

Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Canva dengan Pendekatan *Inquiry* pada Materi Menulis Surat Lamaran Pekerjaan Kelas XII SMA

Ria Anjastika a ^{1,*}, Sutardi ², Ida Sukowati ³

^{*1-3} Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, Indonesia

¹ riaanjastika22@gmail.com; ² sutardi@unisda.ac.id; ³ idasukowati@unisda.ac.id;

ARTICLE INFO

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik multimedia menggunakan Canva guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi surat lamaran pekerjaan. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan melalui identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa. Selanjutnya, tahap desain melibatkan perancangan media komik sesuai dengan materi pembelajaran. Pada tahap pengembangan, media komik dibuat dan diuji. Implementasi dilakukan dengan menerapkan media ini dalam proses pembelajaran di kelas, sementara evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik berbasis multimedia Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi surat lamaran pekerjaan. Siswa menunjukkan minat dan motivasi belajar yang tinggi, serta merasakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kesimpulannya, media komik ini dapat menjadi alternatif inovatif dan efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan media pembelajaran di bidang pendidikan.

Kata kunci: *media pembelajaran, komik multimedia, Canva, model ADDIE.*

ABSTRACT

This study aims to develop a multimedia comic-based learning medium using Canva to enhance students' understanding of job application letter material. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The analysis stage involves identifying students' needs and characteristics. Next, the design stage includes creating a comic-based learning medium that aligns with the learning objectives. In the development stage, the comic media is created and tested. The implementation phase involves applying the media in the classroom learning process, while the evaluation stage assesses its effectiveness. The research results indicate that using multimedia comic-based learning media with Canva is effective in improving students' understanding of job application letters. Students showed high learning interest and motivation, as well as a more interactive and enjoyable learning experience. In conclusion, this comic-based medium can be an innovative and effective alternative in Indonesian language learning. This study is expected to contribute positively to the development of learning media in education.

Keyword: *learning media, multimedia comics, Canva, ADDIE model.*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam membangun masa depan suatu bangsa. Sebuah negara dapat berkembang dan bersaing dalam berbagai bidang melalui sistem

pendidikan yang berkualitas. Pendidikan tidak hanya bertujuan meningkatkan kecerdasan manusia, tetapi juga membentuk karakter, keterampilan, dan daya saing individu dalam menghadapi tantangan global. Dalam konteks pendidikan, proses belajar mengajar merupakan interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Daryanto, 2014).

Belajar dapat didefinisikan sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan ini bersifat berkelanjutan, aktif, dan diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dan guru dengan sumber belajar, metode, strategi, serta lingkungan belajar yang mendukung pencapaian hasil belajar yang diinginkan (Darmayanti et al., 2021). Keberhasilan pembelajaran dapat diukur melalui tingkat pencapaian tujuan pendidikan yang ditetapkan. Guru memiliki peran penting dalam membimbing, mengarahkan, serta memotivasi siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas XII SMA Islam Nurul Ulum Kemiri I Malo Bojonegoro, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi surat lamaran pekerjaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru sering mengalami kendala dalam menumbuhkan semangat belajar siswa karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Selama proses pembelajaran, metode yang diterapkan masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan alat pembelajaran konvensional, yang kurang menarik minat siswa. Data hasil UAS semester 1 tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa dari 30 siswa, hanya 10 siswa (30%) yang mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM), sementara 20 siswa lainnya (70%) masih belum tuntas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media komik berbasis multimedia dengan Canva. Media ini dirancang sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Komik berbasis multimedia memiliki kemampuan dalam menyajikan teks, warna, gambar, serta animasi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Rifky, 2016).

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa komik sebagai media pembelajaran memiliki banyak manfaat, antara lain meningkatkan minat baca siswa, membantu memahami konsep yang kompleks, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, penggunaan komik dalam pembelajaran dapat memberikan dimensi baru yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan tertarik terhadap materi yang dipelajari (Khumaro & Ulva, 2016).

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik berbasis multimedia Canva pada materi surat lamaran pekerjaan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XII SMA. Diharapkan bahwa pengembangan media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran serta memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap ke-10 (produksi massal) dalam mengembangkan media komik berbasis multimedia. Uji coba yang dilakukan mencakup validitas yang diperoleh dari para ahli dan kepraktisan yang diukur melalui respons siswa. Model penelitian ini mengacu pada model Borg & Gall yang memiliki sepuluh tahapan pengembangan, sebagaimana dijelaskan oleh Sari dan Ratu (2021). Tahapan tersebut meliputi: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, dan (10) Produksi massal.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Penyajian Data Uji Coba

Tahap uji coba produk yang peneliti rancang melihat pada kualitas produk dalam hal ini, sehingga dilakukan validasi pengembangan produk dengan tenaga profesional seperti ahli media dan ahli materi pembelajaran. Penelitian yang mengacu pada model Borg & Gall (Research & Development) dalam pengembangan media komik dilihat dari uji validasi yang dinilai oleh ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan uji coba kepraktisan dalam hal ini diambil dari hasil data respon siswa, sedangkan uji keefektifan diambil dari uji lapangan (*pretest dan posttest*) materi Surat lamaran pekerjaan pada siswa kelas XII SMA Islam Nurul Ulum Kemiri Malo Bojonegoro.

Dalam pengembangan media komik penelitian menggunakan model pengembangan (*Research & Development*) yang dimana pengembangan *R&D* mengacu pada 10 tahapan dalam penelitian pengembangan media komik, adapun 10 tahapan dari pengembangan *R&D* yaitu: *Potential and problems* (potensi dan masalah), *data collection* (pengumpulan data), *product design* (desain produk), *design validation* (validasi desain), *design revision* (revisi desain), *product trial* (uji coba produk), *product revision* (revisi produk), *trial use* (uji coba pemakaian), *product revision* (revisi produk) and *mass production* (produksi massal)

Berikut adalah tahapan atau langkah penelitian *R&D* yaitu:

a. Potensi dan masalah

Salah satu mata Pelajaran sekolah menengah atas yang dikenal dengan pembelajaran diferensiasi mengajarkan siswa tentang berbagai konsep mata pelajaran, salah satunya adalah pemahaman tentang membuat surat lamaran pekerjaan yang bersumber dari pengalaman baik melalui observasi maupun eksperimen. Ilmu pembelajaran diferensiasi sangat cocok untuk memberikan pengalaman yang relevan dan bermakna bagi setiap siswa, Adapun manfaat dalam pembelajaran diferensiasi terdiri dari meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, mendorong kolaborasi dan komunikasi, mengoptimalkan potensi individu meningkatkan pencapaian akademik yang beragam, sekaligus memberikan jawaban atas masalah. Pembelajaran diferensiasi dengan demikian dapat mencakup berbagai topik dalam surat lamaran pekerjaan di mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Guru sekurang-kurangnya memasukkan media ke dalam proses pembelajaran agar siswa selanjutnya dapat membedakan antara metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Untuk memastikan bahwa anak-anak memahami peristiwa atau fakta ini, instruktur harus berusaha untuk menjadi inovatif dan imajinatif. Namun, ketika proses pembelajaran dipraktikkan di kelas, itu terutama berfokus pada kemampuan siswa untuk menghafal materi dan tidak membimbing mereka. Setelah pengalaman ini, guru perlu mengembangkan ide-ide segar tentang bagaimana mempelajari benda-benda yang tidak terjangkau secara praktis dan realistis. Pemanfaatan media pendidikan dalam proses belajar mengajar adalah salah satunya.

Menurut temuan observasi guru di kelas XII SMA Islam Nurul Ulum Malo Bojonegoro, guru tidak menggunakan alat peraga atau sumber belajar saat menyampaikan materi, sedangkan di kelas XII SMA Islam Nurul Ulum Malo Bojonegoro guru tetap menggunakan buku panduan guru dan lembar kerja siswa saja. Oleh karena itu, dimaksudkan agar dengan sering menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu penunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran, guru akan terpacu untuk lebih kreatif sebagai hasil dari penelitian ini. Siswa akan merasa senang dan proses pembelajaran akan lebih bermakna dengan bantuan guru yang kreatif dan menarik. Misalnya, guru menggunakan media komik dengan aplikasi *canva* ketika mengajar tentang surat lamaran pekerjaan. Daya tarik siswa dalam belajar dan pemahaman akan meningkat sebagai akibat dari guru menciptakan lingkungan yang merangsang yang sederhana untuk mereka pahami.

b. Pengumpulan data

Pada penelitian awal, dilakukan observasi untuk mendapatkan informasi sebagai penunjang saat melakukan perancangan media sehingga dapat mengatasi permasalahan yang ada khususnya kelas XII SMA Islam Nurul Ulum Malo Bojonegoro. Peneliti menemukan permasalahan saat melakukan kegiatan observasi penelitian menemukan permasalahan di kelas tersebut yaitu: kurangnya penggunaan media yang menarik saat proses pembelajaran, disaat proses kegiatan belajar mengajar siswa sangat cenderung terlihat bosan dan kurang fokus karena pembelajaran yang tidak menarik dan berdampak pada kemampuan belajar bagi siswa dilihat dari hasil belajar siswa sebelumnya, dikarenakan guru masih cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional, dan berfokus pada buku siswa sebagai media pembelajaran.

Dalam pendekatan *inquiry*, proses pengumpulan data saat eksperimen siswa biasanya dilakukan dengan menempatkan siswa sebagai peneliti aktif. Berdasarkan panduan dan penelitian tentang pendekatan ini, langkah-langkah pengumpulan data dalam eksperimen meliputi:

- (1) **Merancang Eksperimen:** Siswa diajak untuk memahami tujuan eksperimen dan menentukan variabel yang akan diteliti. Guru biasanya memberikan arahan awal, tetapi siswa sendiri yang menentukan cara mengumpulkan data yang relevan.
- (2) **Melakukan Observasi Langsung:** Siswa mengamati fenomena atau situasi yang berkaitan dengan eksperimen secara langsung. Mereka mencatat apa yang mereka lihat, ukur, atau rasakan selama proses berlangsung.
- (3) **Menggunakan Instrumen Pengumpulan Data:** Peneliti memastikan siswa menggunakan alat atau instrumen seperti lembar pengamatan, kuesioner, tabel data, atau perangkat lainnya untuk mencatat hasil eksperimen secara sistematis.
- (4) **Mencatat Data dengan Teliti:** Siswa diarahkan untuk mencatat hasil percobaan mereka dengan teliti dan akurat. Hal ini penting agar data yang dihasilkan bisa dianalisis secara mendalam.
- (5) **Diskusi dan Validasi Data:** Siswa mendiskusikan hasil pengamatan mereka untuk memvalidasi data. Diskusi ini bisa dilakukan secara kelompok atau bersama guru, memastikan bahwa data yang dikumpulkan relevan dan bebas dari bias.

Proses ini dirancang agar siswa benar-benar mengalami langkah-langkah penelitian ilmiah, sehingga mereka tidak hanya belajar dari hasil eksperimen, tetapi juga dari proses eksplorasi dan pengambilan keputusan selama kegiatan berlangsung.

c. Desain produk

Setelah melakukan tahap pengumpulan data selanjutnya peneliti mulai mendesain media untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan mengembangkan media komik. Peneliti mendesain media komik ini dengan menggunakan *aplikasi canva*. Di dalam media tersebut peneliti juga menentukan isi cerita tentang petualangan yang sesuai dengan pembelajaran bahasa Indonesia materi surat lamaran pekerjaan.

Pada tahap desain produk pengembangan media, berbagai tugas yang diselesaikan. Desain produk diawali dengan merancang produk dengan beberapa tahap yaitu: (1) Menyiapkan peralatan seperti Laptop dan mouse. (2) Menentukan ide cerita. (3) Mencari karakter tokoh yang diambil dari freepik. (4) Membuat rancangan *storyline*. (5) Mengembangkan topik cerita secara utuh sesuai dengan materi. Rancangan *storyline* berisi tentang panel (slide), alur cerita, tokoh karakter, *asset visual* (dialog dan foto) dan keterangan atau narasi. (6) Mencari karakter tokoh yang diambil dari freepik. (7) Membuka aplikasi *canva* pada layar laptop, kemudian mulai membuat dan mengisi panel-panel komik dengan gambar-gambar, tokoh komik. (8) Memberikan balon dialog pada karakter yang telah disusun di dalam komik sesuai dengan ulasan materi yang dikembangkan.

d. Validasi desain

Validasi desain dilakukan setelah desain produk. Saat ini sedang dilakukan kajian untuk mengetahui tingkat validitas produksi media komedi berbasis multimedia yang dibuat oleh

para akademisi dengan menggunakan canva. Validasi desain akan dilakukan oleh ahli media dan materi. Pembetulan berikut dibuat menggunakan temuan validasi ahli.

a) Validasi Ahli Materi

Ada tiga validator bertugas untuk validasi materi. Ahli materi, Adapun tujuan validasi materi untuk mendapatkan masukan atau saran mengenai materi yang dikembangkan, masukan tersebut kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai bahan revisi dalam penelitian ini.

- Validator I Dr. Sutardi, S.S., M.Pd.
- Validator II Husnul Khotmawati, S.Pd.
- Validator III Mukharoma Prihantoro, S.Kom.

Sesuai dengan penilaian diberikan oleh ahli materi I, II dan ahli materi III terhadap materi surat lamaran pekerjaan di pembelajaran media komik mata Pelajaran bahasa Indonesia pada siswa Kelas XII SMA . Seperti dijelaskan pada tabel di atas maka kelayakan materi dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata persentase.

Berdasarkan hasil angket validasi ahli materi I, II dan ahli materi III maka diperoleh rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

rumus:

$$Y = \frac{\sum x}{\sum x} \times 100$$

Skor perolehan ahli materi I:

$$2630 = 0,86 \times 100\% = 86\%$$

Skor perolehan ahli materi II:

$$2630 = 0,86 \times 100\% = 86\%$$

skor perolehan ahli materi III:

$$2630 = 0,86 \times 100\% = 86\%$$

Tabel 1. Hasil Penilaian Validator Ahli Materi

No	Nama Validator	Profesi	Presentase	Keterangan
1	Dr. Sutardi, S.S., M.Pd	Dosen	86 %	Sangat Valid
2	Husnul Khotmawati, S.Pd	Guru	86 %	Sangat Valid
3	Mukharoma Prihantoro, S.Kom	Guru	86 %	Sangat Valid
Jumlah			258	
Skor rata-rata			86%	Sangat Valid

Validasi ahli materi diperoleh dari Dr. Sutardi, S.S., M.Pd dengan jumlah skor 26 di peroleh nilai 86% dengan kategori sangat valid sedangkan dari Mukharoma Prihantoro, S.Kom dengan jumlah skor 26 diperoleh nilai 86% dengan kategori sangat valid sedangkan. Sedangkan dari Husnul Khotmawati, S.Pd dengan jumlah skor 26 diperoleh nilai 86% dengan kategori sangat valid.

Dari hasil nilai dari ketiga validator tersebut diperoleh skor rata-rata 86% yang dikategorikan **"Sangat Valid"**. Berdasarkan persentase penilaian yang diberikan oleh ahli materi I, II dan ahli materi III terdapat kelayakan media komik yang dikembangkan maka diperoleh kriteria kelayakan sangat layak.

b) Validasi Ahli Media

Ada tiga validator bertugas untuk validasi media. Ahli media, Adapun tujuan validasi media untuk mendapatkan masukan atau saran mengenai materi yang dikembangkan, masukan tersebut kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai bahan revisi dalam penelitian ini.

- Validator I Dr. Sutardi, S.S., M.Pd
- Validator II Husnul Khotmawati, S.Pd
- Validator III Mukharoma Prihantoro, S.Kom

Sesuai dengan penilaian diberikan oleh ahli media I, II dan ahli media III terhadap media pembelajaran komik pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi surat lamaran pekerjaan. Seperti dijelaskan pada tabel di atas maka kelayakan materi dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata persentase.

Berdasarkan hasil angket validasi ahli materi I, II dan ahli materi III maka diperoleh rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

Rumus:

$$Y = \frac{\sum x}{\sum x} \times 100\%$$

Skor perolehan ahli media I:

Skor perolehan ahli media II:

Skor perolehan ahli media III

Tabel 2. Hasil Penilaian Validator Ahli Media

No	Nama Validator	Profesi	Presentase	Keterangan
1	Validator I Dr.Sutardi,S.S., M.Pd	Dosen UNISDA Lamongan	97%	Sangat Valid
2	Validator II Husnul Khotmawati, S.Pd	Guru SMA Tambakrejo Bojonegoro	91%	Sangat Valid
3	Validator III Mukharoma Prihantoro, S.Kom	Guru SMA Islam NU Kemiri Malo	91%	Sangat Valid
Jumlah		278		
Skor rata-rata			93 %	Sangat Valid

Hasil validasi produk yang diperoleh pada Dr.Sutardi,S.S., M.Pd dengan skor 44 memperoleh nilai 97% yang termasuk kategori “sangat Valid”. Sedangkan hasil dari Husnul Khotmawati, S.Pd dengan skor 41 memperoleh nilai 91% yang termasuk kategori “sangat Valid”. Sedangkan hasil dari Mukharoma Prihantoro, S.Pd dengan skor 41 memperoleh nilai 91% yang termasuk kategori “sangat Valid”. Dari ketiga validasi media tersebut diperoleh skor rata-rata 93% yang termasuk dalam kategori “**Sangat Valid**”.

c) Validasi Soal Tes

Sesuai dengan evaluasi soal tes oleh Husnul Khotmawati, S.Pd terhadap soal tes materi surat lamaran pekerjaan. Tingkat kelayakan soal tes dapat dianalisis dengan menggunakan rata-rata persentase.

Hasil yang diperoleh Husnul Khotmawati, S.Pd dengan skor 51 diperoleh nilai 85% yang termasuk dalam kategori “**valid**”.

e. Revisi desain

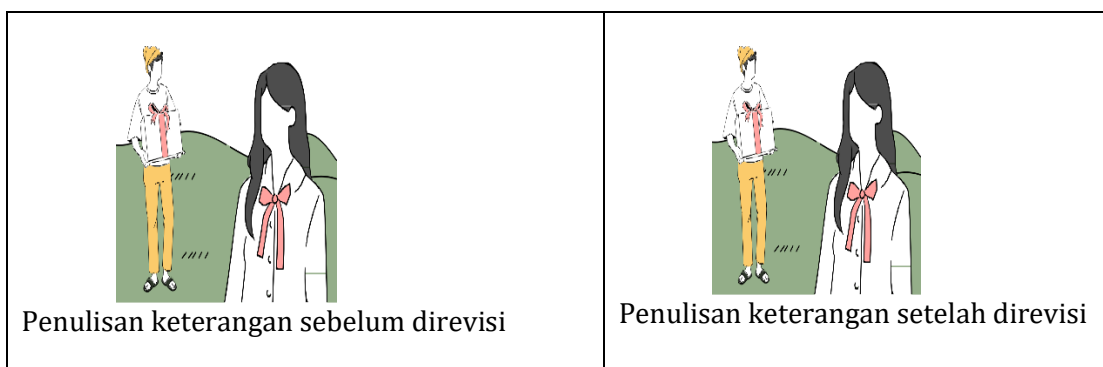
Desain direvisi setelah mendapat hasil validasi ahli. Berdasarkan saran yang diberikan oleh validator selama proses validasi, maka dilakukan revisi desain ini guna menghasilkan media komik berbasis multimedia dengan aplikasi canva materi surat lamaran pekerjaan untuk siswa kelas XII SMA Islam Nurul Ulum Kemiri Malo Bojonegoro yang sesuai untuk digunakan baik dalam pengajaran maupun pembelajaran. Presentasi aplikasi pwerpoint dengan Canva ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan pada media komik berbasis multimedia.

Adapun masukan yang diberikan oleh:

1. Dr. Sutardi, S.S., M.Pd pada materi harus disesuaikan dengan media pembelajaran tersebut.
2. Mukharoma Prihantoro, S.Kom pada media penulisan materi pada media komik, *hyperlink* menu petunjuk penggunaan media, menghilangkan beberapa gambar pada slide *Canvat* agar siswa bisa memahami gambar sesuai materi yang ingin disampaikan.
3. Husnul Khotmawati, S.Pd pada media komik lebih bervariasi lagi serta tambahkan materi dari beberapa sumber.

Berdasarkan masukan-masukan yang diberikan oleh ketiga validator tersebut, peneliti kemudian merevisi beberapa bagian dari media komik seperti perbaikan tulisan atau tata letak gambar dalam media komik.

Gambar 1. Penulisan Keterangan Sebelum Revisi



f. Ujicoba produk

Dalam penelitian ini, uji coba terbatas (skala kecil) dan uji coba lapangan—keduanya berdasarkan model pengembangan Borg & Gall—dilakukan di Sugiyono (skala besar). Penjelasan tentang hasil uji lapangan disajikan di bawah ini. Pertama, lima siswa menyelesaikan uji coba terbatas (skala kecil) dan memperoleh skor total 452, dengan kemungkinan skor total 45. Jika hasil akhir dibagikan, kategori “Sangat Praktis” mendapat skor 90%.

Kedua, hasil tes lapangan ekstensif 15 murid. Nilai total berdasarkan hasil dari tabel uji coba lapangan, dimana rata-rata nilai pretes adalah 39,20% dan rata-rata nilai postes adalah 84,33%. Hasil tes diperoleh dari pre-test dan post-test. Selisih antara kategori tinggi yang terdiri dari pre-test dan post-test didefinisikan sebagai standar gain sebesar 0,74%. Berdasarkan hasil perbedaan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh pengembangan media komik telah meningkatkan kemampuan belajar kognitif siswa karena nilai postes lebih besar dari nilai pretes.

g. Revisi produk

Setelah dilakukan uji coba terbatas dan uji coba lapangan, untuk mengetahui kemenarikan media komik pembelajaran berbasis multimedia dengan *aplikasi canva*. Produk dikatakan kemenarikannya dari segi gambar dan segi bahasa masih harus diperbaiki lagi, sehingga perlu dilakukan revisi. Selanjutnya media komik dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa kelas XII SMA Islam Nurul Ulum Kemiri Malo Bojonegoro.

h. Uji coba pemakaian

Setelah melakukan ujicoba awal, peneliti sudah merevisi produk media komik yang berupa masukan pada saat proses pembelajaran ujicoba awal, setelah merevisi peneliti langsung melanjutkan kegiatan ujicoba lapangan. Ujicoba lapangan dilakukan pada penelitian ini yaitu siswa kelas XII SMA Kemiri I Malo sebanyak 30 siswa.

Adapun tujuan ujicoba lapangan pada penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui keefektifan media komik yang dikembangkan.

(1) Nilai N-Gain

Hasil belajar aspek kognitif siswa kelas XII sebanyak 30 siswa pada ujicoba lapangan dengan skor *pre-test* dan *post-test* nilai n-gain sebagai berikut.



Gambar 4.5. Grafik Hasil Belajar Siswa Nilai N-Gain Ujicoba Lapangan

Berdasarkan gambar 4.5 nilai n-gain hasil ujicoba lapangan siswa kelas XII sebanyak 30 siswa dengan perolehan nilai rata-rata *pretest* 39,20% dan rata-rata *postes* 84,33%. N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,74% termasuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan nilai *post-test* sesudah menggunakan media komik lebih tinggi dari nilai *pre-test* sebelum menggunakan media komik.

(2). Nilai Keterlaksanaan Pembelajaran

Pada uji lapangan, berdasarkan hasil perolehan data dalam keterlaksanaan proses pembelajaran yaitu dilakukan pada siswa kelas XII SMA Islam NU Kemiri Malo Bojonegoro sebanyak 30 siswa sangat efektif, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan tingkat keefektifan media komik yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran berlangsung 96,66% sangat keterlaksanaan.

h. Revisi produk

Pada tahap pelaksanaan ujicoba lapangan yang telah dilakukan dan diikuti siswa kelas XII SMA Islam NU Kemiri Malo Bojonegoro sebanyak 30 siswa menggunakan media komik tidak didapatkan kendala atau hambatan-hambatan yang muncul dalam keterlaksananya kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung materi pada materi surat lamaran pekerjaan pada mata Pelajaran bahasa Indonesia.

i. Produksi massal

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media komik konten surat lamaran pekerjaan mapel Bahasa Indonesia yang cocok untuk siswa kelas XII SMA Islam NU Kemiri I Malo Bojonegoro setelah melalui tahapan alur pembuatan media, setelah dilakukan evaluasi dan penyempurnaan produk. Media buku komik ini dapat digunakan dan diproduksi dalam jumlah banyak. Guru dapat memanfaatkan materi ini, khususnya informasi surat lamaran pekerjaan, dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan menyebarkan file media komedi berbasis multimedia dengan aplikasi canva kepada guru dan siswa di sekolah, penelitian ini memanfaatkan produksi massal

j. Hasil Uji Coba Produk

(1). Uji Lapangan Terbatas (Kepraktisan)

Uji coba lapangan terbatas melibatkan 5 siswa dari kelas VI dengan cara menyajikan media komik yang dikembangkan dan mengumpulkan data hasil uji coba melalui menguji kepraktisan penggunaan media komik, siswa diminta mengisi angket dan sebagai penyempurnaan media komik. Berikut ini adalah keterbatasan uji coba lapangan kepraktisan.

Tabel 3 Hasil Kepraktisan Uji Coba Terbatas

No	Subjek penelitian	Skor	Keterangan
1	Hn	91%	Sangat praktis
2	Ma	91%	Sangat praktis
3	Ms	95%	Sangat praktis
4	Mzoa	93%	Sangat praktis
5	Zna	82%	Praktis
Jumlah skor		452	

Dari hasil perhitungan angket respon siswa memperoleh skor total sebanyak yang kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

Setelah melakukan perhitungan angket kepraktisan yang diberikan kepada siswa menghasilkan skor rata-rata kumulatif selama periode percobaan terbatas ini dengan skor 90%. Jika dilihat dari data kualitatif maka termasuk kriteria "**Sangat Praktis**".

(2). Uji Coba Lapangan (Keefektifan)

Pada hasil uji coba keefektifan media komik pembelajaran dikembangkan selama penelitian ini menggunakan soal *pretes* dan *posstes* yang telah divalidasi langsung oleh Bapak Dr. Sutardi, S.S., M.Pd selaku ahli materi. Kemudian soal *pretest* yang di berikan sebelum menggunakan media dan soal *protest* diberikan setelah menggunakan media, adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil penilaian Keefektifan Uji Coba Lapangan

No	Nama	Prettes	Posttest	Pest-Post	Skor Ideal Pre-tes	N-Gain	N-Gain Skor
1	Aa	45	90	45	55	0.81	81.81
2	As	45	80	35	55	0.63	63.63
3	Far	35	85	50	65	0.76	76.92
4	Fi	25	70	45	75	0.6	60
5	Lai	35	90	55	65	0.84	84.61
6	Ijk	45	90	45	55	0.81	81.81
7	Law	30	85	55	70	0.78	78.57
8	Mdp	30	80	50	70	0.71	71.42
9	Mhk	45	90	45	55	0.81	81.81
10	Mrr	30	80	50	70	0.71	71.42
11	Mya	40	85	45	60	0.75	75
12	Msa	35	85	50	65	0.76	76.92
13	Nfr	50	90	40	50	0.8	80
14	Ro	45	80	35	55	0.63	63.63
15	Zm	50	85	35	50	0.7	70
Jumlah		585	1265	680	915	11,17	1117
Rata-rata		39,20	84,33	45,33	61,20	0,74	74,50
Keterangan						Tinggi	Efektif

Berdasarkan kriteria dari jawaban siswa pada tahapan uji coba lapangan ini menghasilkan rata-rata *pretest* 39,20% dan skor *posttest* 84,33% yang menunjukkan meningkatnya hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik. Setelah ditentukan berdasarkan kriteria jawaban siswa selama tahap uji coba oprasional, diperoleh nilai rata-rata. Sedangkan mengetahui selisih selisih *pre-test* dan *post-test* pada uji coba lapangan berdasarkan data yang dihitung dari tabel di atas dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Gain} &= (\% \text{ rata-rata posttest}) - (\% \text{ rata-rata pretest}) \\
 &= 84,33\% - 39,20\% \\
 &= 45,13\% \\
 &= 0,74 \\
 \text{Gain standar} &= 0,74\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam tabel uji coba lapangan yang Rata-rata skor skor *pre-test* adalah 39,20%, sedangkan skor rata-rata *post-test* adalah 84,33%. Adapun gain standarnya yaitu 0,74% yang berarti selisih antara Kategori tinggi yang meliputi *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan dari hasil perbedaan ini pula nilai antara *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan nilai *post test* lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test* maka dapat dikatakan adanya pengaruh terhadap Pengembangan media komik telah meningkatkan kemampuan belajar kognitif siswa.

Setelah melakukan perhitungan berdasarkan jawaban siswa saat kegiatan di lapangan ini diperoleh nilai rata-rata *pretest* 39,20% dan skor *posttest* 84,33% yang menunjukkan Setelah menggunakan media komik, siswa telah mencapai hasil belajar yang lebih tinggi.

Untuk nilai N-gain skor yang dihasilkan 0,74% di kategorikan tinggi, kemudian dikalikan 100 menghasilkan 74,50% masuk dalam data kualitatif dan masuk dalam kriteria efektif.

c. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba terbatas dan hasil angket oleh guru ahli media dan ahli materi maka peneliti melakukan perbaikan pada desain media komik yang menjadi kendala untuk menghasilkan media yang lebih baik lagi dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada dasarnya tahapan uji coba terbatas tidak terdapat kendala dalam proses pembelajaran menggunakan media komik, respon siswa sangat menyenangkan menerima materi menggunakan media komik karena media komik bersifat inovatif.

d. Pembahasan

Model pendekatan R&D Borg and Gall disebut sebagai model penelitian dalam penelitian ini. Ada berbagai langkah dalam proses penelitian yang digunakan untuk menetapkan dan menilai validitas, penerapan, dan keefektifan tertentu, antara lain: Karena pelaksanaannya terbatas pada satu sekolah saja, yaitu SMA Islam NU Kemiri Malo Bojonegoro kelas XII, maka hanya ada beberapa sekolah saja. langkah-langkah yang dilakukan: (1) Potensi dan Masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) uji coba produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba penggunaan; (9) Revisi produk; dan (10) Produksi massal.

Dilihat dari apa yang ditemukan di lapangan, yang ditunjukkan dengan fakta yang tidak diragukan lagi, guru dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih efektif ketika mereka menggunakan media dalam proses pembelajaran. Dan sesuai dengan H.D. Waluyo, media buku komik adalah salah satu jenis komunikasi visual yang mampu mengkomunikasikan informasi dengan cara yang disukai dan dimengerti. Agar belajar lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Hasil dari penelitian pengembangan media komik yaitu, persentase perolehan hasil validasi dengan mendapatkan menggunakan persentase skor rata-rata dari pakar, yaitu pakar media 93% dapat dikategorikan "sangat valid". Sedangkan perolehan yang didapatkan pada uji kepraktisan yaitu diperoleh dari hasil respon siswa SMA Islam NU Kemiri Malo Bojonegoro kelas XII memperoleh nilai 90% sangat praktis. Keefektifan media komik dilihat dari hasil jawaban siswa pada nilai skor rata-rata *pretest* 39,20% dan skor *postes* 84,33% yang menunjukkan bahwa penggunaan media komik yang meningkatkan belajar siswa, untuk N-Gain skor mendapatkan nilai 0,74% termasuk kategori tinggi menunjukkan sangat efektif kemudian hasil data nilai uji keterlaksanaan pembelajaran dengan perolehan rata-rata sebesar 96,66% menggunakan media komik dalam proses pembelajaran sangat keterlaksana efektif.

Buku komik merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang ampuh yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sudjana & Rivai (2011) bahwa komik dapat menjadi jembatan untuk mendorong minat baca siswa.

Minat baca komik terbilang kuat, menurut Septy et al. (2015). Selain itu, komik akan menginspirasi siswa untuk belajar. Siswa mengatakan bahwa menggunakan media komik sangat menghibur dan membantu mereka memahami dan mengingat sesuatu dengan lebih baik.

Simpulan

Pembuatan media komik menggunakan validitas ahli; Secara khusus diperoleh persentase rata-rata 86% untuk validitas materi yang menunjukkan bahwa media komik sangat valid, dan rata-rata persentase 93% diperoleh untuk validitas ahli media yang menunjukkan bahwa media komik sangat valid. Persentase rata-rata 85% dianggap cukup valid dalam hal validitas soal tes.

Media komik telah dikembangkan berdasarkan survei kepraktisan dan respon siswa. Rata-rata 90% siswa menilai media komik sangat praktis. Pembuatan media komik berdasarkan keberhasilan hasil belajar siswa dapat dikatakan berhasil karena memenuhi kriteria

keefektifan dengan persentase skor akhir sebesar 84,33% dalam kategori berhasil dan standar nilai N-gain sebesar 0,74 dalam kategori tinggi.

Daftar Pustaka

- Aprilia, E., Sariban, S., & Irmayani, I. (2024). Penerapan Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Menggunakan Model Discovery Learning Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Hastapena: Jurnal Bahasa, Sastra, Pendidikan Dan Humaniora*, 1(2), 107-114.
- Darmayanti, et al. (2021). *Model Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Pendidikan Modern*. Jakarta: PT Gramedia.
- Daryanto. (2014). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ghoyali, S. Z. N., Ulfah, A., & Ihsan, B. Pembelajaran Keterampilan Berbicara Materi Biografi melalui Proyek Podcast. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 8, No. 3, pp. 1790-1805).
- Ihsan, B., Winarni, R., & Septiari, W. D. (2023). Analisis Resepsi Sastra Bagi Mahasiswa Pgmi Unisda Lamongan Dalam Novel Kkn Di Desa Penari (Kajian Resepsi Nilai Dan Pendidikan Karakter). *EDU-KATA*, 9(1), 51-58.
- Khumaro, Ulva. (2016). Efektivitas Komik sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 45-58.
- Rahmazunita, D., Sariban, S., & Sutardi, S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Pembiasaan Literasi Membaca Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Di Selas Vi Sd. *Listra: Jurnal Linguistik Dan Sastra Terapan*, 2(1).
- Rifky, A. (2016). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi Kasus di SMA Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Linguistik dan Pendidikan*, 8(1), 21-30.
- Sholihah, U., Ihsan, B., & Lestari, L. T. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Dalam Menulis Puisi Siswa Kelas Viii Mts Darun Najah Babat. *RUNGKAT: RUANG KATA*, 1(1), 27-36.