



Info Artikel:

Disubmit pada 1 Desember 2023

Direview pada 1 Desember 2023

Direvisi pada 23 Desember 2023

Diterima pada 4 Februari 2024

Tersedia secara daring pada 30 Maret 2024

## **Keefektifan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Teks Prosedur pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Jeunib**

**Tutiawati<sup>1</sup>, Nia Astuti<sup>2</sup>, Muhammad Darwis<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

<sup>2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan <sup>3</sup>Universitas Almuslim, Bireuen, Aceh

Alamat email: [tutiawati30@gmail.com](mailto:tutiawati30@gmail.com), [niaastuti89@gmail.com](mailto:niaastuti89@gmail.com), [muhammaddarwis.mr@gmail.com](mailto:muhammaddarwis.mr@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Permasalahan mendasar di SMPN 2 Jeunib adalah rendahnya prestasi belajar siswa dalam memahami teks proses dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Penelitian ini dimaksudkan untuk: 1. Menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menerapkan teks prosedur. 2. Mengidentifikasi perubahan hasil pembelajaran siswa dalam proses penyusunan setelah memanfaatkan media pembelajaran digital. Metode analisis yang diterapkan adalah analisis kuantitatif dengan desain pra-eksperimen. Partisipan penelitian ini adalah 19 siswa kelas VII/I SMPN 2 Jeunib. Pengumpulan data pretest dan posttest dilakukan, dan analisis data menggunakan Uji Normalitas serta Uji T Sampel-Pasangan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital sebagai alat pembelajaran meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teks prosedur. Setelah intervensi, hanya 68,15% siswa yang mencapai tingkat ketuntasan pada pretest; namun, setelah intervensi, persentase ketuntasan meningkat menjadi 85,52% pada posttest. Nilai p untuk pretest adalah 0,453, sementara nilai p untuk posttest adalah 0,062. Uji T Sampel-Pasangan menghasilkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000, menunjukkan bahwa hasil pembelajaran siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan komik digital. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa komik digital berperan dalam membantu siswa memperoleh pemahaman lebih mendalam terkait materi teks prosedur.

**Kata kunci:** komik digital, teks prosedur.

### **ABSTRACT**

*The fundamental problem at SMPN 2 Jeunib is the low academic achievement of students in understanding procedural texts and the insufficient utilization of innovative and interactive learning media. The primary objective of this study is twofold: 1. Evaluate the efficacy of employing digital comic-based instructional materials in enhancing students' comprehension and proficiency in applying procedural texts. 2. Recognize shifts in students' academic achievements pertaining to procedural text content subsequent to the integration of digital comic learning resources. The research adopts a quantitative approach with a pre-experimental research design. The study involves 19 participants from class VII/I at SMPN 2 Jeunib. Data is collected through pretests and posttests, and the analysis includes Normality Test and Paired-Sample T-test. The study's results suggest that the utilization of digital comic learning materials significantly improves students' academic performance in procedural texts. Initially, only 68.15% of students demonstrated proficiency in the pretest, but this figure rose to 85.52% in the posttest after the intervention.*

*The normality test reveals p-values of 0.453 in the pretest and 0.062 in the posttest. The paired-sample t-test produces a significance value (Sig.) of 0.000, signifying a noteworthy enhancement in students' academic achievements following the incorporation of digital comics. Hence, it can be inferred that the effective integration of digital comics positively impacts students' academic outcomes in procedural text subjects.*

**Keywords:** digital comics, procedural texts

## **Pendahuluan**

Pendidikan memiliki nilai strategis untuk kelangsungan hidup manusia di Bumi karena merupakan investasi sumber daya manusia yang akan bertahan dalam waktu yang lama. Media pembelajaran menjadi semakin penting seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi. Pemerintah Indonesia terus meningkatkan kualitas pendidikan dengan melakukan berbagai upaya untuk memperbaiki kurikulum, meningkatkan kapasitas guru, dan menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang baik (Saputra, 2020:21-33). Sangat esensial bagi para pendidik dan staf kependidikan untuk membentuk lingkungan belajar yang memiliki makna, kesenangan, inovasi, dinamika, dan sifat dialogis.

Guru tidak boleh terbatas pada metode ceramah jika mereka ingin menerapkan prinsip-prinsip yang tercantum dalam Undang-Undang Sisdiknas dalam proses pembelajaran. Jika mereka hanya menggunakan metode ceramah, itu dapat membuat siswa kebosanan dan membuat mereka kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, penggunaan media sebagai alat bantu pengajaran menjadi sangat penting untuk mengatasi masalah ini (Nazhiroh dkk., 2021:405-411). Instrumen visual merupakan metode yang efisien untuk mendorong perhatian siswa terhadap materi yang sedang diajarkan. Tambahan, pemanfaatan media juga dapat mendukung guru dalam menyampaikan informasi secara lebih optimal, memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih cepat dan lebih lancar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran ke

dalam proses pembelajaran mereka untuk memfasilitasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta menarik minat siswa seluler untuk belajar.

Sebenarnya, tenaga pendidik di lapangan masih terbatas dalam hal kreativitas untuk menciptakan sarana pembelajaran yang menarik dan menghibur. Pengamatan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas tidak sesuai dengan harapan mendukung kesimpulan ini. Siswa biasanya hanya mendengarkan dan menyalin materi ke dalam buku catatan, sedangkan guru lebih banyak menjadi penggerak aktif dalam menyampaikan informasi. Akibatnya, siswa kurang memahami konsep belajar dan tidak dapat menangani masalah yang kompleks yang membutuhkan pemahaman mendalam dan logika berpikir. Siswa kehilangan kebiasaan berpikir kritis karena keadaan ini, yang salah satunya disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang efektif.

SMPN 2 Jeunib adalah sekolah menengah di kecamatan Jeunib. Observasi menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan jumlah media terbatas yang tersedia di ruang kelas. Media tersebut termasuk buku pelajaran siswa, materi pembelajaran yang diambil dari sumber YouTube, dan presentasi tulisan PowerPoint. Sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di tingkat pendidikan ini, bahasa Indonesia merupakan disiplin yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Siswa diharapkan mampu memahami struktur teks prosedur serta mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Jojor & Sihotang, 2022:5150-5161).

Agar pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama lebih efektif, media yang dipilih harus mempertimbangkan karakteristik siswa. Siswa cenderung lebih termotivasi dan lebih termotivasi untuk belajar jika pembelajaran dirancang dengan media yang menarik dan menyenangkan. Komik digital menjadi pilihan yang sangat relevan dalam konteks ini. Komik digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan daya imajinasi siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang terkandung dalam teks prosedur. (Hafid, 2011:11). Komik digital dapat menyajikan informasi secara visual dan menarik dengan menggabungkan gambar dan teks. Ini dapat membantu siswa melihat langkah-langkah yang ada dalam teks prosedur, membuatnya lebih mudah dipahami dan diingat. Komik juga dapat membuat siswa terlibat secara emosional dengan materi pelajaran, yang dapat meningkatkan keinginan mereka untuk belajar (Yuniarti & Radia, 2020: 415-423).

Dengan merancang komik digital yang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau konteks siswa, pembelajaran dapat menjadi lebih kontekstual dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sebagai bagian dari strategi pengajaran, guru dapat memanfaatkan komik digital sebagai alat untuk membangun diskusi kelas, merancang tugas kreatif, atau bahkan memberikan proyek siswa untuk membuat komik digital mereka sendiri. Dengan demikian, komik digital tidak hanya menjadi media pembelajaran tetapi juga alat untuk mendorong partisipasi aktif dan kreativitas siswa dalam proses belajar-mengajar (Jannah & Suciptaningsih, 2023:6164-6172.).

Sesuai dengan permasalahan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Hasil Belajar Teks Prosedur pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Jeunib.” Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berupa komik digital dalam meningkatkan

pemahaman dan keterampilan siswa dalam menerapkan teks prosedur. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan hasil pembelajaran siswa terkait materi teks prosedur setelah menggunakan media pembelajaran berupa komik digital. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi siswa dalam meningkatkan pencapaian belajar terkait teks prosedur. Media pembelajaran komik digital diharapkan dapat membantu siswa visualisasi langkah-langkah dalam teks prosedur dengan lebih baik, memfasilitasi pemahaman, serta memperkuat keterampilan dalam mengikuti dan menerapkan teks prosedur dengan benar (Falahudin, 2014:104). Selain itu, harapannya penelitian ini dapat memberikan arahan kepada para pendidik dalam menggabungkan komik digital sebagai alat bantu pengajaran untuk menjadikan pelajaran lebih bersifat responsif dan menarik. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

## Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai adalah pra-eksperimen. Struktur yang diterapkan dalam penelitian eksperimental ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Evaluasi pembelajaran dilakukan sebelum dan setelah penerapan perlakuan. Oleh karena itu, data hasil perlakuan dapat diperoleh dengan lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan. Pemilihan desain ini sesuai dengan tujuan riset, yaitu untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran komik digital dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menerapkan teks prosedur. Selain itu, riset juga bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan hasil belajar siswa terhadap materi teks prosedur setelah menggunakan media pembelajaran komik digital. Berikut adalah tabel dari desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*:

**Table 1.1** *Desain Penelitian Posttest-Only Control Group Design*

Pre-test	Treatment	Post-test
Y <sub>1</sub>	X	Y <sub>2</sub>

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Hasil penelitian

Berdasarkan temuan dari studi yang telah dijalankan oleh peneliti guna menilai efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Prestasi Belajar Teks Prosedur di Kalangan Siswa Kelas VII SMPN 2 Jeunib. Tujuan dari penyajian data adalah untuk menggambarkan perubahan prestasi belajar siswa pada materi teks prosedur, yang dapat dicermati dalam analisis berikut ini:

#### a. Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital pada Materi Teks Prosedur

Penelitian ini dimaksudkan untuk menilai efisiensi penggunaan media pembelajaran komik digital dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menerapkan teks prosedur. Untuk mengetahui sejauh mana dampak positif penerapan media komik digital terhadap proses pembelajaran teks prosedur di kalangan siswa kelas VII/I SMPN 2 Jenib, sebuah studi eksperimental telah dilakukan, dan hasil analisis data penelitian dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 1.2** *Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Diberikan Perlakuan*

No	Kode Nama	Skor	
		Pre-test	Post-test
1.	AFA	80	90
2.	AHM	80	90
3.	AKB	75	85
4.	FND	75	85
5.	FSB	70	75
6.	HKL	70	80

7.	IZA	85	95
8.	KHL	70	85
9.	MRA	60	75
10.	MWD	75	80
11.	MZM	60	75
12.	NKH	50	95
13.	NRZ	70	85
14.	RAI	55	80
15.	SIZ	40	90
16.	UMH	65	85
17.	VRL	65	95
18.	YLS	65	85
19.	ZML	85	95
N=19		$\mu Y_2$ : 80.78	$\mu Y_1$ : 68.15

Berdasarkan hasil analisis data statistik pada skor hasil belajar teks prosedur siswa sebelum diberikan perlakuan, terlihat bahwa dalam pre-test, nilai tertinggi adalah 85, sedangkan nilai terendah adalah 40. Rentang nilai, yaitu perbedaan antara nilai tertinggi dan terendah, sebesar 45, dengan nilai rata-rata siswa sekitar 68.15. Selanjutnya, hasil analisis data pada post-test, setelah siswa diberikan perlakuan, menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh adalah 95, sedangkan nilai terendah adalah 75. Rentang nilai dalam post-test adalah 20, dengan nilai rata-rata siswa sekitar 85.52.

Dari informasi ini, dapat disetujui bahwa skor rata-rata pencapaian belajar siswa dalam teks prosedur sebelum intervensi adalah 68.15, sedangkan skor rata-rata hasil belajar siswa setelah penerapan metode pembelajaran menggunakan komik digital mencapai 85.52. Hal ini menggambarkan peningkatan pencapaian belajar siswa pada materi teks prosedur setelah adopsi metode pembelajaran menggunakan komik digital.

**b. Perbandingan hasil belajar teks prosedur siswa menggunakan media komik digital setelah perlakuan dan sebelum perlakuan**

Berdasarkan hasil temuan penelitian terhadap perbandingan skor hasil belajar teks prosedur siswa sebelum dan setelah penerapan komik digital sebagai media pembelajaran. Maka, uji distribusi normal digunakan untuk menguji apakah tes yang diberikan terdistribusi secara normal. Analisis menggunakan rumus Shapiro-Wilk melalui SPSS Statistics Output dikarenakan jumlah sampel yang diteliti kurang dari 30 sampel yaitu 19 sampel sebagai berikut:

**Tabel 1.3 Hasil Uji Normalitas Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.142	19	.200*	.954	19	.453
Posttest	.162	19	.200*	.906	19	.062

\*. This is a lower bound of the true significance.

**a. Lilliefors Significance Correction**

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa 1. Pada pelaksanaan pretest, nilai p sebesar 0.453. Ini berarti bahwa nilai p pretest (0.453) lebih besar dari tingkat signifikansi yang umum digunakan, yaitu 0.05 (atau alpha 0.05). Karena nilai p lebih besar dari alpha, dapat disimpulkan bahwa data pretest berdistribusi normal, dan asumsi normalitas diterima. Lebih lanjut, pada pelaksanaan posttest, nilai p sebesar 0.062. Ini berarti bahwa nilai p posttest (0.062) masih lebih kecil dari alpha 0.05, meskipun cukup mendekati. Namun, umumnya, ketika p-value kurang dari alpha 0.05, Anda masih akan cenderung menerima

asumsi normalitas. Dikarenakan nilai p melebihi alpha, dapat disimpulkan bahwa data pretest memiliki distribusi yang normal, dan asumsi normalitas dapat diterima.

**c. Hasil uji Paired-Sample T-test**

Hasil evaluasi uji Paired Sample T Test pada tingkat signifikansi 0,05 dapat dirinci sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Uji Paired Samples Test Pretest dan Posttest**

**d. Paired Samples Test**

		Paired Differences						Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	Upper	t	
Pretest	Posttest	-17.3684	12.4284	-23.3458	-11.3910	-6.8105	1.000	

Hasil analisis uji paired-sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang nyata pada prestasi belajar siswa dalam memahami teks prosedur sebelum dan sesudah menerapkan metode pembelajaran menggunakan komik digital. Pada pengujian ini, dilibatkan pendekatan "2-tailed," yang berimplikasi bahwa penelitian ini mempertimbangkan kemungkinan perbedaan, baik dalam arah positif maupun negatif.

Temuan dari uji tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) mencapai 0.000.

Dengan signifikansi yang sangat rendah ini, yaitu di bawah 0.05, penelitian ini menyatakan bahwa perbedaan prestasi belajar sebelum dan setelah penerapan komik digital sebagai alat pembelajaran memiliki relevansi statistik yang signifikan. Dengan kata lain, pemanfaatan komik digital efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks prosedur.

## 2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menambahkan media komik digital ke materi teks prosedur membantu siswa kelas VII SMPN 2 Jeunib belajar lebih baik. Siswa memiliki rata-rata skor hasil belajar 68.15 sebelum perlakuan, tetapi itu meningkat menjadi 85.52 setelah perlakuan. Hasil pengujian normalitas data menunjukkan bahwa distribusi data pretest dan posttest bersifat normal, sesuai dengan asumsi kebernornalan.

Temuan menunjukkan bahwa pemanfaatan media komik digital berkontribusi pada pemahaman dan penguasaan siswa terhadap teks prosedur. Dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.000, yang lebih rendah dari taraf signifikansi 0.05, uji paired-sample t menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik dalam hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media komik digital. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa komik digital efektif sebagai alat bantu dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks prosedur. Hasil penelitian ini mendukung ide bahwa penggunaan komik digital dalam proses pembelajaran secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks prosedur.

## Simpulan

Penggunaan media komik digital secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi teks prosedur, dengan rata-rata skor naik dari 68.15 menjadi 85.52 setelah perlakuan. Pengujian t-test berpasangan

menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik dalam hasil pembelajaran (Nilai Signifikansi 0.000), menegaskan efektivitas media komik digital dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks prosedur. Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa media komik digital adalah alat pembelajaran yang efektif, dengan implikasi positif pada pengembangan pendekatan pembelajaran inovatif dan pendidikan berbasis teknologi di era digital.

## Saran (*Optional*)

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diambil dari analisis data, penulis menyampaikan saran-saran untuk meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran. Pertama, bagi sekolah, disarankan untuk meningkatkan infrastruktur teknologi pendidikan. Hal ini melibatkan peningkatan akses internet yang cepat dan ketersediaan perangkat komputer yang memadai untuk mendukung penggunaan media komik digital dalam pembelajaran serta mendorong pengembangan pendidikan berbasis teknologi secara menyeluruh.

Kedua, bagi guru, disarankan untuk mengikuti pelatihan dan pengembangan profesional terkait pemanfaatan media komik digital dalam pembelajaran. Guru perlu memahami cara merancang dan menyusun materi komik digital yang efektif serta memahami integrasinya ke dalam kurikulum. Melalui pelatihan ini, guru dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif kepada siswa.

Ketiga, bagi siswa, disarankan untuk aktif terlibat dalam pembelajaran dengan media komik digital. Mereka sebaiknya memanfaatkan sumber daya ini secara optimal, bertanya kepada guru jika ada hal yang kurang jelas, dan berpartisipasi aktif dalam diskusi atau tugas yang melibatkan penggunaan komik digital. Dengan melakukan hal ini, siswa dapat memaksimalkan manfaat dari media komik digital dan meningkatkan

pemahaman serta keterampilan mereka dalam menerapkan teks prosedur.

#### Daftar Pustaka

- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Iwan Falahudin A. Pendahuluan. *Journal Lingkar Widayaiswara*, 1(4), 104. [www.juliwi.com](http://www.juliwi.com)
- Hafid, H. A. (2011). SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 71.
- Jannah, I. K. J., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis CTL pada Kurikulum Merdeka Muatan IPAS. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8).
- Jojoor, A., & Sihotang, H. (2022). Analisis kurikulum merdeka dalam mengatasi learning loss di masa pandemi Covid-19 (analisis studi kasus kebijakan pendidikan). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4).
- Nazhiroh, S. A., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3).
- Saputra, A. (2020). Pendidikan Dan Teknologi: Tantangan Dan Kesempatan. *Indonesian Journal of Islamic Educational Management*, 3(1).
- Yuniarti, A., & Radia, E. H. (2020). Development of Comic Mathematics Teaching Materials on Flat-Building Material to Increase Reading Interest in Class IV Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 4(4).