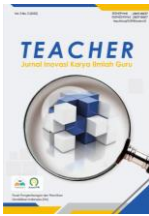
Implikasi praktis penelitian ini adalah bahwa guru dapat mempertimbangkan penggunaan komik untuk menyajikan konteks, contoh, dan dialog yang berkaitan dengan materi teks tanggapan. Penggunaannya tetap perlu disertai kegiatan pembelajaran yang mengarahkan siswa mengidentifikasi struktur teks, menilai isi tanggapan, menyusun alasan, dan menulis teks secara mandiri. Dengan demikian, komik berfungsi sebagai pendukung proses belajar, bukan pengganti penjelasan guru, latihan menulis, maupun umpan balik terhadap tulisan siswa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam pembuktian dampak media terhadap peningkatan kemampuan menulis. Data hasil belajar yang tersedia berupa nilai setelah penggunaan media, sehingga belum menunjukkan perubahan kemampuan dari kondisi awal. Selain itu, hasil uji coba lapangan berasal dari 17 siswa pada satu sekolah, sehingga penerapannya pada kelompok siswa dan konteks sekolah lain memerlukan pengujian lebih lanjut. Penelitian berikutnya dapat melibatkan pengukuran sebelum dan sesudah penggunaan media, instrumen penilaian tulisan yang terperinci, atau kelompok pembandingan untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai kontribusi media terhadap keterampilan menulis teks tanggapan.

Dengan mempertimbangkan hasil dan keterbatasan tersebut, penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komik memiliki kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli, kepraktisan berdasarkan respons siswa, dan hasil belajar yang tinggi pada uji coba lapangan. Klaim mengenai peningkatan atau efektivitas media perlu ditetapkan secara lebih hati-hati dan didukung oleh desain evaluasi yang memungkinkan perbandingan hasil belajar.

KESIMPULAN

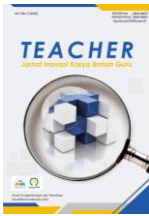
Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis komik pada materi menulis teks tanggapan untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Namohalu Esiwa melalui model pengembangan *ADDIE*, yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi kedua menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 97,92% dari ahli materi, 100% dari ahli bahasa, dan 87,5% dari ahli desain. Dari aspek kepraktisan, media memperoleh persentase 86,3% pada uji coba kelompok kecil dan 88,2% pada uji coba lapangan. Hasil tes terhadap 17 siswa menunjukkan nilai rata-rata 95,24, dengan seluruh siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memperoleh penilaian positif dari para ahli, mendapatkan respons positif dari siswa, dan menghasilkan pencapaian belajar yang tinggi pada uji coba lapangan.



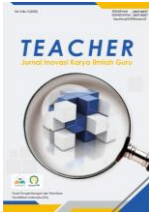
Media pembelajaran berbasis komik ini dapat digunakan sebagai alternatif pendukung pembelajaran menulis teks tanggapan, terutama untuk membantu penyajian materi melalui ilustrasi, dialog, dan konteks cerita. Namun, hasil penelitian belum dapat memastikan adanya peningkatan kemampuan menulis atau efektivitas media secara kausal karena belum tersedia data pembandingan sebelum dan sesudah penggunaan media. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menguji penggunaan media melalui pengukuran awal dan akhir serta, jika memungkinkan, kelompok pembandingan agar kontribusi media terhadap kemampuan menulis siswa dapat dinilai secara lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Dinamaryati, D. (2021). Penerapan pendekatan pembelajaran berbasis genre dengan media pembelajaran kartu topik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menyusun teks tanggapan di SMPN 4 Bolo kelas IX-3 semester I tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 328–339. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.57>
- Elina, Zulkarnaini, & Sumarno. (2009). Keterampilan menulis. Universitas Terbuka.
- Fadilah, A., et al. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fauziah, P. A., & Efendi, Y. (2024). Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek pada materi menulis teks tanggapan siswa di kelas 7.3 SMP Dharma Karya UT. *SEMNASFIP 2024*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/24083>
- Fitriana, F., Yarmi, G., & Ardiasih, L. S. (2021). Hubungan regulasi diri dan kemampuan berpikir kritis dengan keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2). <https://doi.org/10.30651/else.v5i2.8856>
- Fitriyanti, N., Bahri, B. S., & Kristanto, A. (2023). Comics as instructional media in education journals across Indonesia: A systematic literature review. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 84–93. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6059>
- Hariadi, B., & Abidin, M. R. (2022). Perancangan komik Kebokicak sebagai media pengenalan asal mula nama Kabupaten Jombang bagi remaja. *Jurnal Seni Rupa*, 10(3), 123–137. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/47902>
- Harsiati, T., Trianto, A., & Kosasih, E. (2017). Bahasa Indonesia SMP/MTs kelas VII. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://repositori.kemendikdasmen.go.id/6902/>
- Hayati, S. (2023). Meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia materi teks tanggapan deskriptif melalui metode pembelajaran demonstrasi di kelas VII B SMP Negeri 1 Kurun semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. *Anterior Jurnal*, 22(3), 128–139. <https://doi.org/10.33084/anterior.v22i3.5704>
- Hulu, L., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik di sekolah menengah pertama (SMP). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 15820–15827. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/8872>
- Icahayati, K., Yudiana, K., & Trisna, G. A. P. S. (2024). Media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah



- dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 310–317. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.78017>
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 15(2), 211–222. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Keraf, G. (1980). *Komposisi: Sebuah pengantar kemahiran bahasa*. Nusa Indah.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). *Media pembelajaran manual dan digital*. Ghalia Indonesia.
- Mahmudah, S., & Tressyalina, T. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbantuan video lomba debat terhadap keterampilan menulis teks debat. *YASIN*, 3(3), 466–473. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i3.1138>
- Mulyati, Y., dkk. (2009). *Keterampilan berbahasa Indonesia*. Universitas Terbuka.
- Mutiara, E. D., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran komik untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS jenjang SMP. *MUTIARA: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(2), 43–54. <https://doi.org/10.61404/jimi.v2i2.197>
- Pramesti, N. P. I., Kristiantari, M. G. R., & Sujana, I. W. (2024). Komik digital berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 285–294. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.80447>
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic literature review: Media komik dalam pembelajaran matematika. *MATHEMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30–43. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>
- Putri, Z. P. N., Al Ansor, P. B., & Humaira, M. A. (2025). Analisis kemampuan berbahasa Indonesia siswa kelas tinggi di sekolah dasar: Studi komparatif keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. *Karimah Tauhid*, 4(8), 5811–5824. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i8.20227>
- Rahmanilah, D. S., Septyanti, E., & Zulhafizh. (2024). Kemampuan menulis teks tanggapan siswa kelas IX MTsN 1 Kepulauan Meranti. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10713–10717. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5955>
- Salahudin, S. (2021). *Media pembelajaran*. Alfabeta.
- Semi, M. A. (2007). *Dasar-dasar keterampilan menulis*. Angkasa.
- Subarna, R., Dewayani, S., & Setyowati, C. E. (2021). *Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs kelas VII*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Subarna, R., Dewayani, S., & Setyowati, C. E. (2023). *Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs kelas VII (Edisi revisi)*. Pusat Perbukuan.
- Susanti, S., Kurnia, I., & Primasatya, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran Komifani (komik fakta dan opini) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 1 Tertekek Tulungagung tahun 2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 500–510. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30965>
- Uripah, S. N., Masrurih, & Hasanudin, A. (2025). Penerapan model discovery learning dalam pembelajaran menulis teks tanggapan pada peserta didik kelas VII SMP As-Salafiyah Krangkeng Indramayu tahun ajaran 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33531>
- Widyasari, D., Hilaliyah, T., & Devi, A. A. K. (2025). Pengaruh penggunaan media komik digital dan gambar berseri terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas VII SMPN

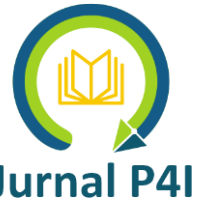


TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru

Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026

e-ISSN : 2807-8667 | p-ISSN : 2807-8837

Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/teacher>



20 Kota Serang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).

<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27699>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>