

Apriyanus Harefa

by 1 1

Submission date: 08-Jul-2023 01:07AM (UTC-0400)

Submission ID: 2128010338

File name: SKRIPSI_APRIYANUS_FAAHAKHO_DODO_HAREFA.docx (5.08M)

Word count: 13777

Character count: 84520

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATERI
MENGANALISIS ISI DAN KEBAHASAAN DRAMA
DI KELAS XI SMK NEGERI 2 BOTOMUZOI**

SKRIPSI



**Oleh
APRIYANUS FAAHAKHO DODO HAREFA
NIM 192124006**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NIAS
2023**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kualitas pengajaran yang baik dapat menentukan mutu pendidikan yang dilakukan di setiap sekolah. Kualitas pengajaran dipengaruhi oleh karakteristik kelas yang meliputi besarnya (*class size*), suasana belajar, serta fasilitas dan sumber belajar yang tersedia (Sabri dalam Musfiqon, 2020: 9). Karakteristik kelas di atas mempengaruhi proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelas dan menjadi patokan tingginya kualitas pendidikan. Ketersediaan fasilitas dan sumber belajar yang memadai dapat meningkatkan hasil yang diharapkan dalam setiap pembelajaran yang dilakukan. Namun ketersediaan fasilitas dan sumber belajar di setiap sekolah kurang merata. Fasilitas sekolah di perkotaan yang memadai tentu berbeda dengan sekolah yang ada di pedesaan dengan fasilitas yang tidak memadai untuk mendukung proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran, guru dituntut untuk lebih kreativitas dalam memodifikasi dan memperkaya bahan pembelajaran seperti media pembelajaran. Agar pembelajaran lebih menyenangkan, guru dapat menggunakan perangkat ajar yang bervariasi dalam pembelajaran seperti buku teks pelajaran, modul ajar, video pembelajaran, dan bentuk lainnya. Diharapkan guru dapat mengembangkan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan akademik, serta guru mampu menggunakan metode dan media pembelajaran yang beragam sesuai kebutuhan agar pembelajaran yang dilakukan lebih menyenangkan.

Menurut Suryani et al. (2018: 4) media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan dalam menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar agar materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Namun, dalam implementasinya di kelas, guru terkadang tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Media yang dikembangkan berupa komik pembelajaran. Komik sangat efektif dalam menarik perhatian siswa serta membantu siswa untuk lebih memahami materi. Komik sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan seperti yang diungkapkan Daryanto (Salamiah, 2019: 22) yaitu komik dapat menambah kemampuan membaca siswa serta penguasaan kosa kata yang jauh lebih banyak dari pada siswa yang tidak menyukai komik karena penyajian komik yang berwarna dan disertai dengan gambar-gambar sehingga siswa lebih suka untuk membaca komik daripada buku teks lainnya. Kelebihan yang selanjutnya yaitu penyajiannya yang mengandung unsur visual dan cerita yang kuat sehingga pembaca dapat terlibat secara emosional ketika membaca komik. Dari kelebihan ini diharapkan komik dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan termotivasi dengan adanya media pembelajaran berupa komik.

Salah satu kompetensi inti sesuai dalam silabus Bahasa Indonesia kelas XI SMK yakni KI-3: Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. Dengan materi pada Kompetensi Dasar (KD) 3.53 yaitu “Menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton.” Indikator pada KD ini yaitu menganalisis isi dalam drama yang dibaca atau disimak serta menganalisis kebahasaan dalam drama yang dibaca atau disimak. Materi yang terdapat dalam KD ini yaitu tentang isi dan kebahasaan drama. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pembelajaran 2022/2023 di SMK Negeri 2 Botomuzoi.

Berdasarkan hasil pengamatan saat magang 1, 2, dan 3 ditemukan bahwa guru tidak menggunakan media yang bervariasi saat proses pembelajaran sehingga siswa kurang dapat memahami materi yang disampaikan guru. Kemudian, siswa merasa bosan dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru karena masih bersifat konvensional dengan media yang monoton sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar. Ini disebabkan karena kurangnya kreativitas guru

dalam mengembangkan media yang akan digunakan. Kurangnya fasilitas yang tersedia di sekolah juga membuat guru sulit untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Menganalisis Isi dan Kebahasaan Drama di Kelas XI SMK Negeri 2 Botomuzoi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik pada materi menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton?
- b. Bagaimana kelayakan (materi, bahasa, dan desain) media pembelajaran komik pada materi menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton?
- c. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik pada materi menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton?
- d. Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik pada materi menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan berdasarkan rumusan masalah di atas, yaitu:

- a. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran komik pada materi menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton.
- b. Mengetahui kelayakan (materi, bahasa, dan desain) media pembelajaran komik pada materi menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton.
- c. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik pada materi menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton.
- d. Mengetahui efektivitas media pembelajaran komik pada materi menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton.

1.4 Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik dengan spesifikasi sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran komik yang dihasilkan menyajikan materi menganalisis isi dan kebahasaan drama sesuai kurikulum 2013 dengan KD 3.53 "Menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton" untuk peserta didik tingkat SMK kelas XI pada semester genap.
- b. Media pembelajaran komik yang dihasilkan dapat digunakan sebagai sumber belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- c. Sesuai dengan konteksnya, penyajian materi dalam media pembelajaran komik ini menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.
- d. Visualisasi dalam media pembelajaran komik disajikan dengan lebih berwarna sehingga menarik untuk dibaca.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran Komik

a. Pengertian Media Pembelajaran

¹ Proses komunikasi menentukan sukses tidaknya proses belajar dan mengajar. Proses komunikasi melibatkan pelaku dan saluran komunikasi. Peran dari saluran komunikasi akan menjadi sangat penting. Saluran inilah yang dinamakan media. Karena media ini dipakai dalam proses pembelajaran, maka media tersebut dinamakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi dalam pembelajaran.

Menurut Musfiqon (2020: 28) menjelaskan bahwa “media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal”. Sejalan dengan itu, Sanaky (Suryani et al., 2018: 4) memberikan definisi bahwa “media pembelajaran yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran”. Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan suatu alat peraga yang digunakan guru sebagai pendukung dalam pembelajaran saja. Berkaitan dengan alat bantu, Harefa & Hayati (2021: 2) menjelaskan bahwa “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film slide*, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer”.

Pengertian media pembelajaran juga dijelaskan Suryani et al. (2018: 4) bahwa “media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan

terkendali”. Gagne (Musfiqon, 2020: 27) menjelaskan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang digunakan dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan.

Dari definisi media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menjelaskan, menyampaikan, dan menyalurkan pesan pembelajaran serta dapat merangsang siswa untuk termotivasi belajar.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Sebuah media pembelajaran tentunya harus memiliki sebuah fungsi atau manfaat bagi proses pembelajaran. Musfiqon (2020: 35) menjelaskan fungsi media pembelajaran secara rinci dan utuh sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.
- 2) Meningkatkan gairah belajar siswa.
- 3) Meningkatkan minat dan motivasi belajar.
- 4) Menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan.
- 5) Mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam.
- 6) Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran.
- 7) Meningkatkan kualitas pembelajaran

Sanaky (Suryani et al., 2018: 9-10) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) menghadirkan objek sebenarnya;
- 2) membuat tiruan dari objek sebenarnya;
- 3) membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret;
- 4) menyamakan persepsi;
- 5) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak;
- 6) menyajikan ulang informasi secara konsisten;
- 7) memberi suasana yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Daradjat (Hasan et al., 2021: 40) menjelaskan bahwa fungsi media pendidikan terbagi menjadi 5 macam atarara lain:

- 1) Fungsi edukatif, merupakan fungsi yang berpengaruh pada pendidikan.

- 2) Fungsi sosial, merupakan fungsi yang memudahkan pengamatan peserta didik dan akan mendorong siswa untuk saling berinteraksi dengan teman sebaya, masyarakat dan alam sekitar.
- 3) Fungsi ekonomis, artinya media pembelajaran dapat digunakan secara intensif atau terus menerus.
- 4) Fungsi politis, artinya media pembelajaran dapat digunakan para penguasa pendidikan untuk menyatakan pandangan dan pengajaran antara pusat dan daerah dalam pelaksanaan pengajaran.
- 5) Fungsi seni budaya, yaitu melalui media pendidikan siswa dapat memperoleh dan mengenal berbagai hasil seni budaya karya manusia.

Berdasarkan beberapa fungsi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, pengstimulus motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran.

Selain fungsi yang beragam, media pembelajaran juga memiliki berbagai manfaat. Adapun manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa menurut Suryani et al. (2018: 14) adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah:
 - a) membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar;
 - b) memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis;
 - c) membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran;
 - d) membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika, dan lain-lain;
 - e) memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan;
 - f) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan;
 - g) membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan;
 - h) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah:
 - a) merangsang rasa ingin tahu untuk belajar;
 - b) memotivasi siswa untuk belajar di kelas maupun mandiri;
 - c) memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media;
 - d) memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran;
 - e) memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

c. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran beraneka ragam jenisnya, untuk itu diperlukan suatu dasar untuk memilih media yang paling tepat. Agar penggunaan media pembelajaran tersebut tepat pada tujuan. Kristanto (2016: 18-19) menjelaskan prinsip media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tentunya dalam penggunaan media pembelajaran yang diharapkan adalah memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru.
- 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Dalam media pembelajaran perlu adanya kesesuaian materi pelajaran yang diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan tepat sasaran pada peserta didik.
- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran juga harus sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik di lapangan. Apabila tidak sesuai, maka media pembelajaran tersebut tidak efektif untuk digunakan pada kondisi peserta didik.
- 4) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi. Setiap media yang dirancang guru perlu memperhatikan efektivitas penggunaannya.
- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Hal ini perlu ditekankan, sebab sering guru melakukan kesalahan-kesalahan yang prinsip dalam menggunakan media pembelajaran yang pada akhirnya penggunaan media bukan menambah kemudahan siswa belajar, malah sebaliknya mempersulit siswa.

Sedangkan Miarso (Suryani et al., 2018: 32) menjelaskan beberapa prinsip penggunaan media dalam pembelajaran yaitu:

1. Tidak ada suatu media terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

2. Penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan kecocokan dengan materi yang disajikan.
3. Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang dilakukan.
4. Persiapan dalam menggunakan media harus cukup sebelum digunakan dalam pembelajaran.
5. Sebelum menggunakan media pembelajaran, perlu ada persiapan peserta didik agar dapat memberikan perhatian saat penggunaan media.
6. Penggunaan media diusahakan agar senantiasa melibatkan peserta didik untuk aktif.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran perlu adanya persiapan serta selalu memperhatikan kecocokan dalam kegiatan pembelajaran. Prinsip di atas tidak mutlak artinya seorang guru dapat mengembangkan media dengan pedoman lain. Prinsip penggunaan media pembelajaran setidaknya mencakup unsur tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, siswa dan guru. Jika prinsip-prinsip tersebut terpenuhi, suatu media sudah layak untuk digunakan.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut (Ramli, 2012: 16-17) mengemukakan bahwa media pembelajaran setidaknya terdiri dari lima macam sebagai berikut.

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/ tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya).
- 3) Media audio (media dengar), seperti: radio dan *tape recorder*.
- 4) Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: *film*, *slide*, *filmstrip*, *overhead projektor*, dan sebagainya.
- 5) Televisi (TV) dan *Video Tape Recorder* (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.

Sedangkan jenis-jenis media menurut Bretz (Harefa & Hayati, 2021: 14) diklasifikasikan dalam tujuh kelompok yaitu sebagai berikut.

10

- 1) Media audio, seperti: siaran berita bahasa Jawa dalam radio, sandiwara bahasa Jawa dalam radio, *tape recorder* beserta pita audio berbahasa Jawa.
- 2) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri
- 3) Media visual diam, seperti: foto, *slide*, gambar
- 4) Media visual gerak, seperti: film bisu, *movie maker* tanpa suara, video tanpa suara.
- 5) Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara
- 6) Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, *slide* rangkai suara
- 7) Media audio visual gerak, seperti: film dokumenter tentang kesenian Jawa atau seni pertunjukan tradisional, video kethoprak, video wayang, video campursari.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri dari media dua dimensi, media tiga dimensi, media audio, dan media audio visual yang masih terbagi lagi ke dalam beberapa bagian yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

e. Definisi Komik

Menurut Nurdyansyah (2019: 135) menjelaskan definisi komik yaitu “sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca”. Definisi yang sama juga diungkapkan Ramli (2012: 51) bahwa komik “sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca”. Membaca komik biasanya dilakukan untuk mengisi waktu luang, hobi ataupun hanya untuk hiburan semata.

Kristanto (2016: 46) menjelaskan bahwa “komik adalah suatu bentuk media grafis yang mengungkapkan berbagai karakter dan menyajikan suatu cerita bersambung dalam urutan yang dihubungkan dengan gambar berfungsi untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya.” Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam segi penyajian komik yang berisikan urutan gambar yang saling berhubungan, maka komik juga dapat dikatakan sebagai cerita bersambung yang bersifat humor baik dari segi tokoh, gambar, dan alur cerita.

Penyajian cerita dalam komik disusun secara ringkas seperti yang dijelaskan oleh Sudjana & Rivai (2020: 64), bahwa cerita-cerita dalam

komik ringkas dan menarik perhatian serta dilengkapi dengan aksi baik dalam surat kabar maupun buku-buku yang dibuat lebih hidup dan diolah dengan warna-warna utama secara bebas. Sedangkan Hasan et al. (2021: 202) menjelaskan bahwa “komik adalah media pembelajaran yang berisi gambar sederhana, jelas, mudah dipahami, berfungsi sebagai media informatif dan edukatif”. Sebagai media pembelajaran, komik menyajikan pembahasan materi yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan suatu media grafis berupa gambar atau kartun yang menyajikan cerita yang berurutan dan saling bersambung dengan berbagai karakter tokoh yang disajikan untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik juga disajikan dalam bentuk gambar yang sederhana dengan cerita-ceritanya yang ringkas, menarik, jelas dan mudah dipahami sehingga dapat difungsikan sebagai media pembelajaran yang edukatif.

f. Jenis-jenis Komik

Banyak jenis media visual terutama komik yang sudah dikenal dan digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan-pesan pembelajaran. Setiap jenis atau bagian dapat pula dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat-sifat media. Menurut Mustajab (Kustandi & Darmawan, 2020: 142) komik terdiri dari berbagai jenis yaitu:

1) Kartun

Hanya berupa satu tampilan, komik tipe kartun ini berjenis humor, kritikan, dan sindiran yang dapat menimbulkan sebuah arti sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya.

2) Komik potongan (*comic strip*)

Komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang dirangka menjadi sebuah penggalan cerita pendek. Namun ini ceritanya tidak terpaku harus selesai disitu bahkan bisa dijadikan suatu cerita bersambung.

3) Komik tahunan (*comic annual*)

Jika pembuat komik sudah dalam lingkup penerbit, akan secara tertaur menerbitkan buku-buku komik baik berupa cerita putus ataupun serial. Komik ini biasanya terbit satu bulan sekali, bahkan bisa satu tahun sekali.

4) Komik *online* (*web comic*)

Selain media cetak seperti surat kabar, majalah, tabloid, dan buletin, media internet juga dijadikan sebagai sarana dalam mempublikasikan komik. Dengan menggunakan situs web maka para pembaca dapat menyusun komik. Dengan menggunakan media internet, jangkauan pembacanya bisa lebih luas dibandingkan dengan media cetak serta biaya publikasi yang relatif murah.

5) Komik ringan (*comic simple*)

Jenis komik ini terbuat dari hasil karya sendiri yang difotokopi dan dijilid sehingga dapat menjadi sebuah komik.

6) Buku komik (*comic book*)

Komik jenis ini berisikan alunan gambar-gambar, tulisan, cerita dikemas dalam bentuk sebuah buku.

Maharsi (Kustandi & Darmawan, 2018: 144) membagi komik berdasarkan bentuk dan jenis cerita. Berdasarkan bentuknya terdiri dari komik strip, buku komik, novel grafis, komik komplikasi, dan komik *online*. Sedangkan berdasarkan jenis ceritanya terdiri dari komik promosi (komik iklan), komik wayang, komik silat, dan komik edukasi. Berdasarkan jenis-jenis komik di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran komik yang disajikan dan dikemas dalam bentuk sebuah buku.

g. Elemen-elemen Komik

Komponen yang terdapat dalam komik menurut Rohani (Kustandi & Darmawan, 2018: 146) terdiri dari panel, sudut pandang dan ukuran gambar dalam panel, parit, balon kata, bunyi huruf, dan ilustrasi. Sedangkan menurut Batubara (2020: 115) komik pendidikan dibentuk

oleh tujuh elemen, yaitu panel, parit, ilustrasi gambar, penokohan, balon kata, narasi, dan efek suara.

1) Panel

Panel adalah kolom yang membingkai ilustrasi gambar dan teks pada setiap adegan atau kejadian utama sehingga rangkaian panel-panel tersebut membentuk alur cerita. Bentuk panel komik berbentuk kotak persegi atau juga berbentuk bangun datar yang lain. Urutan panel harus mengikuti arah baca orang, yaitu dari kiri ke-kanan, dan dari atas ke bawah.

2) Parit

Parit adalah ruang di antara panel komik yang berfungsi untuk menyatukan kotak panel yang terpisah sehingga membentuk suatu rangkaian cerita yang menarik dan imajinatif.

3) Ilustrasi Gambar

Ilustrasi yang dimaksud dalam komik pendidikan adalah aset visual yang bersifat foto kolase untuk mempresentasikan seseorang, tempat, benda, ekspresi atau ide. Ilustrasi gambar komik dapat digambar dengan alat tulis atau program komputer. Namun, jika pengajar tidak terampil dalam menggambar, maka ilustrasi komik dapat dibuat dengan cara memotret orang yang akting sebagai tokoh komik.

4) Penokohan

Dalam pembuatan komik, ilustrasi gambar setidaknya memuat dua orang tokoh yang memiliki karakter yang saling menguatkan.

5) Balon Kata

Balon kata atau *speech bubbles* adalah bentuk visual yang berisi dialog dari karakter yang memiliki bentuk dan fungsi yang berbeda.



Gambar 2.1 Balon Kata

Sesuai dengan penomoran gambar di atas, penggunaan balon kata tersebut adalah untuk dialog: (1) normal, (2) berbisik atau bergumam, (3) berpikir atau bicara di dalam hati, (4) berteriak, (5) suara robot atau alat komunikasi, seperti radio, (6) dialog sedih atau menggerutu, dan (7) narator/narasi yang menerangkan situasi, waktu dan tempat.

6) Efek Suara

Efek suara adalah teks yang menerangkan suatu bunyi untuk menggambarkan suatu situasi. Misalnya, “RING RING” untuk suara telepon, “DHUAR!!!” untuk suara ledakan, “ZZZZ” untuk orang yang sedang tidur, dan “TIN! TIN!” untuk suara orang klakson mobil.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa komik memiliki elemen yang terdapat di dalamnya seperti panel, parit, gambar, tokoh, balon kata, serta efek suara yang dipadukan dalam komik sehingga isi yang terdapat di dalamnya dapat menarik perhatian.

h. Kelebihan dan Kelemahan Komik

Kelebihan komik menurut Nurdyansyah (2019: 136) yaitu komik dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik sehingga penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari pada peserta didik yang tidak menyukai komik, selanjutnya komik menyajikan unsur visual dan cerita yang kuat sehingga membuat pembaca tertarik untuk membaca hingga selesai. Menurut Kristanto (2016: 46) komik memiliki kelebihan yaitu “ceritanya ringkas, menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi,

dibuat lebih hidup dengan pemakaian berbagai warna”. Dalam berbagai ilmu pengetahuan, buku teknik komik dapat diterapkan karena penampilan dan teknik komik yang luas dan dapat diterapkan pada penjelasan yang sungguh-sungguh daripada sebagai hiburan semata (Sudjana & Rivai, 2020: 67).

Dari kelebihan komik diatas dapat disimpulkan bahwa komik memiliki kelebihan dalam meningkatkan kosakata pembaca serta disajikan dengan urutan cerita yang ringkas dengan unsur visual yang menarik serta berwarna sehingga pembaca lebih tertarik untuk membaca sampai selesai. Selain itu, teknik komik juga dapat diterapkan dalam berbagai ilmu pengetahuan karena penampilan yang disajikan luas serta seringkali diterapkan pada penjelasan yang sungguh-sungguh.

Sedangkan kelemahan komik yang dipaparkan oleh Dinasti (2020: 16) yaitu pertama, tidak semua orang bisa belajar efektif dengan gaya visual, karena setiap orang mempunyai gaya belajar masing-masing. Kedua, komik dapat membuat siswa menjadi malas karena akan lebih cenderung ingin melihat gambar yang menarik menurut mereka saja, bahkan enggan untuk membaca keseluruhan cerita sehingga daya serap siswa terhadap materi rendah.

2.1.2 Konsep Dasar Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk melafalkan tulisan-tulisan dalam bentuk lisan. Menurut Dalman (2014: 5) membaca merupakan kegiatan untuk memahami dan menginterpretasikan lambang, tanda dan tulisan yang memiliki makna sehingga pembaca dapat memahami pesan yang disampaikan oleh penulis. Kegiatan membaca bukan hanya untuk melafalkan lambang-lambang tulisan melainkan juga untuk memahami apa isi bacaan. Halawa (2019: 2) memberikan definisi tentang membaca yaitu sebagai pengucapan, mengidentifikasi kata serta mencari arti atau makna dalam sebuah teks yang dibaca. Tentunya kegiatan ini dapat dikatakan sebagai

proses kognitif untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan.

Sumber yang lain juga mengungkapkan bahwa kegiatan membaca merupakan aktivitas pemerolehan serta pemahaman ide atau gagasan penulis yang diiringi dengan curahan jiwa dalam menghayati suatu teks bacaan (Fatmasari & Fitriyah, 2018: 9). Untuk memahami suatu bacaan diperlukan ketelitian untuk memahami gagasan penulis karena suatu bacaan memiliki makna yang tersurat ataupun yang tersirat. Makna yang tersurat disajikan langsung oleh penulis dalam teks bacaan, sedangkan makna yang tersirat dapat berupa teks yang menggunakan makna konotasi atau kiasan dalam penyajiannya sehingga pembaca perlu kecermatan dalam memahaminya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan kegiatan atau suatu proses yang dilakukan untuk melafalkan lambang-lambang atau bahasa tulis dengan tujuan untuk memahami ide atau gagasan yang disampaikan penulis dalam teks bacaan. Sewaktu membaca, pembaca yang baik akan memahami teks yang dibacanya yang kemudian akan dikomunikasikan secara lisan maupun tulis.

b. Tujuan dan Manfaat Membaca

Kegiatan membaca yang dilakukan tentunya memiliki tujuan yang berbeda-beda. Fatmasari & Fitriyah (2018: 10) menyatakan bahwa tujuan utama membaca adalah untuk memperoleh informasi dari media cetak dengan proses pemahaman. Sedangkan Dalman (2014: 2) membagi menjadi tiga tujuan utama membaca yaitu untuk studi, untuk usaha, dan untuk kesenangan.

Ada tujuh tujuan utama dalam membaca menurut Rivers dan Temperly (Pandawa et al., 2009: 5) yaitu:

- 1) Memperoleh informasi untuk suatu tujuan atau merasa penasaran tentang suatu topik.
- 2) Memperoleh berbagai petunjuk tentang cara melakukan suatu tugas bagi pekerjaan atau kehidupan sehari-hari (misalnya, mengetahui cara kerja alat-alat rumah tangga).
- 3) Berakting dalam sebuah drama, bermain *game*, menyelesaikan teka-teki.
- 4) Berhubungan dengan teman-teman dengan surat-menyurat atau untuk memahami surat-surat bisnis.

- 5) Mengetahui kapan dan dimana sesuatu akan terjadi atau apa yang tersedia.
- 6) Mengetahui apa yang sedang terjadi atau telah terjadi (sebagaimana dilaporkan dalam koran, majalah, laporan).
- 7) Memperoleh kesenangan atau hiburan.

Selain tujuan utama membaca, Anderson (Dalman, 2014: 11) memberikan perincian tujuan membaca yaitu sebagai berikut.

- 1) *Reading for details or fact* (Membaca untuk memperoleh fakta dan perincian).
- 2) *Reading for main ideas* (Membaca untuk memperoleh ide-ide utama).
- 3) *Reading for squence or organization* (Membaca untuk mengetahui urutan/susunan struktur karangan).
- 4) *Reading for inferens* (Membaca untuk menyimpulkan).
- 5) *Reading to classify* (Membaca untuk mengelompokkan/mengklasifikasikan).
- 6) *Reading to evaluate* (Membaca untuk menilai/mengevaluasi)
- 7) *Reading to compare or contrast* (Membaca untuk membandingkan/mempertentangkan).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca yaitu untuk memperoleh beragam informasi dari media cetak dengan benar-benar memahami bahan bacaan. Selain itu, kegiatan membaca juga dilakukan untuk menemukan suatu informasi yang berkaitan dengan studi, usaha maupun hanya sekedar untuk kesenangan atau hiburan bagi pembaca.

Kegiatan membaca juga sangat bermanfaat bagi pembaca yaitu untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta memperbanyak kosa kata. Susanti (2022: 5) menjelaskan manfaat yang didapat dengan membaca adalah merangsang sel-sel otak untuk berpikir positif, menumbuhkan daya cipta untuk mempraktikkan suatu yang baru setelah memperoleh wawasan, serta dapat meningkatkan perbendaharaan kosa kata sehingga memungkinkan seseorang untuk lancar berkomunikasi.

c. Jenis Membaca

Menurut Tarigan (Pandawa et al., 2009: 6) ada dua jenis membaca yaitu membaca nyaring dan membaca dalam hati yang terdiri dari membaca ekstensif dan membaca intensif. Pendapat yang sama juga dijelaskan oleh Dalman (2014: 63) bahwa ada dua jenis membaca yaitu membaca nyaring dan membaca senyap yang diuraikan sebagai berikut.

1) Membaca Nyaring

Membaca nyaring merupakan kegiatan membaca dengan melafalkan lambang-lambang bunyi bahasa dengan suara yang cukup keras agar pembaca dan pendengar bisa menangkap informasi yang disampaikan oleh penulis dalam bacaan yang berupa pikiran, perasaan, sikap serta pengalaman penulis. Membaca nyaring dilakukan dengan tujuan agar pembaca dapat menggunakan pengucapan yang tepat, lancar dalam membaca dengan jelas dan tidak terbata-bata, tidak terus menerus melihat teks bacaan, serta dapat menggunakan intonasi pembacaan yang tepat dan jelas.

2) Membaca Senyap (Dalam Hati)

Berbeda dengan membaca nyaring yang mengeluarkan suara saat membaca teks bacaan, membaca senyap dilakukan dengan tanpa suara dan dalam hati saja. Dalman (2014: 67) memaparkan bahwa membaca senyap dilakukan dengan tanpa suara, tanpa menggerakkan bibir, tanpa gerakan kepala, tanpa berbisik, memahami isi bacaan dalam hati, kecepatan mata dalam membaca tiga kata per menit, menikmati bacaan dalam hati, serta menyesuaikan kecepatan membaca dengan tingkat kesukaran bahan bacaan. Selanjutnya, membaca senyap juga terbagi atas membaca ekstensif dan membaca intensif.

a) Membaca ekstensif merupakan membaca secara luas yang objeknya sebanyak mungkin teks dalam waktu yang sesingkat mungkin. Membaca ekstensif meliputi membaca survei, membaca sekilas, dan membaca dangkal. Membaca survei merupakan kegiatan membaca untuk mengetahui gambaran umum isi dan ruang lingkup bahan bacaan seperti melihat judul, pengarang, daftar isi dan sebagainya. Membaca sekilas yaitu membaca dengan cepat untuk mencari dan mendapatkan informasi secara cepat seperti mencari kata dalam kamus. Sedangkan membaca dangkal adalah membaca untuk memperoleh pemahaman yang dangkal dari

bahan bacaan ringan yang dibaca untuk kesenangan misalnya membaca cerpen, novel ringan, dan sebagainya.

- b) Membaca intensif adalah kegiatan membaca bacaan secara teliti dan seksama dengan tujuan memahaminya secara rinci. Jenis membaca ini dapat dilakukan untuk menganalisis isi dari suatu bahan bacaan secara rinci untuk keperluan studi. Kegiatan membaca ini terbagi atas dua yaitu membaca telaah isi dan membaca telaah bahasa. Membaca telaah isi terbagi atas lima yaitu:
- (1) Membaca teliti yang sama pentingnya dengan membaca sekilas yang dilakukan seseorang untuk membaca dengan teliti terhadap bahan bacaan yang disukai.
 - (2) Membaca pemahaman yang merupakan membaca untuk memahami standar-standar kesastraan, esensi kritis, dan pola-pola fiksi.
 - (3) Membaca kritis adalah membaca dengan bijaksana, mendalam, dan evaluatif untuk menemukan keseluruhan bahan bacaan.
 - (4) Membaca ide yang dilakukan untuk mencari, memperoleh, serta memanfaatkan ide-ide yang ada dalam bacaan.
 - (5) Membaca kreatif merupakan kegiatan membaca yang dilakukan secara kreatif dengan menerapkan hasil bacaan untuk kehidupan sehari-hari.

Sedangkan membaca telaah bahasa terdiri dari:

- (1) Membaca bahasa yang dilakukan untuk memperbesar daya kata serta mengembangkan kosakata.
- (2) Membaca sastra merupakan kegiatan membaca segala jenis bacaan yang bersifat sastra sehingga pembaca dapat memahami isi sastra serta dapat membedakan bahasa ilmiah dan bahasa sastra.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca ada dua jenis yaitu membaca nyaring dan membaca senyap (dalam hati). Membaca nyari merupakan kegiatan membaca dengan melafalkan lambang-lambang bunyi bahasa dengan suara yang cukup keras,

sedangkan membaca senyap dilakukan dengan tanpa suara dan dalam hati saja.

2.1.3 Hakikat Drama

a. Pengertian Drama

Kata drama berasal dari bahasa Yunani *draomai* yang berarti 'berbuat, berlaku, bertindak, beraksi, dan sebagainya'. Kemendikbud (2017: 243) mengartikan drama sebagai sebuah lakon ataupun cerita yang didalamnya berisikan kisah kehidupan dalam dialog dan lakuan tokoh yang berisi konflik. Drama merupakan suatu karya sastra yang memiliki alur cerita dan dilakoni oleh beberapa orang dalam sebuah panggung. Suroso (2015: 10) menjelaskan bahwa dalam naskah drama terdapat persoalan yang dihadapi berupa lakuan konflik manusia yang tercermin dalam dialog dan petunjuk lakuan. Konflik yang digambarkan dalam drama yaitu hubungan antarmanusia, hubungan manusia dengan alam, dan hubungan manusia dengan Tuhan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Yustinah (2018: 216) mengartikan drama dalam arti luas dan dalam arti sempit. Dalam arti luas, drama adalah sebuah tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukkan di depan banyak orang. Dalam arti sempit, drama merupakan kisah hidup manusia dalam masyarakat yang diproyeksikan di atas panggung. Sebuah drama yang dipentaskan di atas panggung selalu berpatokan pada sebuah naskah yang telah dibuat oleh penulis naskah drama.

Dapat disimpulkan bahwa drama merupakan sebuah karya sastra yang dibuat dalam bentuk naskah yang mengandung cerita kehidupan manusia untuk dilakoni atau dipertunjukkan di atas panggung kepada semua orang.

b. Struktur Drama

Struktur dalam sebuah drama menurut Yustinah (2018: 219) terdiri dari lima bagian yaitu pemaparan atau pengenalan, komplikasi, klimaks, peleraian, dan penyelesaian. Sedangkan Kemendikbud (2017: 238)

memaparkan bahwa struktur drama terdiri dari orientasi, komplikasi, dan resolusi.

- 1) Orientasi, merupakan tahap pengenalan para tokoh, menyatakan situasi cerita, mengajukan konflik yang akan dikembangkan dalam cerita, dan terkadang membayangkan resolusi yang akan dibuat dalam cerita tersebut.
- 2) Komplikasi atau bagian tengah cerita yang berisi pengembangan dari konflik. Pada tahap ini, pelaku utama akan menghadapi rintangan-rintangan dan mengalami aneka kesalahpahaman dalam perjuangan untuk menanggulangi rintangan-rintangan tersebut.
- 3) Resolusi atau *denouement* yang muncul secara logis dari apa yang telah mendahuluinya di dalam komplikasi. Sebelum resolusi, terdapat klimaks yang menjadi puncak konflik dari cerita tersebut. Jadi, resolusi dapat dikatakan sebagai tahap penyelesaian dari konflik yang dialami tokoh utama.

Ketiga bagian tersebut di atas tergolong dalam dialog yang terdapat dalam drama. Dialog dapat dikatakan sebagai bagian-bagian yang terbagi dalam babak-babak dan adegan-adegan yang ada dalam sebuah drama. Bagian dialog ini diapit oleh dua bagian penting lainnya yaitu prolog dan epilog. Prolog merupakan kata-kata pembuka, pengantar, dan latar belakang cerita yang disampaikan oleh seseorang yang biasa disebut dalang atau tokoh tertentu. Sedangkan epilog merupakan kata-kata penutup yang berisikan simpulan dan amanat yang terdapat dalam keseluruhan dialog yang biasanya disampaikan oleh dalang atau tokoh tertentu.

c. Jenis-jenis Drama

Drama memiliki beragam bentuk. Menurut Agustina (2018: 115) jenis drama dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu berdasarkan penyajian lakon yang terdiri dari drama tragedi, drama komedi, drama tragedikomedi, drama opera, melodrama, dan tablo; berdasarkan sarana pementasannya terdiri dari drama panggung, drama radio, drama televisi, drama film, drama wayang, dan drama boneka; berdasarkan ada atau

tidaknya naskah terdiri dari drama tradisional dan drama modern. Lebih jelasnya, Kemendikbud (2017: 243-245) menjabarkan beberapa bentuk drama sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan bentuk sastra cakupannya
 - a) Drama puisi, yaitu drama yang cakupannya disusun dalam bentuk puisi atau mengandung unsur-unsur puisi di dalamnya.
 - b) Drama prosa, yaitu drama yang cakupannya disusun dalam bentuk prosa.
- 2) Berdasarkan sajian isinya
 - a) Tragedi (drama duka), yaitu drama yang memunculkan tokoh yang sedih atau muram dan terlibat dalam situasi gawat karena sesuatu yang tidak menguntungkan. Biasanya akir dari drama ini berujung dengan malapetaka atau kesedihan.
 - b) Komedi (drama ria), yaitu drama yang bersifat menghibur dan didalamnya dapat bersifat menyindir tetapi berakhir bahagia.
 - c) Tragikomedi (drama dukaria), yaitu drama yang menggunakan alur dukacita dalam penyajiannya tetapi berakhir dengan kebahagiaan.
- 3) Berdasarkan kuantitas cakupannya
 - a) Pantonim, yaitu drama tanpa kata-kata.
 - b) Minikata, yaitu drama yang menggunakan sedikit sekali kata-kata.
 - c) Dialog-monolog, yaitu drama yang menggunakan banyak kata-kata.
- 4) Berdasarkan besarnya pengaruh unsur seni lainnya
 - a) Opera, yaitu drama yang menonjolkan seni suara atau musik.
 - b) Sendratari, yaitu drama yang menonjolkan seni drama dan tari.
 - c) Tablo, yaitu drama tanpa gerak atau dialog.
- 5) Bentuk-bentuk lainnya
 - a) Drama absurd, yaitu drama yang sengaja melanggar konvensi alur, penokohan, dan tematik.

- b) Drama baca, yaitu naskah drama yang hanya untuk dibaca dan bukan untuk dipentaskan.
- c) Drama borjuis, yaitu drama yang bertemakan kehidupan bangsawan (muncul abad ke-18).
- d) Drama domestik, yaitu drama yang menceritakan kehidupan rakyat biasa.
- e) Drama duka, yaitu drama yang khusus menggambarkan kejahatan atau keruntuhan tokoh utama.
- f) Drama liturgis, yaitu drama yang pementasannya digabungkan dengan upacara kebaktian gereja.
- g) Drama satu babak, yaitu lakon yang terdiri dari satu babak dan berpusat pada satu tema dengan pemeran gaya yang sedikit, latar serta alur yang ringkas.
- h) Drama rakyat, yaitu drama yang timbul dan berkembang sesuai dengan festival rakyat yang ada (termasuk di pedesaan).

Berdasarkan jenis-jenis drama di atas, dapat disimpulkan bahwa drama dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian berdasarkan penyajian lakon, berdasarkan isinya, berdasarkan sarana pementasannya, berdasarkan bentuk sastra cakupannya, berdasarkan bersarnya unsur seni di dalamnya, dan berdasarkan ada atau tidaknya naskah yang digunakan.

d. Unsur-unsur Drama

Sebuah drama dibentuk oleh banyak unsur. Menurut Agustina (2018: 116) menjelaskan bahwa unsur pembangun drama terdiri dari tema, amanat, plot, karakter atau perwatakan, dialog, latar, tokoh, dan interpretasi. Sedangkan Kemendikbud (2017: 245-247) memaparkan bahwa ada lima unsur dalam sebuah drama yaitu sebagai berikut.

1) Latar

Latar adalah segala keterangan mengenai waktu, tempat dan suasana yang terdapat dalam naskah drama. Penataan latar akan menghidupkan suasana dan menguatkan karakter tokoh saat dipentaskan.

2) Penokohan

Penokohan yaitu penciptaan citra tokoh dalam cerita yang berkaitan dengan pembentukan watak atau karakter tokoh. Tokoh-tokoh dalam drama diklasifikasikan menjadi tiga yaitu sebagai berikut.

- a) Tokoh gagal atau tokoh badut (*the foil*), yaitu tokoh dengan pendirian yang bertentangan dengan tokoh lain dan berfungsi untuk menegaskan tokoh lain dalam drama.
- b) Tokoh idaman (*the type character*), yaitu tokoh yang berperan sebagai pahlawan dengan karakter yang terpuji.
- c) Tokoh statis (*the static character*), yaitu tokoh yang berperan sama dari awal sampai akhir cerita tanpa perubahan.
- d) Tokoh yang berkembang, yaitu tokoh yang mempunyai perubahan karakter dari awal sampai akhir cerita. Misalnya dari yang bernasib baik sengsara menjadi kaya raya, tokoh yang setia menjadi berkhianat.

3) Dialog

Dialog merupakan percakapan antartokoh dalam drama dan mengandung kata-kata kunci yang menggambarkan ciri dan keinginan tokoh. Percakapan atau dialog harus memenuhi dua tuntutan yaitu:

- a) Harus turut menunjang gerak laku tokohnya, dan
- b) Dialog yang diucapkan di atas pentas harus lebih tajam dan tertib daripada ujaran sehari-hari.

4) Tema

Tema adalah gagasan, ide, atau pikiran utama yang menjalin struktur isi dalam drama. Tema merujuk pada sesuatu yang menjadi pokok persoalan yang ingin diungkapkan oleh seorang penulis naskah. Persoalan yang diungkapkan dapat berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, kecemburuan, dan lain sebagainya. Dalam menentukan sebuah tema drama, perlu untuk

memahami secara keseluruhan isi drama karena tema jarang dinyatakan secara tersirat.

5) Pesan atau Amanat

Amanat adalah gagasan atau pesan kebaikan yang disampaikan pengarang kepada pembaca atau pendengar. Amanat dalam drama juga tersembunyi dalam keseluruhan isi cerita drama.

Dari pemaparan unsur-unsur drama di atas, dapat disimpulkan bahwa drama memiliki unsur-unsur pembangunnya yang terdiri dari tema, latar, tokoh dan penokohan, dialog, dan amanat yang terkandung dalam drama tersebut.

e. Menganalisis Isi Drama

Untuk menganalisis isi dari sebuah drama, perlu diketahui terlebih dahulu apa hal-hal penting yang akan dianalisis. Menganalisis isi drama mengarah pada tema dan inti cerita yang terdapat dalam drama. Kemendikbud (2017: 260) menjelaskan bahwa tema adalah gagasan, ide dasar atau inti sebuah drama yang disampaikan pengarang kepada pembaca atau penonton. Tema merujuk pada sebuah pokok persoalan yang diungkapkan oleh penulis. Selain itu, tema dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu sebagai berikut.

- 1) Tema utama adalah tema secara keseluruhan yang menjadi landasan dari lakon drama.
- 2) Tema tambahan merupakan tema-tema lain yang terdapat dalam drama yang mendukung tema utama.

Dalam menemukan tema dalam drama, perlu adanya pemahaman untuk memahami isi drama dengan membaca atau menyaksikan secara keseluruhan cerita yang dimuat dalam drama. Setelah membaca atau menyaksikan drama, dilakukan penarikan kesimpulan dari keseluruhan adegan dan dialog yang ditampilkan dalam drama. Tema yang ditentukan juga dapat dibuktikan dengan alasan yang terdapat dalam cerita karena tema cenderung abstrak. Bukti-bukti tersebut dapat ditemukan dalam narasi pengarang, dialog antarpelaku, atau adegan atau rangkaian adegan yang saling terkait.

f. Menganalisis Kebahasaan Drama

Dalam menganalisis kebahasaan suatu naskah drama, ada beberapa langkah-langkah penting yang harus diperhatikan. Langkah-langkahnya yaitu:

- 1) Membaca naskah dengan seksama dan terperinci.
- 2) Memahami isi dan alur drama yang dipaparkan.
- 3) Memahami konflik-konflik yang dituangkan dalam naskah drama.
- 4) Memperhatikan pesan atau amanat yang disampaikan dalam drama (Yustinah, 2018: 222).

Ciri-ciri kebahasaan drama yang perlu dianalisis dalam naskah drama dalam Kemendikbud (2017: 264) adalah sebagai berikut.

- 1) Banyak menggunakan kata yang menyatakan urutan waktu (konjungsi kronologis).
Contoh: *sebelum, sekarang, setelah itu, mula-mula, kemudian.*
- 2) Banyak menggunakan kata kerja yang menggambarkan suatu peristiwa yang terjadi, seperti *menyuruh, menobatkan, menyingkirkan, menghadap, beristirahat.*
- 3) Banyak menggunakan kata kerja yang menyatakan sesuatu yang dipikirkan atau dirasakan oleh tokoh.
Contoh: *merasakan, menginginkan, mengharapkan, mendambakan, mengalami.*
- 4) Menggunakan kata-kata sifat (*descriptive language*) untuk menggambarkan tokoh, tempat, atau suasana. Kata-kata yang dimaksud, misalnya, *rapi, bersih, baik, gagah, kuat.*

2.2 Hasil Riset yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang telah meneliti tentang pengembangan media pembelajaran komik diantaranya:

- a. Telaumbanua & Harefa (2023) dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Materi Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel”**.

Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan layak, praktis dan efektif. Dengan perolehan nilai dari ahli materi 91,25%, ahli bahasa 92,84%, dan ahli desain 92,18% sehingga dapat dikategorikan sangat praktis. Sedangkan untuk hasil penilaian pada angket respon peserta didik untuk uji coba perorangan 88,09%, uji coba kelompok kecil 91,42%, dan untuk uji coba lapangan 91,07% sehingga dikategorikan sangat praktis. Dan untuk penilaian hasil belajar uji coba perorangan

mencapai 88%, uji coba kelompok kecil 82%, dan uji coba lapangan mencapai skor keefektifan 80,75% dengan kriteria efektif.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran komik. Sedangkan perbedaannya terletak pada model pengembangan yang digunakan berbeda, materi yang berbeda, lokasi dilakukannya penelitian berbeda, dan tahun penelitian juga berbeda.

- b. Aditya (2016) dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Berdasarkan Kurikulum 2013 di Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Klaten Tahun Pembelajaran 2015/2016”**.

Hasil dari penelitian pengembangan media komik pembelajaran dikatakan “layak” dengan hasil rata-rata penilaian oleh ahli materi 3,9 dengan kategori “baik”, penilaian dari ahli media 4,75 dengan kategori “sangat baik”, serta penilaian oleh guru bahasa Indonesia 3,71 dengan kategori “baik”, dan pada uji coba validasi lapangan diperoleh skor 3,81 dengan kategori “baik”.

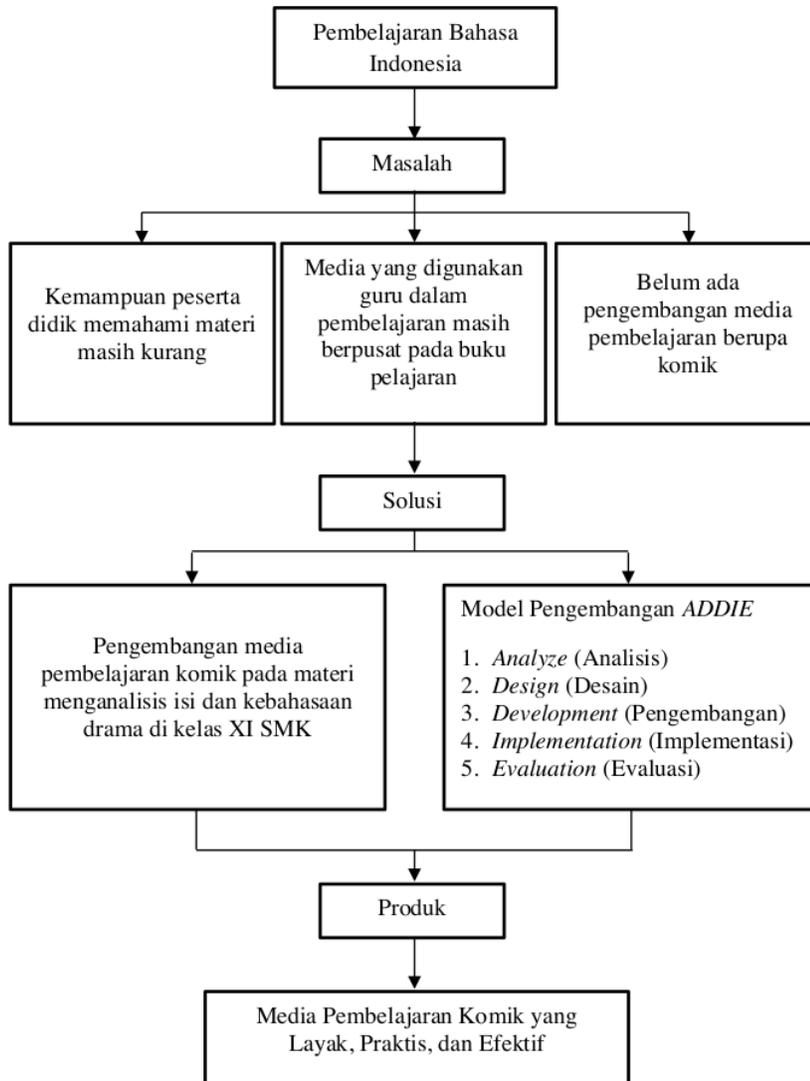
Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama mengembangkan media komik pembelajaran. Sedangkan yang menjadi perbedaannya adalah lokasi penelitian yang berbeda, tahun penelitian, materi pelajaran, serta model pengembangan yang digunakan berbeda.

- c. Aini (2020) dengan judul penelitian **“Pengembangan Buku Komik Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai-nilai dan Isi Teks Cerita Hikayat Kelas X”**.

Disimpulkan bahwa buku komik kebudayaan sebagai media mengidentifikasi nilai dan isi cerita hikayat dikategorikan “sangat baik”. Dengan nilai rata-rata dari ahli media buku komik yaitu 87,1. Sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli materi hikayat yaitu 91,3.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama melakukan penelitian pengembangan komik sebagai media pembelajaran. Perbedaannya terdapat pada materi, tahun penelitian, lokasi penelitian yang berbeda, serta model pengembangan yang digunakan.

2.3 Kerangka Berpikir



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

Keterangan:

□ : Objek yang Diteliti

→ : Garis Penghubung

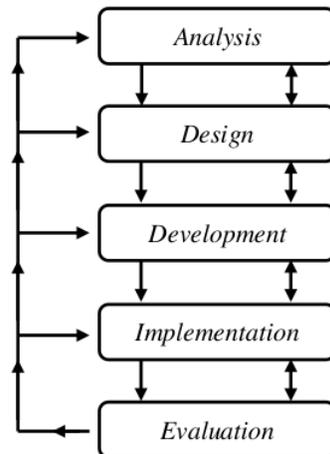
BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297). Untuk menghasilkan produk yang efektif dan praktis agar dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran, maka perlu adanya pemilihan model pengembangan yang baik. Produk yang layak dan efektif akan memberikan manfaat bagi peserta didik untuk menambah pengetahuan lebih dalam tentang materi yang disampaikan oleh guru.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE*. Menurut Januszewski dan Molenda (Suryani et al., 2018: 125) menyatakan bahwa model pengembangan *ADDIE* merupakan komponen utama dengan pendekatan sistem dalam pengembangan pembelajaran, serta prosedur pengembangan dalam pembelajaran. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahap diantaranya adalah analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Hamzah, 2019: 33)

Skema tahapan model penelitian dan pengembangan *ADDIE* dapat digambarkan sebagai berikut.



Bagan 3.1 Tahap Pengembangan Model *ADDIE*

Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan langkah-langkah yang ada dalam model pengembangan *ADDIE*. Peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE* karena memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis dan memiliki tahapan yang sederhana. Model *ADDIE* adalah model perancangan pembelajaran dengan langkah-langkah setiap proses yang terorganisasi dalam pengembangan media pembelajaran agar bisa digunakan. Suryani et al. (2018: 126) menjelaskan keunggulan model pengembangan *ADDIE* yaitu prosedur kerjanya yang sistematis pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diharapkan dapat diperoleh produk yang efektif. Selain itu, terdapat prosedur pemilihan atau pengembangan media di dalam prosedur pengembangan produk yang dibuat sehingga sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan peneliti.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model *ADDIE* adalah rangkaian proses sederhana yang dilakukan untuk merancang pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran karena memiliki prosedur yang sistematis dan sederhana.

3.2 Prosedur Pengembangan

Dalam mengembangkan media pembelajaran yang baik agar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan suatu perencanaan dan rancangan yang baik. Media pembelajaran berupa komik yang akan dikembangkan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap yaitu:

3.2.1 Analyze (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan kegiatan menganalisis permasalahan yang terdapat di SMK Negeri 2 Botomuzoi pada proses pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam tahap ini hal-hal yang perlu dilakukan sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan ini dilakukan di SMK Negeri 2 Botomuzoi pada saat melakukan observasi. Pada saat proses pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik menggunakan bahan ajar yang sangat terbatas. Materi yang disampaikan oleh guru juga masih

kurang dipahami oleh peserta didik. Hal tersebut terjadi karena tidak adanya buku pegangan siswa dan sumber belajar yang digunakan oleh guru hanya berpusat pada buku pelajaran. Dengan adanya masalah tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi. Media pembelajaran yang belum pernah digunakan di SMK Negeri 2 Botomuzoi adalah komik pembelajaran. Untuk itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran komik khususnya pada materi menganalisis isi dan kebahasaan teks drama yang dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi dan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada tahap ini, peneliti menganalisis karakteristik peserta didik di SMK Negeri 2 Botomuzoi. Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik siswa. Setiap peserta didik memiliki karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Peserta didik masih kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru dan peserta didik cepat bosan dan jenuh saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan adanya media pembelajaran komik ini nantinya diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

c. Analisis Kurikulum

Analisis yang dilakukan pada tahap ini mencakup keterampilan dasar dan indikator yang dimuat dalam produk berupa media pembelajaran komik. Keterampilan dasar yang tercantum dalam kurikulum 2013 di silabus kelas XI yaitu kompetensi dasar pengetahuan 3.53 “Menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton. Terdapat dua indikator dalam KD ini yaitu indikator 3.53.1 menganalisis isi drama yang dibaca atau disimak, 3.53.2 menganalisis kebahasaan drama yang dibaca atau disimak. Dari KD dan indikator di atas, dapat diketahui bahwa materi yang digunakan dalam media

pembelajaran komik ini adalah materi menganalisis isi dan kebahasaan drama. Dalam materi ini, siswa diharapkan mampu menganalisis isi suatu drama serta kebahasaan yang terkandung dalam teks drama.

3.2.2 Design (Desain/Perancangan)

Langkah selanjutnya yang dilakukan setelah tahap analisis yaitu tahap desain komik. Pada tahap ini peneliti menyusun bahan-bahan dan acuan yang akan dituangkan dalam media pembelajaran komik yang akan dibuat. Tahap ini dilakukan dengan membuat kerangka komik sebelum melakukan pengembangan produk, kerangka yang dimaksud adalah *storyline* atau alur cerita.

3.2.3 Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk berupa komik pembelajaran dari materi menganalisis isi dan kebahasaan teks drama. Dalam tahap pengembangan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran komik sehingga tercipta suatu produk yang dihasilkan yaitu komik pembelajaran. Setelah peneliti memproduksi komik pembelajaran maka dilakukan validasi kepada para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain.

3.2.4 Implementation (Implementasi/Eksekusi)

Setelah produk dilakukan validasi oleh para ahli validasi, selanjutnya mengimplementasikan produk yang dikembangkan secara terbatas pada sekolah penelitian yaitu SMK Negeri 2 Botomuzoi khususnya di kelas XI TKJ dengan materi menganalisis isi dan kebahasaan drama. Komik yang dikembangkan akan diimplementasikan pada sekolah untuk membantu peserta didik memahami materi serta melihat tingkat kemampuan yang dimiliki siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik.

3.2.5 Evaluation (Evaluasi/Umpan Balik)

Pada tahapan ini evaluasi dilaksanakan pada setiap akhir tahap pengembangan, sehingga kekurangan selama proses pengembangan komik dapat teridentifikasi dan terselesaikan dengan tepat waktu.

3.3 Uji Coba Produk

Untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan maka perlu dilakukan uji coba produk. Uji coba produk yang dilakukan dipaparkan sebagai berikut:

3.3.1 Desain Uji Coba

Uji coba produk ini dilakukan melalui tiga tahap yaitu:

a. Uji Perseorangan

Uji coba perseorangan dilakukan pada subjek yang sesungguhnya dengan jumlah 3 orang peserta didik agar mendapat masukan dan respon sebagai pengguna terhadap produk yang dikembangkan dengan tujuan komik layak digunakan. Uji coba perseorangan ini dilaksanakan di kelas XI TKJ.

b. Uji Kelompok Kecil

Uji coba kelompok dilakukan pada peserta didik sebanyak 6 orang di kelas XI TKJ. Peserta didik akan memberikan penilaian terhadap komik yang telah dibuat oleh calon peneliti.

c. Uji Lapangan

Setelah dilakukan uji coba perseorangan, dan kelompok, kemudian komik akan diuji lapangan. Uji coba ini melibatkan peserta didik satu kelas XI TKJ sebanyak 27 orang. Uji coba lapangan ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas komik yang telah dibuat.

3.3.2 Subjek Uji Coba

a. Ahli Materi dan Isi

Ahli materi pada penelitian ini, yaitu Bapak Viktor Risman Zega, S.Pd., M.Pd sebagai dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias yang berkompeten dalam menguji materi dari komik pembelajaran yang akan dikembangkan oleh calon peneliti untuk menilai kesesuaian materi yang disajikan pada komik yang akan dikembangkan dengan instrumen penilaian kelayakan komik.

b. Ahli Bahasa/Penyajian

Ahli bahasa/penyajian pada penelitian ini yaitu Ibu Mastawati Ndruru, S.Pd., M.Hum sebagai dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias yang memiliki keahlian dibidang kebahasaan dalam menilai teknik penyajian bahasa dalam komik yang akan dikembangkan oleh calon peneliti dengan menggunakan instrumen penilaian kelayakan komik.

c. Ahli Desain

Ahli desain pada penelitian ini merupakan ahli yang mengatur desain warna, gambar komik yang telah dibuat oleh peneliti, agar komik dapat menarik minat siswa untuk belajar. Ahli desain pada penelitian ini yaitu Bapak Lestari Waruwu, S.Pd., M.Pd sebagai dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias.

d. Peserta Didik

Sampel uji coba perseorangan yaitu siswa kelas XI TKJ sebanyak 3 orang dan untuk uji coba kelompok kecil sebanyak 6 orang. Sedangkan yang menjadi subjek uji coba lapangan adalah siswa kelas XI TKJ sebanyak 27 orang.

3.3.3 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data diperoleh dari hasil angket untuk lembar validasi, angket untuk kepraktisan peserta didik dan tes hasil belajar untuk efektivitas.

3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara. Berikut ini data-data yang akan dikumpulkan dan instrumen yang akan digunakan :

a. Lembar Validasi Komik

Lembar validasi ini diberikan kepada validator (ahli materi dan isi, ahli bahasa, dan ahli desain). Dalam pemberian skor masing-masing indikator yang diamati menggunakan empat alternatif jawaban, yaitu;

skor 4 untuk Sangat Layak (SL), skor 3 untuk Layak (L), skor 2 untuk Kurang Layak (KL), skor 1 untuk Tidak Layak (TL). Kisi-kisi instrumen penilaian media pembelajaran berbentuk komik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi Dan Isi

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Relevansi	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	1	2	3	4
		2. Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	1	2	3	4
		3. Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	1	2	3	4
		4. Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1	2	3	4
		5. Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1	2	3	4
		6. Jumlah ilustrasi yang fungsional cukup	1	2	3	4
2.	Keakuratan	7. Materi yang dijelaskan sesuai dengan kebenaran keilmuan	1	2	3	4
		8. Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan mutakhir	1	2	3	4
		9. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	1	2	3	4
		10. Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan	1	2	3	4
3.	Kelengkapan sajian	11. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	1	2	3	4
		12. Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa	1	2	3	4
		13. Menyajikan daftar isi	1	2	3	4
		14. Menyajikan daftar pustaka	1	2	3	4
4.	Sistematika sajian	15. Uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks	1	2	3	4
		16. Uraian materi mengikuti alur pikir dari lingkup lokal ke global	1	2	3	4
5.	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	17. Mendorong rasa keingintahuan siswa	1	2	3	4
		18. Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar	1	2	3	4
		19. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri	1	2	3	4
		20. Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan	1	2	3	4

Sumber : Akbar (2013: 39)

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	1. Ketepatan penggunaan ejaan	1	2	3	4
		2. Ketepatan penggunaan istilah	1	2	3	4
		3. Ketepatan penyusunan struktur kalimat	1	2	3	4
2.	Keterbacaan dan kekomukatifan	4. Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman anak	1	2	3	4
		5. Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa	1	2	3	4
		6. Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman siswa	1	2	3	4
		7. Bahasa yang digunakan bahasa setengan formal (bahasa sehari-hari di kelas)	1	2	3	4

Sumber : Akbar (2013: 39)

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Desain

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	1	2	3	4
3.	Kesesuaian media sebagai sumber belajar	1	2	3	4
4.	Kemampuan media dalam motivasi siswa	1	2	3	4
5.	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa	1	2	3	4
6.	Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa	1	2	3	4
7.	Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi	1	2	3	4
8.	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari	1	2	3	4
9.	Kemampuan media sebagai stimulus belajar	1	2	3	4
10.	Kemampuan media untuk umpan balik dengan segera	1	2	3	4
11.	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar	1	2	3	4
12.	Kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran	1	2	3	4
13.	Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu	1	2	3	4
14.	Keamanan media bagi siswa	1	2	3	4
15.	Kualitas media	1	2	3	4

Sumber : Akbar (2013: 121)

b. Angket Kepraktisan Komik

Instrumen ini berupa respon peserta didik yang digunakan untuk memperoleh pendapat peserta didik terhadap komik Bahasa Indonesia pada materi menganalisis isi dan kebahasaan drama. Pada angket ini peserta didik diminta untuk memberikan tanggapannya terhadap komik yang sudah dikembangkan melalui pertanyaan/ Pernyataan yang sudah disediakan.

7

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media oleh Siswa

No.	Indikator
1	Media komik membantu siswa menganalisis isi dan kebahasaan drama
2	Warna dan huruf pada media komik pembelajaran dapat dibaca dengan jelas
3	Tampilan warna media komik menarik
4	Rangkaian cerita dalam komik pembelajaran mempermudah siswa memahami materi
5	Teks dan gambar dalam komik saling berkesinambungan
6	Petunjuk dalam media komik mudah dimengerti
7	Bahasa dalam media komik mudah dipahami
8	Media dapat dipergunakan secara mandiri
9	Pengemasan materi menganalisis isi dan kebahasaan drama mudah dimengerti
10	Siswa merasa terbantu mempelajari materi menganalisis isi dan kebahasaan drama baik secara mandiri maupun secara kelompok menggunakan media komik

Sumber: Aditya (2016: 44)

c. Efektivitas Komik

15

Untuk mengukur aspek efektivitas digunakan instrumen berupa tes hasil belajar kepada peserta didik. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik Bahasa Indonesia pada materi menganalisis isi dan kebahasaan drama. Tes hasil belajar bertujuan untuk memperoleh penguasaan materi dan keterampilan yang diberikan kepada peserta didik menggunakan media komik yang dilaksanakan diakhir pembelajaran.

Tabel 3.5

Kriteria Penilaian Menganalisis Isi dan Kebahasaan Drama

No.	Unsur yang Dinilai	Aspek	Skor 1-4
1	Isi	Menyampaikan tema dengan tepat sesuai dengan isi drama	
		Inti cerita disampaikan dengan tepat	
		Tanggapan terhadap isi teks disampaikan dengan benar	
2	Kaidah Kebahasaan	Mampu menentukan konjungsi urutan waktu (kronologis) disertai dengan bukti kutipan	
		Mampu menentukan kata kerja yang menggambarkan suatu peristiwa yang terjadi disertai dengan bukti kutipan	
		Mampu menentukan kata kerja yang menyatakan suatu yang dipikirkan atau dirasakan disertai dengan bukti kutipan	
		Mampu menentukan kata sifat disertai dengan bukti kutipan	

Modifikasi dari Kemendikbud (2017: 265) dan Suryanta (2016: 151)

Keterangan:

- Skor 4 : Jawaban tepat dan disampaikan dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
Skor 3 : Jawaban cukup tepat dan disampaikan dengan bahasa Indonesia yang cukup baik dan benar.
Skor 2 : Jawaban kurang tepat dan disampaikan dengan bahasa Indonesia yang kurang baik.
Skor 1 : Jawaban tidak tepat dan disampaikan dengan bahasa Indonesia yang tidak baik.

3.3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Analisis Kelayakan Media Komik oleh Validator Ahli

Analisis kevalidan didasarkan pada data hasil validasi ahli. Kualitas media dilakukan melalui penelitian *checklist*. Hasil penilaian dari validator ahli diberikan kode dengan menggunakan skala *rating scale* yang memiliki empat pilihan jawaban. Berikut pedoman penilaian kevalidan pada lembar penilaian komik menggunakan *rating scale*.

Tabel 3.6
Pedoman Penilaian Lembar Validasi Komik

Skor/Nilai	Kategori Nilai
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Sumber: Huda et al. (2022: 160)

Data skor penilaian kevalidan komik yang sudah dinilai, selanjutnya dihitung dengan rumus persentase kevalidan untuk tiap validasi ahli. Berikut rumus persentase yang digunakan:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase data angket

f = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimum

Sumber: Rismawati et al. (2022: 134)

Hasil penyajian validitasnya dapat dibandingkan dengan kriteria validitas yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.7
Kriteria Kelayakan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

Sumber : Rismawati et al. (2022: 134)

1 Pedoman tersebut digunakan untuk menentukan kriteria kelayakan media pembelajaran berbentuk komik. Media pembelajaran berbentuk komik dikatakan layak digunakan apabila hasil penilaian dari validator minimal masuk dalam kategori layak.

b. Analisis Kepraktisan Respon Peserta Didik Terhadap Media Komik

Analisis kepraktisan didasarkan pada angket respon peserta didik terhadap komik Bahasa Indonesia pada proses pembelajaran. Jawaban dari responden dibuat skor tertinggi “dua” dan skor terendah “satu”, untuk alternatif jawaban dalam kuesioner, penyusun menetapkan untuk setiap pernyataan positif, yaitu Ya = 2 dan Tidak = 1. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala Guttman dalam bentuk checklist, dengan demikian penyusun berharap akan mendapat jawaban yang diperoleh dengan tegas.

Tabel 3.8
Skoring Skala Guttman

Jawaban	Skor
Setuju/Ya/Pernah	2
Tidak Setuju/Tidak/Tidak Pernah	1

Sumber: Sukendra & Atmaja (2020: 8)

Ada pun rumus yang digunakan dalam analisis adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase data angket

f = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimum

Sumber: Rismawati et al. (2022: 134)

Setelah persentase kepraktisan tiap individu, selanjutnya dihitung rata-rata persentase angket respon keseluruhan peserta didik.

$$Total\ Nilai = \frac{\sum\ Nilai\ respon}{Jumlah\ Maksimum} \times 100\%$$

Tabel 3.9
Kategori Penilaian Respon Peserta Didik dan Kepraktisan

Kriteria	Kategori	Keterangan
81%-100%	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
61%-80%	Praktis	Dapat digunakan dengan revisi kecil
41%-60%	Cukup Praktis	Disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
21%-40%	Kurang Praktis	Tidak boleh digunakan
0%-20%	Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan

Adaptasi dari Akbar (2013: 42)

c. Analisis Efektivitas

Untuk mengukur efektivitas produk pengembangan, digunakan teknik analisis data berupa ketuntasan hasil belajar peserta didik. Ketuntasan hasil belajar dalam penelitian ini berdasarkan nilai hasil belajar peserta didik. Peserta didik dikatakan tuntas jika skor minimal 70. Penilaian hasil belajar peserta didik dihitung dengan rumus :

$$Nilai = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \times 100$$

Sumber: Suryanta (2016: 151)

Siswa dianggap tuntas apabila mencapai nilai yang sama atau lebih besar dari nilai KKM (nilai \geq KKM). Pembelajaran akan dianggap berhasil secara klasikal jika minimal 80% siswa mencapai ketuntasan.

Keefektifan media pembelajaran komik dianalisis dengan penskalaan hasil belajar siswa. Pembelajaran dikatakan meningkat secara klasikal apabila tergolong sangat efektif.

Persentase ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{T}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase ketuntasan klasikal

T = Banyak siswa yang tuntas

n = Banyak siswa keseluruhan

Tabel 3.10
Kriteria Efektivitas

NO	Interval Skor (%)	Tingkat Efektivitas
1	$P > 80$	Sangat efektif
2	$70 < P \leq 80$	Efektif
3	$60 < P \leq 70$	Cukup Efektif
4	$50 < P \leq 60$	Kurang Efektif
5	$P \leq 50$	Tidak Efektif

Sumber : Gitriani, dkk. (Telaumbanua & Harefa, 2023: 148)

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Komik

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran komik yang telah divalidasi oleh ketiga validator (materi/isi, bahasa, dan desain) dan telah diuji di kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Botomuzoi. Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran komik yang layak, praktis dan efektif dengan materi menganalisis isi dan kebahasaan drama di kelas XI SMK. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik agar dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, serta untuk menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran komik tersebut.

Dalam pengembangan media pembelajaran komik ini, peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang mencakup lima tahap yang terdiri dari *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain/Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi/Eksekusi), dan *Evaluation* (Evaluasi/Umpan Balik).

4.1.1 *Analyze* (Analisis)

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini berupa analisis terhadap kebutuhan dan permasalahan yang terdapat di SMK Negeri 2 Botomuzoi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Analisis yang dilakukan mencakup analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum. Hasil dari tahap analisis ini sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan di SMK Negeri 2 Botomuzoi merupakan tahap untuk mengetahui kebutuhan guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Pada saat proses pembelajaran bahasa Indonesia ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru sangat terbatas dan tidak bervariasi. Pembelajaran yang dilakukan guru masih berpusat pada buku pelajaran sehingga guru menjelaskan pelajaran

dengan ceramah dan mencatat. Materi yang disampaikan guru juga masih kurang dipahami oleh peserta didik. Tidak adanya buku pegangan siswa dan sumber belajar yang relevan juga merupakan suatu kendala yang dialami guru saat pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran yang monoton. Media pembelajaran yang belum pernah digunakan dalam pembelajaran di sekolah tersebut adalah media pembelajaran komik. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran komik yang layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Media pembelajaran komik yang dikembangkan harus sesuai dengan minat belajar dan kemampuan akademik peserta didik sehingga perlu dilakukan analisis karakteristik dari peserta didik tersebut. Tahap analisis ini dilakukan di kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Botomuzoi. Setiap peserta didik memiliki kemampuan akademik dan minat belajar yang berbeda-beda. Peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru serta cepat merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung. Untuk itu, peneliti berharap agar media pembelajaran komik yang dikembangkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran khususnya dalam menganalisis isi dan kebahasaan drama, serta dapat menciptakan suasana belajar baru yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik tersebut.

c. Analisis Kurikulum

Sebelum mengembangkan media pembelajaran komik, perlu adanya analisis kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut. SMK Negeri 2 Botomuzoi menerapkan kurikulum 2013 yang pembelajarannya berpusat pada peserta didik. Pada tahap ini, kompetensi inti yang digunakan yakni KI-3: Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu

pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran komik yaitu terdapat pada KD 3.35 “Menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton”. Indikator pada KD ini yaitu menganalisis isi drama yang dibaca atau disimak serta menganalisis kebahasaan dalam drama yang dibaca atau disimak. Dengan media pembelajaran komik yang dikembangkan diharapkan peserta didik dapat menganalisis isi dan kebahasaan drama.

4.1.2 Design (Desain/Perancangan)

Setelah tahap analisis selesai, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah merancang desain komik pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini mencakup perancangan kerangka komik yaitu *storyline* atau alur cerita dalam media pembelajaran komik yang akan dikembangkan. Berikut alur cerita yang akan peneliti kembangkan dalam media pembelajaran komik.

Cerita ini diperankan oleh Agnes, Vina, Dika, Martin, dan Bu Mira. Agnes dan Vina bersahabatan dan sekarang kelas XI SMK. Sedangkan Dika bersahabatan dengan Martin dan mereka kelas XII SMK sebagai kakak kelas Agnes dan Vina. Bu Mira sendiri adalah guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut. Kisah ini bermula saat Agnes menyukai Dika. Agnes mulai curi perhatian Dika saat hendak ke kantin dengan menjatuhkan bukunya bahkan sampai pura-pura jatuh agar ditolong oleh Dika. Namun, perbuatannya tersebut tidak mendapat respon dari Dika. Kelakannya yang begitu banyak sandiwara sudah seperti tokoh utama dalam drama. Akan tetapi, Agnes tidak tahu tentang drama walau sudah pernah dipelajari. Akhirnya Vina menjelaskan tentang pengertian drama, struktur dan unsur-unsur drama, serta jenis-jenis drama. Pada saat proses pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung, Agnes ingin mengetahui lebih jelas tentang apa saja yang harus dianalisis dalam sebuah drama. Akhirnya Bu Mira menjelaskan lebih lanjut tentang menganalisis isi dan kebahasaan drama. Setelah pembelajaran selesai, Agnes memberanikan diri untuk menyatakan rasa

sukanya kepada Dika. Namun, Dika menolaknya karena dia lebih fokus dalam belajar agar bisa melanjut ke perguruan tinggi impiannya.

4.1.3 *Development* (Pengembangan)

Setelah perancangan alur cerita dalam media pembelajaran komik selesai, peneliti mengembangkan alur cerita tersebut menjadi sebuah media pembelajaran komik yang utuh. Pembuatan media pembelajaran komik ini dilakukan dengan memperagakan setiap adegan sesuai alur cerita dan mendokumentasikannya dalam bentuk foto. Setelah itu, peneliti menggunakan aplikasi *picart* untuk memberikan efek kartun pada foto-foto tersebut. Tahap selanjutnya yaitu membuat dan mendesain sebuah media pembelajaran komik yang utuh dengan menggunakan aplikasi *canva*. Dengan aplikasi tersebut dapat memudahkan peneliti untuk membuat media pembelajaran komik dengan utuh dan menambahkan beberapa elemen sebagai pelengkap agar komik yang dikembangkan dapat menarik. Selain itu, dengan beberapa fitur penambahan teks dan balon percakapan pada rangkaian gambar dimuat dalam komik agar alur cerita dan materi yang dimuat dapat tersampaikan kepada pembaca atau peserta didik.

Setelah media pembelajaran komik telah selesai dikembangkan, selanjutnya yaitu validasi media pembelajaran komik kepada validator (materi, bahasa, desain) untuk mendapatkan kritik dan masukan demi perbaikan agar menghasilkan media pembelajaran komik yang layak sebelum diuji cobakan di lapangan. Hasil validasi materi/isi, validasi bahasa, dan validasi desain adalah sebagai berikut.

a. Validasi Materi dan Isi

Penilaian validasi materi dinilai oleh Bapak Viktor Risman Zega, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi materi dan isi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1
Hasil Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Komik oleh Validator Ahli Materi dan Isi

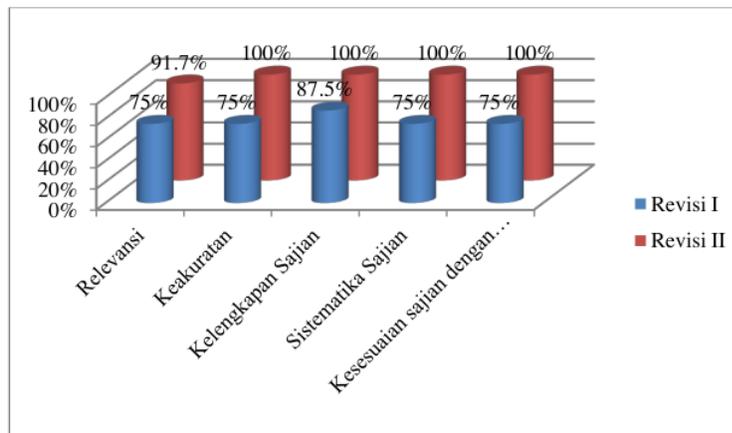
No.	Aspek	Indikator	Skor	
			Revisi I	Revisi II
1	Relevansi	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	3	4
		2. Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	3	4

		3. Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	3	3
		4. Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	3	3
		5. Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	3	4
		6. Jumlah ilustrasi yang fungsional cukup	3	4
Jumlah Skor			18	22
Tingkat Pencapaian			75%	91.7%
2	Keakuratan	7. Materi yang dijelaskan sesuai dengan kebenaran keilmuan	3	4
		8. Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan mutakhir	3	4
		9. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	3	4
		10. Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan	3	4
Jumlah Skor			12	16
Tingkat Pencapaian			75%	100%
3	Kelengkapan sajian	11. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	3	4
		12. Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa	3	4
		13. Menyajikan daftar isi	4	4
		14. Menyajikan daftar pustaka	4	4
Jumlah Skor			14	16
Tingkat Pencapaian			87.5%	100%
4	Sistematika sajian	15. Uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks	3	4
		16. Uraian materi mengikuti alur pikir dari lingkup lokal ke global	3	4
Jumlah Skor			6	8
Tingkat Pencapaian			75%	100%
5	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	17. Mendorong rasa keingintahuan siswa	3	4
		18. Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar	3	4
		19. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri	3	4
		20. Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan	3	4
Jumlah Skor			12	16
Tingkat Pencapaian			75%	100%
JUMLAH KESELURUHAN SKOR			62	78
TINGKAT PENCAPAIAN			77.5%	97.5%
KRITERIA			LAYAK	SANGAT LAYAK

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil penilaian kelayakan media pembelajaran komik oleh validator ahli materi dan isi secara keseluruhan pada revisi I dengan skor 62 mencapai persentase 77,5% dengan kriteri layak dari kelima aspek. Untuk aspek relevansi mencapai 75%, aspek keakuratan mencapai 75%, aspek kelengkapan sajian

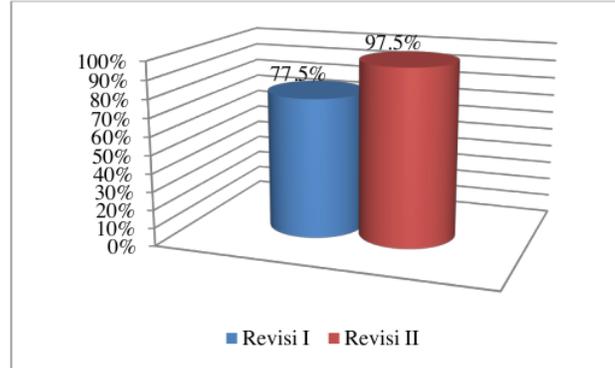
mencapai 87,5%, aspek sistematika sajian mencapai 75%, dan aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa mencapai 75%. Sedangkan penilaian kelayakan materi dan isi pada media pembelajaran komik di revisi II secara keseluruhan mendapat skor 78 mencapai persentase 97,5% dengan kriteria sangat layak dari kelima aspek. Untuk aspek relevansi mencapai 91,7%, aspek keakuratan mencapai 100%, aspek kelengkapan sajian mencapai 100%, aspek sistematika sajian mencapai 100%, dan aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa mencapai 100%.

Persentase validasi kelayakan oleh ahli materi dan isi pada media pembelajaran komik dari kelima aspek mulai revisi I sampai revisi II dapat digambarkan pada grafik berikut ini.



Grafik 4.1 Persentase Hasil Validasi Produk Setiap Aspek oleh Ahli Materi dan Isi pada Revisi I dan Revisi II

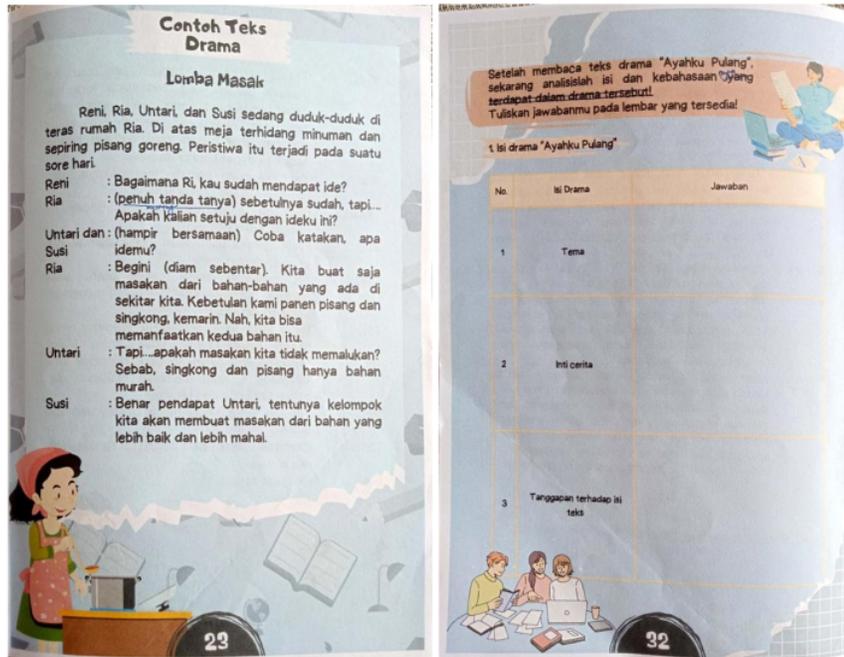
Setelah dilakukan validasi media pembelajaran komik oleh ahli materi dan isi, hasil validasi dinyatakan valid dengan pencapaian pada revisi I mencapai 77,5% dan pada revisi II meningkat dengan pencapaian 97,5%. Hasil validasi ahli materi pada revisi I dan revisi II dapat dilihat pada grafik berikut.



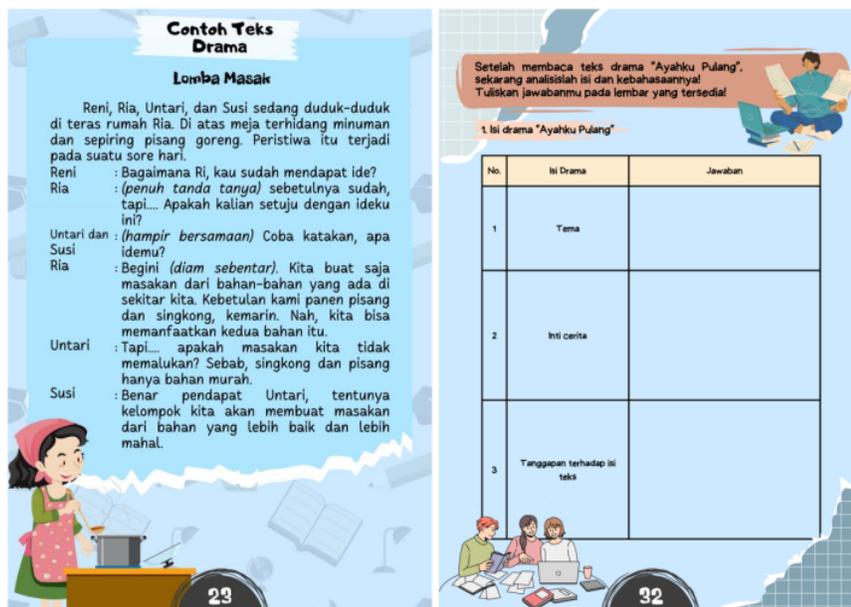
Grafik 4.2 Persentase Hasil Validasi Ahli Materi dan Isi pada Revisi I dan Revisi II

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi dan isi setelah divalidasi sebanyak dua kali revisi. Hasil revisi sesuai saran perbaikan diperoleh secara tertulis dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Beberapa kalimat dalam contoh teks drama harus dimiringkan.
2. Penggunaan kalimat harus efektif.



Gambar 4.1 Produk Sebelum Revisi Ahli Materi



Gambar 4.2 Produk Sesudah Revisi Ahli Materi

b. Validasi Bahasa

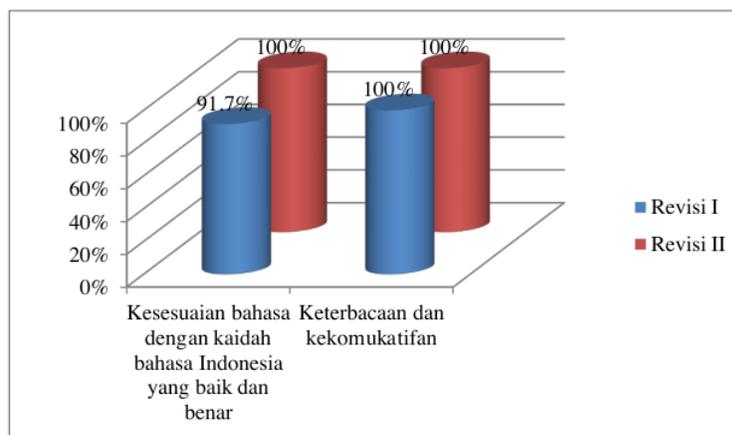
Untuk mengetahui kelayakan bahasa pada media pembelajaran komik, perlu dilakukan validasi ahli bahasa dalam hal ini oleh Ibu Mastawati Ndruru, S.Pd., M.Hum. Validasi bahasa diperoleh melalui angket dengan dua aspek yaitu kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta keterbacaan dan kekomunikatifan. Data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2
Hasil Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Komik oleh
Validator Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Skor	
			Revisi I	Revisi II
1	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	1. Ketepatan penggunaan ejaan	3	4
		2. Ketepatan penggunaan istilah	4	4
		3. Ketepatan penyusunan struktur kalimat	4	4
Jumlah Skor			11	12
Tingkat Pencapaian			91.7 %	100 %
2	Keterbacaan dan kekomunikatifan	4. Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman anak	4	4

	5. Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa	4	4
	6. Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman siswa	4	4
	7. Bahasa yang digunakan bahasa setengan formal (bahasa sehari-hari di kelas)	4	4
Jumlah Skor		16	16
Tingkat Pencapaian		100%	100%
JUMLAH KESELURUHAN SKOR		27	28
TINGKAT PENCAPAIAN		96,4%	100%
KRITERIA		SANGAT LAYAK	SANGAT LAYAK

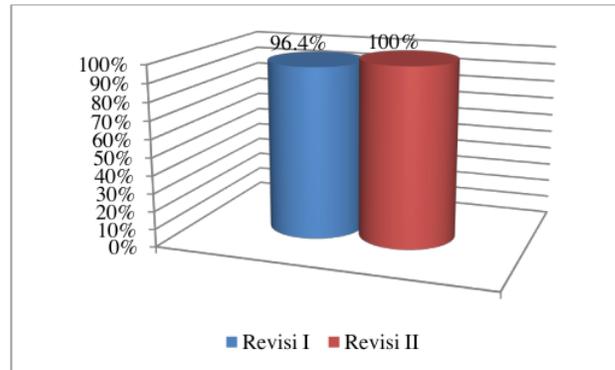
Dari penilaian validasi ahli bahasa diperoleh hasil pada revisi I dengan skor keseluruhan 27 sehingga mencapai persentase 96,4% dari kedua aspek yang masing-masing 91,7% dan 100%. Sedangkan pada revisi II memperoleh skor maksimal secara keseluruhan yaitu 28 dengan persentase mencapai 100% dari dua aspek yang berturut-turut 100% dan 100%. Kriteria kelayakan pada revisi I dan II sama-sama memperoleh kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli bahasa dari tiap aspek dapat digambarkan pada grafik di bawah ini.



Grafik 4.3 Persentase Hasil Validasi Produk Setiap Aspek oleh Ahli Bahasa pada Revisi I dan Revisi II

Validasi ahli bahasa dikatakan valid karena mengalami peningkatan persentase kelayakan dari revisi I ke revisi II. Pada revisi I memperoleh persentase kelayakan 96,4% dan revisi II mencapai persentase kelayakan 100% sehingga dapat dikategorikan sangat layak

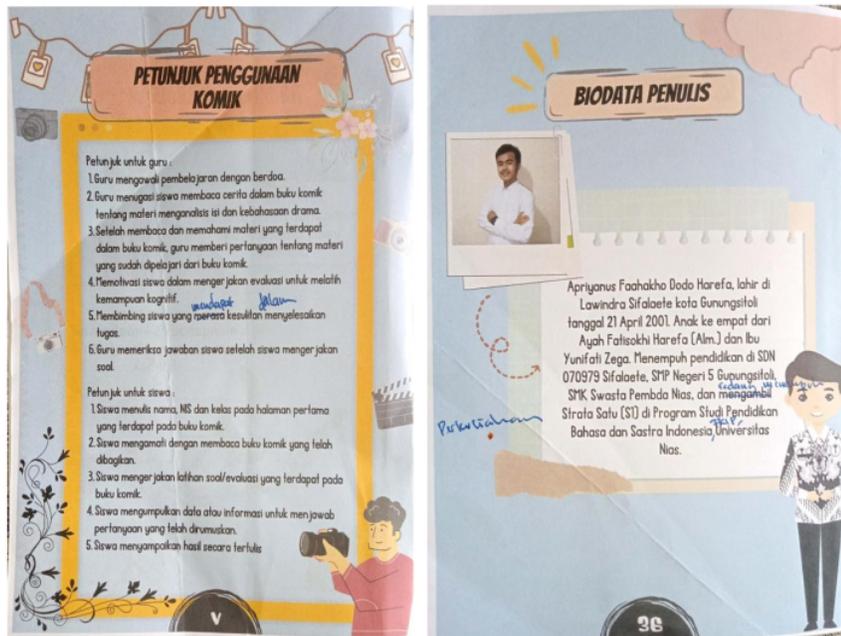
untuk diuji cobakan. Perbandingan hasil validasi dari kedua revisi dapat dilihat pada grafik berikut.



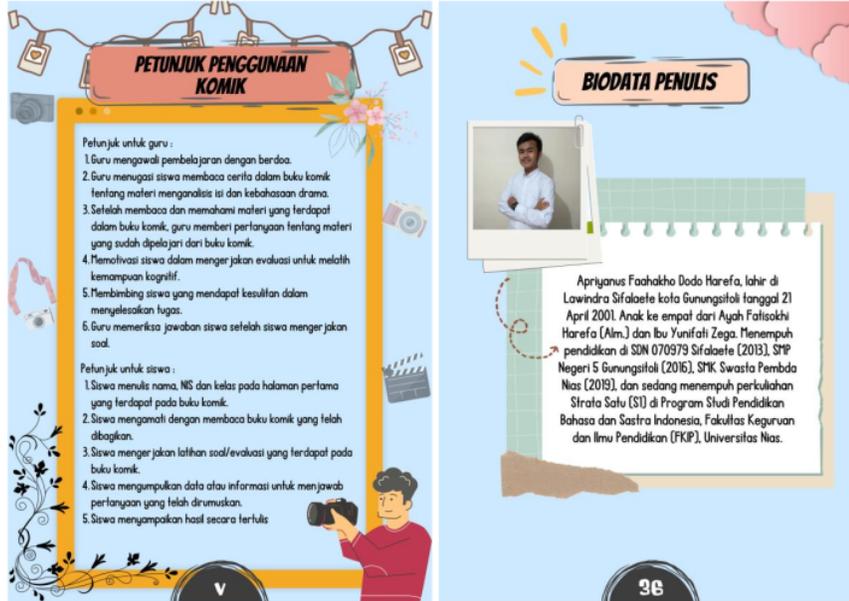
Grafik 4.4 Persentase Hasil Validasi Ahli Bahasa pada Revisi I dan Revisi II

Hasil revisi dari validasi ahli bahasa berupa saran dan masukan untuk perbaikan produk, diantaranya:

1. Perbaiki kalimat pada petunjuk penggunaan komik.
2. Penggunaan kata yang tepat dan penambahan nama fakultas pada bagian biodata penulis.



Gambar 4.3 Produk Sebelum Revisi Ahli Bahasa



Gambar 4.4 Produk Sesudah Revisi Ahli Bahasa

c. Validasi Desain

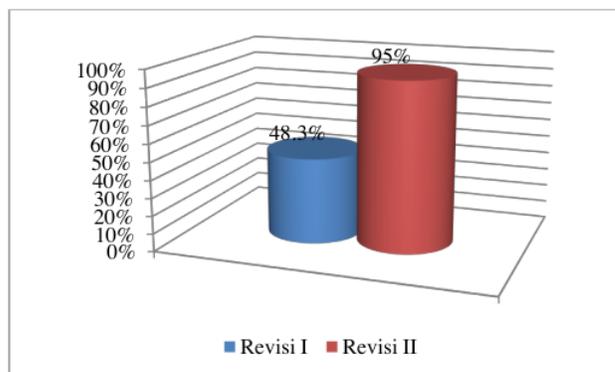
Validasi desain dilakukan untuk mendapatkan informasi dan penilaian terhadap desain media pembelajaran komik sebagai panduan untuk perbaikan pada produk. Penilaian kelayakan desain diperoleh dari ahli desain yaitu Bapak Lestari Waruwu, S.Pd., M.Pd. Hasil angket penilaian kelayakan desain media pembelajaran komik dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3
Hasil Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Komik oleh Validator Ahli Desain

No.	Indikator	Skor	
		Revisi I	Revisi II
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	2	3
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	1	4
3	Kesesuaian media sebagai sumber belajar	1	4
4	Kemampuan media dalam motivasi siswa	2	4
5	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa	1	4
6	Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa	2	4
7	Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi	2	4

8	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari	2	3
9	Kemampuan media sebagai stimulus belajar	2	4
10	Kemampuan media untuk umpan balik dengan segera	2	3
11	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar	2	4
12	Kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran	3	4
13	Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu	3	4
14	Keamanan media bagi siswa	2	4
15	Kualitas media	2	4
JUMLAH KESELURUHAN SKOR		29	57
TINGKAT PENCAPAIAN		48,3%	95%
KRITERIA		CUKUP LAYAK	SANGAT LAYAK

Dari keseluruhan indikator penilaian pada angket kelayakan diperoleh hasil pada revisi I dengan skor 29 yang mencapai persentase kelayakan 48,3% kriteria cukup layak sehingga perlu beberapa perbaikan desain pada media pembelajaran komik. Sedangkan pada revisi II diperoleh skor 57 dengan persentase kelayakan mencapai 95% kriteria sangat layak. Dari revisi I dan II oleh ahli desain mengalami peningkatan persentase yang signifikan sehingga media pembelajaran komik dapat dikatakan valid dan layak untuk diuji cobakan. Perbandingan persentase pada revisi I dan II dapat diketahui pada grafik di bawah ini.



Grafik 4.5 Persentase Hasil Validasi Ahli Desain pada Revisi I dan Revisi II

Berikut beberapa saran dan masukan dari ahli desain untuk perbaikan media pembelajaran komik.

1. Pada sampul komik, beberapa elemen dihapus dan diganti dengan foto kampus serta gambar siswa dan guru diperkecil.

2. Halaman tujuan pembelajaran dan biodata penulis, beberapa gambar diperkecil dan dihapus.
3. Pada halaman alur membaca komik, penggunaan tanda panah diganti dengan angka saja.
4. Mengganti latar belakang pada halaman 22.
5. Pada halaman 32, warna tabel diganti menjadi hitam serta warna dasar diganti dengan warna lain yang mengarah ke putih.



ALUR MEMBACA KOMIK

Mulai

vi

KEBAHASAAN DRAMA

Ciri-ciri kebahasaan drama yang perlu dianalisis dalam naskah drama dalam Kemendikbud (2017:264) adalah sebagai berikut.

1. Banyak menggunakan kata kerja yang menyatakan urutan waktu (konjungsi kronologis). Contoh: sebelum, sekarang, setelah itu, mula-mula, kemudian.
2. Banyak menggunakan kata kerja yang menggambarkan suatu peristiwa yang terjadi, seperti menyuruh, menobatkan, menyingkirkan, menghadap, beristirahat.
3. Banyak menggunakan kata kerja yang menyatakan sesuatu yang dipikirkan atau dirasakan oleh tokoh. Contoh: merasakan, menginginkan, mengharapakan, mendambakan, mengalami.
4. Menggunakan kata-kata sifat untuk menggambarkan tokoh, tempat, atau suasana. Kata-kata yang dimaksud, misalnya, rapi, bersih, baik, gagah, kuat.

22

Setelah membaca teks drama "Ayahku Pulang", sekarang analisislah isi dan kebahasaan yang terdapat dalam drama tersebut! Tuliskan jawabanmu pada lembar yang tersedia!

1. Isi drama "Ayahku Pulang"

No.	Isi Drama	Jawaban
1	Tema	
2	Inti cerita	
3	Tanggapan terhadap isi teks	Premanis.

32

BIODATA PENULIS

Apriyanus Faahakha Dodo Harefa, lahir di Lowindra Sifalaefe kota Gunungstali tanggal 21 April 2001. Anak ke empat dari Ayah Falsakhi Harefa (Alm.) dan Ibu Yunifah Zega. Menempuh pendidikan di SDN 070979 Sifalaefe, SMP Negeri 5 Gunungstali, SMK Swasta Pembada Nias, dan mengambil Strata Satu (S1) di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nias.

36

Gambar 4.5 Produk Sebelum Revisi Ahli Desain



TUJUAN PEMBELAJARAN

Siswa mampu menganalisis isi drama yang dibaca atau disimak.

Siswa mampu menganalisis kebahasaan drama yang dibaca atau disimak.

iv

ALUR MEMBACA KOMIK

Mulai

1	2	
3	4	
5	6	7

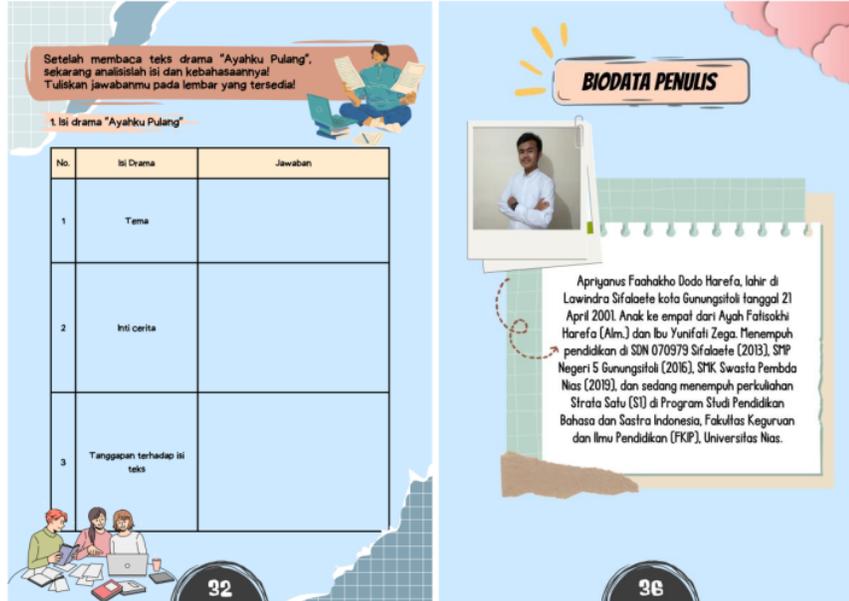
vi

KEBAHASAAN DRAMA

Ciri-ciri kebahasaan drama yang perlu dianalisis dalam naskah drama dalam Kemendikbud (2017:264) adalah sebagai berikut.

1. Banyak menggunakan kata yang menyatakan urutan waktu (konjungsi kronologis). Contoh: sebelum, sekarang, setelah itu, mula-mula, kemudian.
2. Banyak menggunakan kata kerja yang menggambarkan suatu peristiwa yang terjadi, seperti menyuruh, menobatkan, menyingkirkan, menghadap, beristirahat.
3. Banyak menggunakan kata kerja yang menyatakan sesuatu yang dipikirkan atau dirasakan oleh tokoh. Contoh: merasakan, menginginkan, mengharapakan, mendambakan, mengalami.
4. Menggunakan kata-kata sifat untuk menggambarkan tokoh, tempat, atau suasana. Kata-kata yang dimaksud, misalnya, rapi, bersih, baik, gagah, kuat.

22



Gambar 4.6 Produk Sesudah Revisi Ahli Desain

4.1.4 Implementation (Implementasi/Eksekusi)

Setelah tahap pengembangan selesai dan media pembelajaran komik dinyatakan valid oleh validator, maka tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi atau uji coba produk. Tahap implementasi ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik dalam proses pembelajaran. Pada uji coba produk dilakukan sebanyak 3 kali uji coba di SMK Negeri 2 Botomuzoi.

a. Uji Perseorangan

Uji perseorangan terdiri dari 3 orang peserta didik di kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Botomuzoi. Diperoleh hasil kepraktisan mencapai 86,7% dengan kategori sangat praktis.

b. Uji Kelompok Kecil

Dilakukan di kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Botomuzoi sebanyak 6 orang peserta didik. Hasil perolehan kepraktisan mencapai 94,2% dengan kategori sangat praktis.

c. Uji Lapangan

Setelah kedua uji coba dilakukan, tahap selanjutnya yaitu uji lapangan yang terdiri dari 27 peserta didik kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Botomuzoi dengan memperoleh hasil kepraktisan 93,9% kategori sangat praktis.

4.1.5 Evaluation (Evaluasi/Umpan Balik)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran komik. Evaluasi ini dilakukan agar mengetahui kelemahan yang dialami selama pengembangan media pembelajaran komik sehingga hasil yang didapatkan dapat maksimal. Peneliti juga melakukan evaluasi keefektifan media pembelajaran komik yang digunakan dengan mengerjakan evaluasi yang terdapat dalam produk tersebut.

4.2 Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan sebanyak 3 kali kepada peserta didik kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Botomuzoi. Hasil uji coba yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran komik yang telah divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan desain.

4.2.1 Kepraktisan Media Pembelajaran Komik

a. Uji Perseorangan

Hasil kepraktisan media pembelajaran komik dapat diperoleh dengan angket respon peserta didik untuk menilai media pembelajaran komik sebelum digunakan dalam pembelajaran. Uji perseorangan dilakukan di kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Botomuzoi sebanyak 3 orang peserta didik. Hasil rata-rata persentase respon mencapai 86,7% kriteria sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Berikut disajikan tabel hasil perolehan respon peserta didik untuk uji perseorangan.

Tabel 4.4
Respon Peserta Didik Uji Perseorangan

No.	Nama Responden	Skor	% Respon	Kriteria Kepraktisan
1	Daniel Wanu Warman Ndraha	17	85	Sangat Praktis
2	Roy Daniel Lase	17	85	Sangat Praktis
3	Servasia Sri S. Lase	18	90	Sangat Praktis
Rata-Rata		17.3	86.7	Sangat Praktis

b. Uji Kelompok Kecil

Setelah uji perseorangan, selanjutnya dilakukan uji kelompok kecil yang dilaksanakan di kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Botomuzoi sebanyak 6 orang peserta didik. Hasil respon kepraktisan uji kelompok kecil mencapai rata-rata persentase 94,2% dengan kriteria sangat praktis. Berikut data perolehan respon peserta didik uji kelompok kecil.

Tabel 4.5
Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil

No.	Nama Responden	Skor	% Respon	Kriteria Kepraktisan
1	April Yanti Lestari Lase	20	100	Sangat Praktis
2	Herniwati Lase	20	100	Sangat Praktis
3	Karyawati Lase	17	85	Sangat Praktis
4	Lidwina Lestari Lase	20	100	Sangat Praktis
5	Niwa Agustati Lase	16	80	Praktis
6	Veronika Lase	20	100	Sangat Praktis
Rata-Rata		18.8	94.2	Sangat Praktis

c. Uji Lapangan

Uji coba selanjutnya yang dilakukan yaitu uji lapangan yang dilakukan di kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Botomuzoi sebanyak 27 orang. Dari hasil respon peserta didik pada uji lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran komik sudah praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran memperoleh rata-rata persentase mencapai 93,9% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil data respon peserta didik uji lapangan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.6
Respon Peserta Didik Uji Lapangan

No.	Nama Responden	Skor	% Respon	Kriteria Kepraktisan
1	Alexander Seriaman Lase	19	95	Sangat Praktis
2	Alviat Tamala Lase	20	100	Sangat Praktis
3	Anita Dirganita Lase	20	100	Sangat Praktis
4	Ardianus Lase	19	95	Sangat Praktis
5	Ardiniwati Lase	20	100	Sangat Praktis
6	Arjun P. Saputra Lase	18	90	Sangat Praktis
7	Berkat Trimman Jaya Hulu	18	90	Sangat Praktis
8	Caroline Stephani Lase	20	100	Sangat Praktis
9	Cerlina Lase	19	95	Sangat Praktis
10	David Widieronei Lase	20	100	Sangat Praktis
11	Delvin Fintrid Radnawati Lase	20	100	Sangat Praktis
12	Eklesia Debora Lase	18	90	Sangat Praktis
13	Elmanuel Hulu	18	90	Sangat Praktis
14	Eltrisman Gulo	18	90	Sangat Praktis
15	Erwin Lase	20	100	Sangat Praktis
16	Gabriel Lase	17	85	Sangat Praktis
17	Lisbet Kurnia Yanti Lase	18	90	Sangat Praktis
18	Metodius Lahagu	20	100	Sangat Praktis
19	Novi Ceria Lase	18	90	Sangat Praktis
20	Remilia Roswita Lase	19	95	Sangat Praktis
21	Riska Lase	18	90	Sangat Praktis
22	Serlin Putri Paskalia Lase	20	100	Sangat Praktis
23	Sini Siska Kristiani Lase	16	80	Praktis
24	Siti Kristina Lase	18	90	Sangat Praktis
25	Yarnidar Lase	16	80	Praktis
26	Yasni Wida Aryan Hulu	20	100	Sangat Praktis
27	Yeni Ana Kurniawati Lase	20	100	Sangat Praktis
Rata-Rata		18.8	93.9	Sangat Praktis

4.2.2 Efektivitas Media Pembelajaran Komik

Efektivitas dapat diketahui dengan tes hasil belajar yang ada dalam media pembelajaran komik berupa tes *essay*. Pada setiap tahap uji coba produk dilakukan tes untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik dalam pembelajaran. Ketuntasan hasil belajar siswa apabila nilai yang didapat sama atau lebih besar dari KKM yaitu 75. Data ketuntasan siswa disetiap uji coba dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7
Hasil Belajar Peserta Didik Uji Perseorangan

No.	Nama Responden	KKM	Skor	Nilai	Kriteria Ketuntasan
1	Daniel Wanu Warman Ndraha	75	26	93	Tuntas
2	Roy Daniel Lase	75	26	93	Tuntas
3	Servasia Sri S. Lase	75	25	89	Tuntas

Tabel 4.8
Hasil Belajar Peserta Didik Uji Kelompok Kecil

No.	Nama Responden	KKM	Skor	Nilai	Kriteria Ketuntasan
1	April Yanti Lestari Lase	75	23	82	Tuntas
2	Herniwati Lase	75	25	89	Tuntas
3	Karyawati Lase	75	25	89	Tuntas
4	Lidwina Lestari Lase	75	25	89	Tuntas
5	Niwa Agustati Lase	75	24	86	Tuntas
6	Veronika Lase	75	24	86	Tuntas

Tabel 4.9
Hasil Belajar Peserta Didik Uji Lapangan

No.	Nama Responden	KKM	Skor	Nilai	Kriteria Ketuntasan
1	Alexander Seriaman Lase	75	26	93	Tuntas
2	Alviat Tamala Lase	75	25	89	Tuntas
3	Anita Dirganita Lase	75	27	96	Tuntas
4	Ardianus Lase	75	28	100	Tuntas
5	Ardiniwati Lase	75	27	96	Tuntas
6	Arjun P. Saputra Lase	75	25	89	Tuntas
7	Berkat Triman Jaya Hulu	75	25	89	Tuntas
8	Caroline Stephani Lase	75	27	96	Tuntas
9	Cerlina Lase	75	28	100	Tuntas
10	David Widieronei Lase	75	26	93	Tuntas
11	Delvin Fintrid Radnawati Lase	75	26	93	Tuntas
12	Eklesia Debora Lase	75	28	100	Tuntas
13	Elmanuel Hulu	75	23	82	Tuntas
14	Eltrisman Gulo	75	23	82	Tuntas
15	Erwin Lase	75	23	82	Tuntas
16	Gabriel Lase	75	24	86	Tuntas
17	Lisbet Kurnia Yanti Lase	75	23	82	Tuntas
18	Metodius Lahagu	75	24	86	Tuntas
19	Novi Ceria Lase	75	20	71	Tidak Tuntas
20	Remilia Roswita Lase	75	28	100	Tuntas

21	Riska Lase	75	26	93	Tuntas
22	Serlin Putri Paskalia Lase	75	27	96	Tuntas
23	Sini Siska Kristiani Lase	75	23	82	Tuntas
24	Siti Kristina Lase	75	25	89	Tuntas
25	Yarnidar Lase	75	23	82	Tuntas
26	Yasni Wida Aryan Hulu	75	24	86	Tuntas
27	Yeni Ana Kumiawati Lase	75	27	96	Tuntas

4.3 Teknik analisis data

4.3.1 Kelayakan Media Pembelajaran Komik

Pengembangan media pembelajaran komik awal akan divalidasi oleh ahli materi dan isi, ahli bahasa, dan ahli desain minimal dikategorikan layak sehingga dapat diuji cobakan. Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian kelayakan media pembelajaran komik dengan angket kelayakan serta untuk mendapatkan saran dan masukan demi perbaikan produk yang telah dikembangkan. Hasil validasi dari ahli materi dan isi pada revisi I mencapai 77,5% dengan kriteria layak dan revisi II mencapai 97,5% kriteria sangat layak. Validasi dari ahli bahasa memperoleh persentase sampai 96,4% kriteria sangat layak dan pada revisi II mencapai 100% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan validasi dari ahli desain pada revisi I hanya memperoleh persentase 48,3% dengan kriteria cukup layak dan mengalami peningkatan pada revisi II dengan persentase 95% kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ketiga validator, maka media pembelajaran komik dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan.

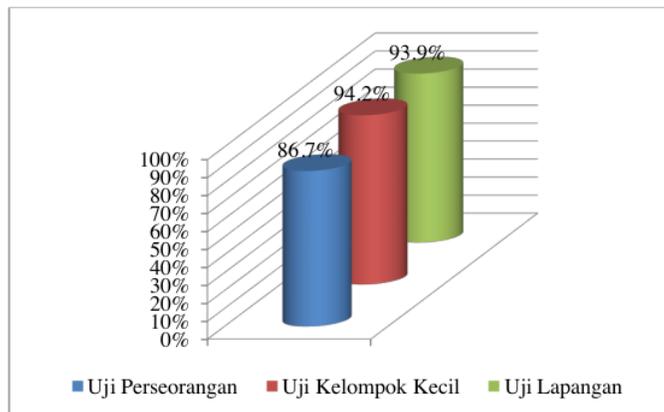
4.3.2 Kepraktisan Media Pembelajaran Komik

Kepraktisan media pembelajaran komik bahasa Indonesia diukur menggunakan angket respon peserta didik yang dilakukan dalam tiga tahap yaitu uji perseorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Rata-rata persentase uji perseorangan dari 3 orang peserta didik memperoleh 86,7% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, uji kelompok kecil diikuti oleh 6 orang peserta didik dengan rata-rata presentse mencapai 94,2% kategori sangat praktis. Setelah kedua uji coba dilakukan, diteruskan dengan uji lapangan yang diikuti oleh 27 orang peserta didik kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Botomuzoi rata-rata persentase

mencapai 93,9% kategori sangat layak. Hasil respon peserta didik dari 3 uji coba dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini.

Tabel 4.10
Persentase Kepraktisan Uji Coba Media Pembelajaran Komik

No.	Uji Coba	Rata-rata Persentase	Kriteria Kepraktisan
1	Uji Perseorangan	86,7%	Sangat Praktis
2	Uji Kelompok Kecil	94,2%	Sangat Praktis
3	Uji Lapangan	93,9%	Sangat Praktis



Grafik 4.6 Persentase Kepraktisan Uji Coba Media Pembelajaran Komik

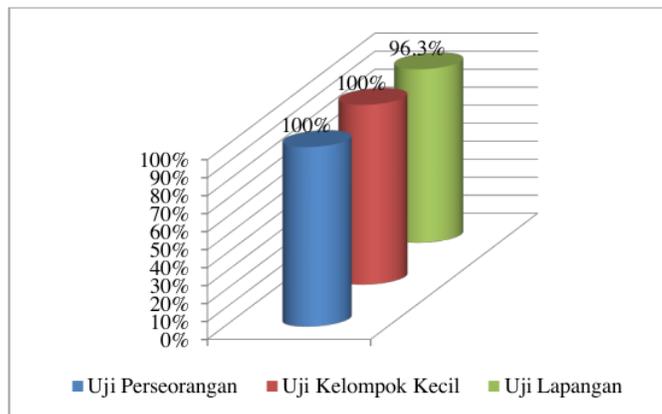
4.3.3 Efektivitas Media Pembelajaran Komik

Keefektifan media pembelajaran komik ditandai dengan ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik. Pembelajaran dikatakan meningkat apabila ketuntasan klasikal dalam setiap uji coba lebih besar dari 80% dengan tingkat efektivitas sangat efektif. Berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik pada materi menganalisis isi dan kebahasaan drama pada uji perseorangan sebanyak 3 orang peserta didik memperoleh nilai di atas KKM sehingga persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 100% kategori sangat efektif. Pada uji kelompok kecil sebanyak 6 orang siswa mendapatkan nilai di atas KKM dengan persentase ketuntasan 100% kriteria sangat efektif. Sedangkan pada uji lapangan dari 27 peserta didik, peserta didik mengalami ketuntasan dalam tes hasil belajar sebanyak 26 orang dan peserta didik yang tidak tuntas hanya 1 orang sehingga persentase ketuntasan klasikal mencapai 96,3% dengan kriteria sangat

efektif. Persentase ketuntasan belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini.

Tabel 4.11
Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

No.	Uji Coba	Ketuntasan Peserta didik	KKM	Jumlah Peserta Didik	Tingkat Efektivitas
1	Uji Perseorangan	Peserta didik yang tuntas	75	3	Sangat Efektif
		Peserta didik yang tidak tuntas		-	
		Persentase Ketuntasan Belajar		100%	
2	Uji Kelompok Kecil	Peserta didik yang tuntas	75	6	Sangat Efektif
		Peserta didik yang tidak tuntas		-	
		Persentase Ketuntasan Belajar		100%	
3	Uji Lapangan	Peserta didik yang tuntas	75	26	Sangat Efektif
		Peserta didik yang tidak tuntas		1	
		Persentase Ketuntasan Belajar		96,3%	



Grafik 4.7 Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisa data penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik pada materi menganalisis isi dan kebahasaan drama di kelas XI SMK Negeri 2 Botomuzoi yang telah dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Pengembangan media pembelajaran komik pada materi menganalisis isi dan kebahasaan drama di kelas XI SMK Negeri 2 Botomuzoi telah dikembangkan dengan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain/Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi/Eksekusi), dan *Evaluation* (Evaluasi/Umpun Balik) sehingga layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Kelayakan media pembelajaran komik pada materi menganalisis isi dan kebahasaan drama di kelas XI SMK Negeri 2 Botomuzoi sudah teruji sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan rata-rata skor validitas materi dan isi mencapai 97,5% kriteria sangat layak, validitas bahasa mencapai 100% dengan kriteria sangat layak, dan validitas desain mencapai 95% dengan kriteria sangat layak.
- c. Kepraktisan media pembelajaran komik pada materi menganalisis isi dan kebahasaan drama di kelas XI SMK Negeri 2 Botomuzoi memperoleh kriteria sangat praktis dari ketiga uji coba yang dilakukan dengan hasil angket respon peserta didik pada uji perseorangan mencapai 86,7%, uji kelompok kecil mencapai 94,2%, dan pada uji lapangan mencapai 93,9%.
- d. Efektivitas media pembelajaran komik pada materi menganalisis isi dan kebahasaan drama di kelas XI SMK Negeri 2 Botomuzoi telah dilakukan evaluasi dan memperoleh persentase ketuntasan klasikal pada uji perseorangan 100% dengan kriteria sangat efektif, pada uji kelompok kecil mencapai 100% kriteria sangat efektif, dan pada uji lapangan mencapai

96,3% dengan kriteria sangat efektif sehingga layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan, pembahasan serta kesimpulan penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik pada materi menganalisis isi dan kebahasaan drama di kelas XI SMK Negeri 2 Botomuzoi yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti berharap agar penelitian pengembangan media pembelajaran komik selanjutnya dapat dilaksanakan lebih efektif lagi dengan beberapa saran yaitu:

- a. Mendorong pendidik agar dapat menggunakan media pembelajaran komik pada saat kegiatan pembelajaran karena telah diuji dan mendapatkan hasil yang sangat memuaskan dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
- b. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat mengembangkan media pembelajaran komik yang lebih efektif lagi dengan konsep materi yang berbeda.

Apriyanus Harefa

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
2	repository.unja.ac.id Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	2%
4	text-id.123dok.com Internet Source	1%
5	journal.ikipgunungsitoli.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to UIN Walisongo Student Paper	1%
7	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
8	qdoc.tips Internet Source	1%
9	repository.unej.ac.id Internet Source	1%

10	lib.unnes.ac.id Internet Source	1 %
11	zombiedoc.com Internet Source	1 %
12	id.scribd.com Internet Source	1 %
13	rumahdesainedukasi.blogspot.com Internet Source	1 %
14	duniapendidikan.putrautama.id Internet Source	1 %
15	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%

Apriyanus Harefa

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52

PAGE 53

PAGE 54

PAGE 55

PAGE 56

PAGE 57

PAGE 58

PAGE 59

PAGE 60

PAGE 61

PAGE 62

PAGE 63

PAGE 64

PAGE 65

PAGE 66

PAGE 67
