

Development of Comic Life as a Learning Media for Writing News Texts

Alma Wida Siwi
Universitas Muhammadiyah Jakarta

Corresponding Author: Alma Wida Siwi almawidasiwi@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Learning Media,
News Text, Comic Life

Received : 29, October

Revised : 07, November

Accepted: 12, December

©2024 Siwi : This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

This study aims to develop the Comic Life application as a learning media to improve the ability to write news texts in grade VII students. The development process involves 8 stages modified from the Borg and Gall model. Validation tests from material experts and media experts show that the application is very feasible with a percentage of 93.75% and 96.3% respectively. Assessments by students and Indonesian language teachers also showed positive results with a percentage of 86.8%, 91.33%, and 88.75%. The results of this study indicate that the Comic Life application is effective in improving the ability to write news texts in grade VII students, so that it can improve the quality of education by using innovative and interactive technology.

Pengembangan Comic Life sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Berita

Alma Wida Siwi

Universitas Muhammadiyah Jakarta

Corresponding Author: Alma Wida Siwi almawidasiwi@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Teks Berita, Comic Life

Received : 29, Oktober

Revised : 07, November

Accepted: 12, Desember

©2024 Siwi : This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi Comic Life sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis teks berita pada peserta didik kelas VII. Proses pengembangan melibatkan 8 tahapan yang dimodifikasi dari model Borg and Gall. Uji validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa aplikasi sangat layak dengan persentase 93,75% dan 96,3% secara berturut-turut. Penilaian siswa dan guru bahasa Indonesia juga menunjukkan hasil yang positif dengan persentase 86,8%, 91,33%, dan 88,75%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Comic Life efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks berita pada peserta didik kelas VII, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggunakan teknologi yang inovatif dan interaktif.

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang menggambarkan aktivitas seseorang dalam menuangkan ide maupun gagasan dalam bentuk tulisan. Menurut Dalman (2016: 3), ada beberapa unsur yang menjadi komponen dalam aktivitas menulis yaitu penulis sebagai penyampaian informasi, isi tulisan, media yang digunakan, dan pembacanya. Dalam hal ini, keterampilan menulis dapat melatih ketajaman otak dalam berpikir mengenai ide-ide apa yang dituangkan ke dalam sebuah tulisan. Oleh karena itu, keterampilan menulis menjadi keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik diharapkan mampu untuk berpikir secara sistematis dan logis serta kreatif dalam menuangkan gagasannya melalui tulisan. Dengan kata lain, hal ini dapat menjadi poin utama dalam pentingnya keterampilan menulis dalam pembelajaran. Bagaimana peserta didik harus mampu merangkai kata demi kata menjadi sebuah kalimat, hingga menjadi bentuk paragraf yang padu. Kesesuaian tulisan dengan topik juga menjadi tantangan peserta didik untuk dapat menuangkan gagasannya menjadi sebuah teks secara sistematis. Keterampilan menulis menjadi kegiatan yang bersifat produktif, sebab menuntut kekayaan kosakata dan kemampuan untuk memproduksi satuan-satuan bahasa ke dalam bahasa tulis. Realisasi bahasa menghasilkan berbagai jenis teks. Beberapa di antaranya ialah teks eksplanasi, teks puisi, teks berita, dan teks anekdot. Dari beragam teks yang dihasilkan dari menulis tersebut, teks berita menjadi salah satu teks yang memiliki tingkat kesulitan tinggi. Dalam memproduksi teks berita, penulis tidak hanya diharuskan memiliki kemampuan untuk menuliskan sebuah peristiwa, tetapi juga dituntut memiliki pembendaharaan kosakata yang cukup.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi tren yang semakin populer dalam beberapa tahun terakhir. Salah satu teknologi yang menarik perhatian adalah penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran. Comic Life merupakan salah satu aplikasi yang dikembangkan khusus untuk menciptakan komik digital dengan mudah. Dalam hal ini, peneliti ingin mengkaji keterampilan menulis teks berita dengan mengembangkan aplikasi Comic Life. Adanya bentuk visualisasi dari teks berita yang berupa komik, peserta didik dapat meningkatkan inspirasinya untuk dapat memiliki ide-idenya yang dituangkan ke dalam tulisan. Media Comic Life dianggap mampu memberikan ruang bagi peserta didik untuk lebih efisien dalam memperoleh daya cipta terhadap pembelajaran menulis teks anekdot. Selain itu, guru dapat melakukan tugasnya sebagai fasilitator dengan maksimal pada media yang inovatif dan kreatif.

Teks berita adalah teks yang berupa keterangan suatu peristiwa yang sedang diperbincangkan banyak orang pada masanya. Kita dapat menemukan berita yang disiarkan di berbagai media, seperti televisi, radio, internet, atau media cetak (Somantari, 2022: 479). Adapun berita yang dijelaskan menurut Elvia (2022: 2), yaitu sesuatu yang bersifat nyata mengenai suatu kejadian yang baru saja terjadi. Dalam hal ini, berita berisi suatu informasi dan fakta yang menarik perhatian serta penting untuk disebarakan melalui media massa kepada

masyarakat umum. Dalam konteks pendidikan, Comic Life dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan mengasyikkan bagi peserta didik. Dengan berbasis multimedia, Comic Life dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami unsur teks berita, memilih informasi yang relevan, dan mengungkapkannya secara efektif dalam bentuk komik. Menurut Damayanti dan Supriyatin (2022: 372), pelatihan mengenai komik pendidikan merupakan salah satu langkah untuk meningkatkan keterampilan pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran secara lebih efisien dan efektif, sehingga dapat menciptakan pemahaman yang komprehensif. Para mitra yang terlibat dalam pelatihan sepakat bahwa pelatihan tersebut mampu meningkatkan minat baca peserta didik. Selain itu, penggunaan komik pendidikan juga dapat menciptakan rasa senang, antusiasme, dan minat belajar pada peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang diajarkan, sehingga peserta didik dapat mencapai nilai KKM yang ditentukan. Penerapan aplikasi Comic Life 3 sangatlah mudah dan dapat digunakan tanpa memerlukan keahlian khusus dalam menggambar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan salah satu guru Bahasa Indonesia di SMP Citra Negara, permasalahan yang ditemukan adalah masih banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam menulis teks berita. Selain itu, kurangnya minat peserta didik dalam keterampilan menulis teks berita juga menjadi salah satu aspek masalah yang ditemukan. Peserta didik belum dapat mengoptimalkan kemampuannya untuk menyusun kalimat demi kalimat berdasarkan struktur serta mengandung unsur-unsur berita. Dalam hal ini, berita yang harus mengandung sebuah informasi yang akurat menjadi kategori teks yang tidak mudah dibuat, karena harus memiliki ide gagasan untuk menggambarkan sebuah peristiwa. Di sekolah tersebut, guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah berbantuan media buku cetak dan mempertunjukkan video yang berisikan contoh pembawaan teks berita. Selain itu, guru juga menggunakan power point yang menampilkan poin-poin materi. Penggunaan dan pemanfaatan media dirasa peneliti masih kurang maksimal, sehingga belum dapat menciptakan suasana belajar yang dapat membangkitkan inspirasi peserta didik. Oleh karena itu, media menjadi salah satu faktor yang memengaruhi dari kurangnya minat dan kemampuan peserta didik dalam keterampilan menulis teks berita. Untuk pemahaman materi teks berita itu sendiri, peserta didik sudah cukup memahami, namun belum mampu menghasilkan sebuah tulisan yang runtut dari idenya sendiri.

Mengacu pada latar belakang tersebut, peneliti mencoba memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya menulis teks berita. Dalam hal ini, penulis mencoba mendukung dan meningkatkan fasilitas bahan ajar sehingga dapat menciptakan variasi belajar dalam mencari sumber belajar. Permasalahan dalam penelitian, yaitu (1) bagaimana pengembangan desain pembelajaran berbasis media Comic Life pada keterampilan menulis teks berita, (2) bagaimana pengembangan media Comic Life pada pelaksanaan pembelajaran menulis teks berita bagi peserta didik kelas VII, dan (3) bagaimana keefektifan penggunaan media Comic Life pada keterampilan menulis teks berita dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian secara umum

adalah mengembangkan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis media Comic Life dalam pembelajaran menulis teks berita peserta didik. Adapun tujuan penelitian secara khusus (1) mengembangkan desain pembelajaran media Comic Life dalam keterampilan menulis teks berita, (2) mengembangkan pelaksanaan pembelajaran dengan media Comic Life pada materi teks berita bagi peserta didik kelas VIII, dan (3) mengkaji atau menilai keefektifan penggunaan media pembelajaran Comic Life pada keterampilan menulis teks berita dalam proses pembelajaran.

TINJAUAN PUSTAKA

Hakikat Menulis

Menurut Siddik (2016: 3), menulis adalah kegiatan dalam menciptakan atau menyalurkan gagasan, pikiran, atau perasaan melalui suatu lambang (tulisan). Dalam praktiknya, kesepakatan para pengguna bahasa yang satu dan lainnya haruslah saling mengerti. Mengacu pada hal tersebut, artinya seseorang yang menulis melahirkan segala pikiran atau perasaannya ke dalam bentuk tulisan. Menulis menjadi perantara dari proses komunikasi antara penulis dan pembaca. Maka dari itu, singkatnya menulis merupakan sebuah aktivitas yang berhubungan dengan tulisan. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa menulis menjadi kegiatan yang produktif dengan menghasilkan rangkaian kata dalam bentuk tulisan. Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai oleh peserta didik sejak sekolah dasar.

Tujuan menulis untuk memberikan suatu informasi mengenai suatu hal, baik dari pengalaman, pendapat pribadi, atau pengetahuan baru dalam hal penugasan serta gagasan yang bersifat persuasif. Oleh sebab itu, menulis menjadi kegiatan yang produktif dalam membagikan atau memperoleh informasi dari berbagai sumber. Dalam hal ini, menulis memiliki segudang tujuan sesuai dengan kebutuhan penulis atau pembacanya. Tulisan yang dihasilkan dapat tergolong ke dalam beberapa jenis sesuai dengan bentuk, isi, serta tujuan penulisan. Sasaran pembaca juga menjadi salah satu indikator dalam klasifikasi berbagai jenis tulisan. Pemilihan diksi yang dilakukan penulis menjadi salah satu aspek dalam melatih kreativitas, sebab komunikasi yang dilakukan secara lisan tentunya berbeda dengan diksi yang dituangkan ke dalam tulisan. Oleh karena itu, penulis diharapkan berani dalam menuangkan segala ide kreatifnya ke dalam sebuah tulisan dengan beragam bahasa yang digunakan. Dalam hal ini, menulis juga memiliki manfaat dalam menumbuhkan keberanian terhadap diri seseorang.

Hakikat Media Pembelajaran

Menurut Kristanto (2016: 1), media pembelajaran berperan besar dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam hal ini, pesatnya perkembangan teknologi kini menuntut tingginya tingkat efektivitas dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi kunci sebagai upaya dalam mencapai tingkat efektivitas pembelajaran yang optimal. Berdasarkan definisi tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa media

pembelajaran adalah sebuah alat komunikasi atau perantara yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai upaya dalam meningkatkan efektivitas terhadap hasil belajar yang berkualitas. Pada saat ini, guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana belajar yang kreatif dan inovatif dengan menciptakan media pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran diharapkan mampu merangsang peserta didik untuk dapat meningkatkan rasa ingin tahu, sehingga melatih keberanian dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Berani dalam mengajukan pertanyaan serta pendapat mengenai materi yang dimengerti maupun belum dimengerti.

Hakikat Teks Berita

Berita digolongkan sebagai sebuah laporan mengenai suatu peristiwa atau kejadian yang terjadi pada waktu yang terkini. Berita memiliki peran penting sebagai sumber informasi, sehingga penting bagi peserta didik untuk dapat membedakan antara berita yang benar dan berita yang hoaks. Berita berisi informasi mengenai peristiwa yang terjadi dalam lingkungan masyarakat. Untuk dapat menghasilkan sebuah teks berita, diperlukan pemahaman tentang struktur dan kebahasaan teks berita dengan cara mengidentifikasi teks berita yang telah disediakan. Setelah memahami struktur dan kebahasaan teks berita, peserta didik diminta untuk menulis teks berita berdasarkan informasi dan data yang diperoleh dari lingkungannya. Keterampilan menulis yang baik tidak cukup hanya dengan menguasai teori, tetapi juga harus didukung dengan latihan dan praktik yang teratur. Latihan menulis ini akan membantu meningkatkan keterampilan menulis. Namun, perlu diingat bahwa keterampilan menulis tidak muncul secara instan atau otomatis, melainkan membutuhkan waktu dan dedikasi (Andani, 2023: 50-51). Dalam penyusunan teks berita sangat diperlukan bagi penulis untuk memahami kemampuan dasar penulisan guna pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh pembaca (Firdaus, 2019: 36).

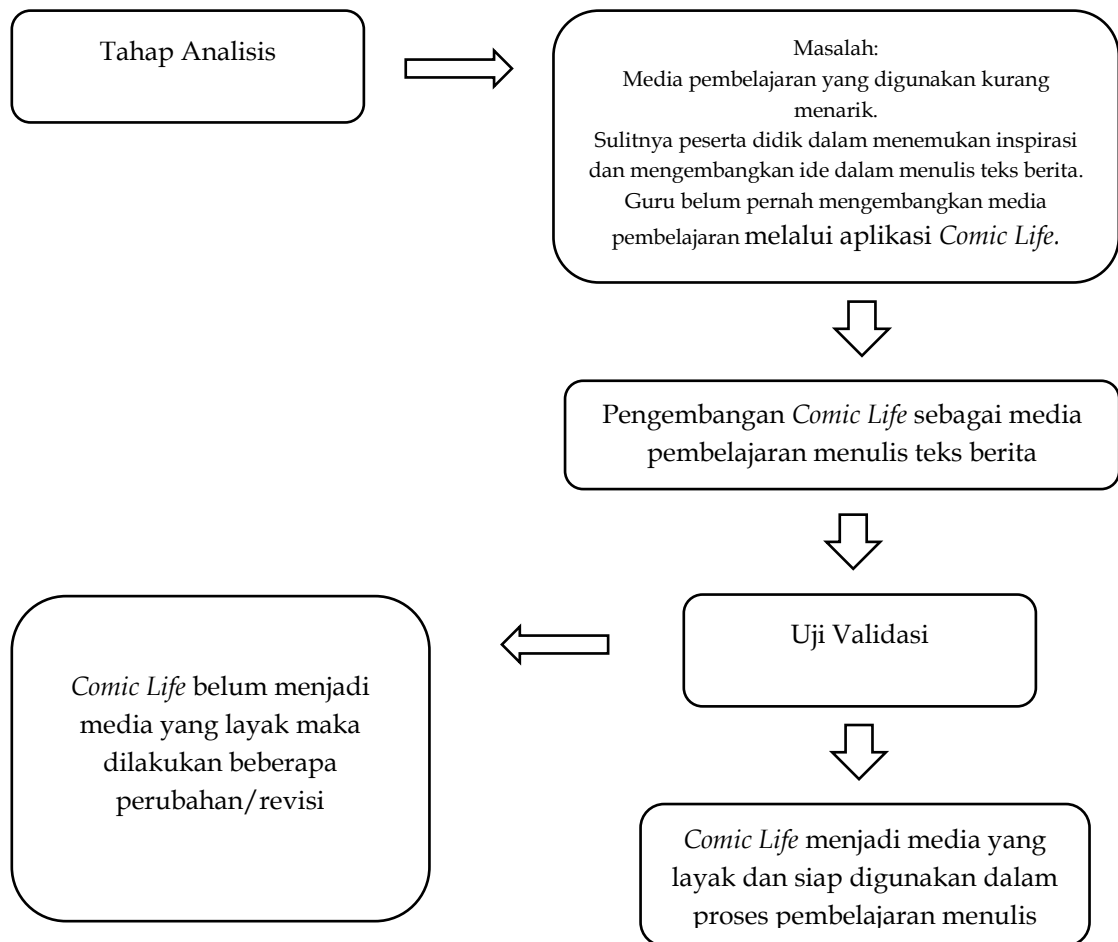
Hakikat Aplikasi Comic Life

Menurut Damayanti (2022: 368), aplikasi Comic Life adalah sebuah software tunggal yang memberikan wadah bagi para seniman terutama bagi pemula seniman komik agar dapat menciptakan komik digital. Media Comic Life juga identik dengan sebutan komik kehidupan. Dalam hal ini, topik atau isi dalam komik digital tersebut tidak hanya sebagai ilustrasi atau alur cerita fiksi saja, namun ada kemungkinan besar untuk memuat kejadian dari kisah nyata atau beberapa peristiwa unik yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Bagi peserta didik, tidak hanya sebagai ruang untuk mengembangkan kreatifitas, namun juga melatih daya literasi peserta didik. Comic Life menjadi media yang cocok dalam membangkitkan keinginan peserta didik dalam membaca. Selain adanya peran langsung dari peserta didik, bentuk cerita yang dimuat dengan gambar menarik akan meningkatkan daya ingat peserta didik sehingga dapat memahami makna dari cerita tersebut dengan cepat (Restian, 2019: 162).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi Comic Life adalah salah satu perangkat lunak yang mudah diakses dengan berbagai fitur canggih di dalamnya, sehingga dapat memberikan para

penggunanya untuk dapat meningkatkan kreativitasnya. Aplikasi ini memiliki keunggulan tersendiri dalam dunia pendidikan, khususnya bagi guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, di mana *Comic Life* dapat dijadikan sarana pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Penelitian Widiatmoko (2020) mengembangkan kartu bergambar tiga dimensi sebagai media pembelajaran menulis teks berita. Hasil penelitian ini memaparkan pengembangan kartu bergambar tiga dimensi yang memenuhi kriteria valid dan mendukung proses pembelajaran yang efektif. Melalui penggunaan media ini, peserta didik dapat lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati, memvisualisasikan, dan memahami konten teks berita melalui kartu-kartu bergambar yang menarik. Penelitian Erlina (2016) meningkatkan pembelajaran menulis teks berita menggunakan media audio visual di SMP Santo Fransiskus Asisi. Penelitian ini menemukan bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam mengimajinasikan peristiwa dengan mengandalkan indera pendengaran, sehingga mereka dapat menuangkan pikiran ke dalam bentuk teks berita yang ditulis. Penelitian Hakim (2021) menggunakan *Comic Life* dan *Cartoon Story Maker* dalam membuat cerita pendek bagi peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kedua aplikasi tersebut memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dalam menyusun cerita hingga menjadi komik digital yang menarik.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pemaparan teori dan kerangka berpikir di atas, maka dapat diajukan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut. Hipotesis alternative (Ha) adalah bahwa Comic Life layak digunakan sebagai media pembelajaran menulis teks berita kelas VII. Sementara itu, hipotesis nihil (Ho) adalah bahwa Comic Life tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran menulis teks berita kelas VII. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menguji kevalidan dan keefektifan Comic Life sebagai alat bantu dalam meningkatkan kemampuan menulis teks berita pada peserta didik kelas VII.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) dengan model Borg and Gall. Proses pengembangan melibatkan 8 tahapan: Penelitian dan Pengumpulan Informasi untuk mengumpulkan informasi melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Perencanaan untuk merencanakan konsep produk yang akan dikembangkan. Pengembangan Bentuk Awal Produk untuk mengembangkan kerangka produk seperti naskah komik. Uji Validasi untuk menguji validitas produk dengan ahli materi dan ahli media. Revisi Produk untuk melakukan perbaikan berdasarkan hasil uji validasi. Uji Lapangan Awal untuk mengujicobakan produk pada subjek terbatas. Revisi Produk untuk mengatasi kekurangan. Uji Lapangan Utama untuk mengujicobakan produk pada subjek yang lebih luas. dan Revisi Akhir untuk mengatasi kelemahan berdasarkan hasil uji lapangan utama. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas VII di SMP Citra Negara, dengan sampel yang terdiri dari 20 peserta didik pada uji lapangan awal dan 60 peserta didik pada uji lapangan utama. Alat analisis data meliputi wawancara dan angket, dengan wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan dan potensi permasalahan melalui teknik wawancara terstruktur, dan angket digunakan untuk menilai kelayakan produk dari ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik.

HASIL PENELITIAN

Analisa Data Hasil Uji Coba Ahli Materi dan Media

Data Kuantitatif

Data kuantitatif pada ahli materi ini diperoleh dari hasil perhitungan pada tahap validasi materi untuk menyatakan kelayakan materi teks berita pada kelas VII dalam media komik. Berikut merupakan hasil perhitungan validasi ahli materi dan media.

Table 1. Hasil perhitungan validasi ahli materi

No.	Aspek Penilaian	Nomor Butir	Skor Ahli Materi	Persentase
1.	Kelayakan materi	1	5	92%
		2	5	
		7	5	
		11	4	

		12	4	
2.	Kelayakan penyajian	3	4	90%
		6	4	
		8	5	
		10	5	
3.	Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	4	5	97,14%
		5	4	
		9	5	
		13	5	
		14	5	
		15	5	
Jumlah Skor		75		
Persentase		$P = \frac{75}{80} \times 100\%$ $= 93,75\%$		
Kriteria		Sangat Layak		

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut memperoleh persentase kelayakan materi sebesar 93,75%. Oleh karena itu, dengan hasil persentase tersebut dinyatakan bahwa materi teks berita yang terdapat pada media Comic Life “sangat layak”.

Table 2. Hasil perhitungan validasi ahli media

No.	Aspek Penilaian	Nomor Butir	Skor Ahli Media	Persentase
1.	Kualitas	1	5	97,14%
		2	5	
		3	5	
		4	4	
		10	5	
		11	5	
2.	Kelayakan Grafik	5	5	93,3%
		6	5	
		7	5	
		8	5	
		9	4	
		13	4	
Jumlah Skor		63		
Persentase		$P = \frac{63}{65} \times 100\%$ $= 96,3\%$		
Kriteria		Sangat Layak		

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut memperoleh persentase kelayakan media sebesar 96,3%. Oleh karena itu, dengan hasil persentase tersebut dinyatakan bahwa media Comic Life terhadap pembelajaran menulis teks berita “sangat layak”.

Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu hasil validasi yang berupa kritik atau saran. Berikut adalah kritik atau saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media dalam penilaian kelayakan media Comic Life sebagai media pembelajaran menulis teks berita.

Table 3. Hasil perhitungan validasi ahli materi

No.	Ahli Materi	Komentar dan Saran
1.	Dwi Lestari, S.Pd.	Materi pada media sudah cukup baik dan mudah dipahami. Namun, ada baiknya dapat ditambah menggunakan sumber materi atau buku lainnya.

Table 4. Hasil komentar dan saran ahli media

No.	Ahli Media	Komentar dan Saran
1.	Mahbubul Wathoni, S.Si., M.Kom.	Media yang menarik untuk peserta didik kelas VII. Namun, perlu memperbaiki resolusi objek gambar yang masih rendah terutama pada halaman sampul.

Analisa Data Hasil Uji Lapangan Peserta Didik

Data Kuantitatif

Uji lapangan utama dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan respons peserta didik dengan skala yang lebih besar dari uji lapangan awal terhadap penggunaan Comic Life sebagai media pembelajaran menulis teks berita. Uji lapangan utama ini melibatkan 40 peserta didik dari kelas VII.1 dan VII.2 di SMP Citra Negara. Hasil respons peserta didik ini mengacu kepada pemberian angket dengan 15 butir pernyataan. Berikut merupakan hasil perhitungan respons peserta didik pada uji lapangan utama.

Table 5. Hasil perhitungan respons peserta didik

No.	Nama	Skala Penilaian					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1.	A. N. H	0	0	1	6	8	67
2.	M. A. W	0	0	0	7	8	68
3.	K. Z. S	0	0	0	6	9	69
4.	N. B. P	0	0	0	0	15	75

5.	L. M	0	0	1	5	9	68
6.	D. K. R	0	0	1	5	9	68
7.	D. P. H	0	0	0	8	7	67
8.	S. H. W	0	0	0	4	11	71
9.	S. B. K. S	0	0	1	4	10	69
10.	M. M. H	0	0	0	5	10	70
11.	A	0	0	1	3	11	70
12.	D. W. H	0	0	0	8	7	68
13.	G. S. K	0	0	0	7	8	68
14.	N. N. A. S	0	0	3	3	9	66
15.	K. H	0	0	2	6	7	65
16.	R. A. F	0	0	2	8	5	63
17.	D	0	0	0	4	11	71
18.	A	0	0	1	9	5	64
19.	D. P	0	0	1	5	9	68
20.	S. N	0	0	0	3	12	72
21.	N. P. A. K	0	0	0	6	9	69
22.	D. A. D	0	0	0	1	14	74
23.	C. A	0	0	0	0	15	74
24.	B. C	0	0	0	0	15	75
25.	A. F	0	0	1	9	5	64
26.	F. F. B	0	0	0	1	14	74
27.	R. A	0	0	0	3	12	72
28.	A. K	0	0	3	6	6	63
29.	M. R. A. F	0	0	2	8	5	63
30.	D. S. P	0	0	0	4	11	71
31.	N. A. H	0	0	0	4	11	71
32.	F. M	0	0	1	8	6	65
33.	K. P	0	0	3	6	6	63
34.	M. W. K	0	0	0	8	7	67
35.	E. M. L	0	0	2	6	7	65
36.	S. Z. A	0	0	2	7	6	64
37.	R. C	0	0	1	6	8	67
38.	A. K. A	0	0	0	9	6	66
39.	M. A. F	0	0	0	0	15	75
40.	U. Z. A	0	0	0	4	11	71
Total Skor							2.740
Persentase/Kriteria							91,33%

Pada tabel di atas menunjukkan hasil respons peserta didik pada uji lapangan utama dalam pembelajaran teks berita menggunakan media Comic Life dengan skor yang diperoleh sebesar 2.740 dari skor maksimal sebesar 3.000 dengan persentase 91,33%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media Comic Life dalam pembelajaran menulis teks berita dinyatakan sebagai kategori “sangat layak”.

Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu hasil respons peserta didik berupa komentar, kritik, dan saran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui adanya kekurangan dari media Comic Life terhadap pembelajaran menulis teks berita, sehingga peneliti akan melakukan perbaikan produk. Berikut adalah komentar, kritik, dan saran yang diberikan oleh peserta didik pada uji lapangan utama.

Table 6. Hasil komentar dan saran peserta didik

No.	Nama	Komentar dan Saran
1.	A. N. H	Media membuat pembelajaran menjadi seru dan tidak membosankan karena membaca komik.
2.	M. A. W	Pembelajaran dengan cara ini sangat menyenangkan, bahasa yang digunakan juga sangat baik.
3.	D. W. H	Bagus.
4.	A	Media menarik dan bagus.
5.	M. M. H	-
6.	S. B. K. S	Perpaduan warna pada komik sangat bagus sehingga membuat tertarik untuk belajar.
7.	S. H. W	Menyenangkan menggunakan komik dalam belajar berita.
8.	D. P. H	Media menarik dan bagus untuk yang kurang mengerti materinya.
9.	D. K. R	Media sangat bagus.
10.	L. M	Komik ini cukup bagus bagi yang kurang paham materinya dan menarik.
11.	N. B. P	Pembelajaran yang menyenangkan dengan media komik.
12.	K. Z. S	Media sangat membantu dalam belajar berita.
13.	A	Komik yang bagus.
14.	D	Media ini sangat baik.
15.	R. A. F	Sangat menyenangkan dalam belajar dan mudah dipahami
16.	K. H	Media pembelajaran sangat menarik dengan bahasa yang mudah dipahami. Pemilihan warna juga bagus.
17.	N. N. A. S	Komik berita sangat menarik untuk dilihat dan mudah dipahami.

18.	G. S. K	Media meningkatkan semangat belajar.
19.	N.P.A.K	Media mudah dipahami dan menarik.
20.	D. A. D	Seru dalam belajar menggunakan media komik.
21.	C. A	-
22.	B. C	-
23.	A. F	Komik sangat bagus dan menarik.
24.	F. F. B	Media komik sangat bagus dan tidak membosankan, semoga banyak pelajaran lain bisa menggunakan komik.
25.	R. A	Media sangat menarik dan mudah dipahami.
26.	A. K	-
27.	M. R. A. F	Belajar dengan komik sangat mudah dan menyenangkan.
28.	D. S. P	Komik ini menyenangkan karena mudah dipahami.
29.	N. A. H	Media sangat menarik, semoga bisa belajar materi lainnya dengan komik.
30.	F. M	Komik ini memudahkan pembelajaran bahasa Indonesia.
31.	K. P	Media komik menarik.
32.	M. W. K	Menarik.
33.	E. M. L	Media komik ini sangat membantu untuk menulis teks berita.
34.	S. Z. A	Media membuat kita semangat dalam membuat teks berita.
35.	R. C	-
36.	A. K. A	-
37.	D.P	Komik ini menarik.
38.	R. C	-
39.	M. A. F	Medianya bagus.
40.	U. Z. A	-

Analisa Data Hasil Uji Guru Bahasa Indonesia

Berikut hasil respons guru bahasa Indonesia terhadap media Comic Life sebagai media pembelajaran menulis teks berita.

Table 7. Hasil perhitungan respons guru Bahasa Indonesia

No.	Aspek Penilaian	Nomor Butir	Skor Guru Bahasa Indonesia	Persentase
1.	Kelayakan materi	1	4	88%
		2	5	

		7	4	
		11	5	
		12	4	
2.	Kelayakan penyajian	3	5	90%
		6	4	
		8	5	
		10	4	
3.	Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	4	5	88,57%
		5	5	
		9	4	
		13	4	
		14	5	
		15	4	
		16	4	
Jumlah Skor		71		
Persentase		$P = \frac{71}{80} \times 100\%$ $= 88,75\%$		
Kriteria		Sangat Layak		

Dari hasil perhitungan tersebut memperoleh persentase kelayakan sebesar 88,75%, sehingga media Comic Life sebagai media pembelajaran dalam menulis teks berita dinyatakan “sangat layak”.

PEMBAHASAN

Hasil validasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media Comic Life sebagai media pembelajaran menulis teks berita dinyatakan layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 93,75%, sedangkan hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 96,3%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media Comic Life sebagai media pembelajaran menulis teks berita dinyatakan sebagai kategori “sangat layak”. Pada tahap pertama, yaitu uji lapangan awal, dilakukan kepada peserta didik kelas VII Plus 3 yang berjumlah 18 peserta didik di SMP Citra Negara. Pada tahap kedua, yaitu uji lapangan utama, melibatkan peserta didik kelas VII Plus 1 dan VII Plus 2 yang berjumlah 38 peserta didik. Tujuan dari uji lapangan awal adalah untuk memperoleh penilaian peserta didik dengan skala kecil, sedangkan uji lapangan utama bertujuan untuk memperoleh penilaian peserta didik dengan skala yang lebih besar. Uji lapangan awal memperoleh persentase sebesar 86,8% dengan kategori “sangat layak” dan uji lapangan utama memperoleh persentase sebesar 91,33% dengan kategori “sangat layak”. Penilaian dari guru bahasa Indonesia juga memperoleh penilaian sebesar 88,75% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, peserta didik, dan guru bahasa Indonesia, pengembangan Comic Life sebagai media pembelajaran menulis teks berita dinyatakan dengan kategori “sangat layak”. Media pembelajaran komik digital memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi teks berita, khususnya menulis teks berita, sehingga

pembelajaran menjadi menyenangkan dan peserta didik semangat dalam belajar. Ketertarikan peserta didik dari media gambar dan teks yang tidak banyak serta bahasa yang mudah dipahami meningkatkan motivasi peserta didik dalam membaca dan membuat teks berita. Berikut merupakan tampilan akhir dari media Comic Life sebagai media pembelajaran menulis teks berita.



Gambar 2. Tampilan Comic Life



Gambar 3. Contoh Berita

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Rancangan produk dalam penelitian ini mengacu pada media pembelajaran berupa komik digital yang dikembangkan melalui aplikasi Comic Life untuk membantu peserta didik dalam menulis teks berita. Produk ini dirancang dengan berbagai desain yang mengandung banyak warna sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk menulis teks berita. Pada komik digital ini terdapat halaman sampul dengan warna merah dan judul “Komik Berita”. Kemudian, terdapat tujuan pembelajaran terutama indikator pembelajaran dari materi teks berita. Setelah itu, peserta didik dapat membaca materi mulai dari pengertian, unsur, kaidah kebahasaan, struktur, dan langkah-langkah menulis. Dalam mengetahui respons peserta didik, penelitian ini dilakukan melalui tahapan uji lapangan awal dan uji lapangan utama. Hasil yang didapatkan pada uji lapangan awal yaitu sebesar 89,25% dengan kategori sangat layak, diikuti dengan komentar serta saran dari para peserta didik. Saran yang didapat peneliti ialah memperbesar ukuran huruf agar peserta didik tidak sulit dalam membaca dialog dalam komik. Adapun kesalahan dalam pengetikan yang terdapat pada komik saat uji coba awal. Sedangkan, hasil uji lapangan utama mendapatkan persentase sebesar 91,33% dengan kategori sangat layak. Peserta didik juga menyatakan bahwa media sangat menarik dan cukup efektif dalam memudahkan mereka untuk menulis teks berita.

PENELITIAN LANJUTAN

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber acuan untuk melaksanakan penelitian serupa dengan hasil yang lebih sempurna, karena dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan yang perlu diperbaiki.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada rekan-rekan saya yang telah memberikan saran dan dukungan yang sangat berharga dalam penyusunan jurnal ini. Saya juga ingin mengucapkan penghargaan atas bantuan keuangan yang telah diberikan, yang telah membantu saya dalam menyelesaikan penelitian ini. Saya berharap bahwa kerja sama dan dukungan yang telah diberikan akan terus berlanjut dalam masa-masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Andani, Anggraini. 2023. Kemampuan Menulis Teks Berita Peserta didik Kelas VIII SMP. *Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*. 3 (2); 48-59.
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Depok: Rajawali Pers.
- Damayanti, Fitri. Supriyatin Titin. 2022. Implementasi Educational Comic Berbasis Aplikasi Comic Life sebagai Media Pembelajaran Alternatif. *Jurnal Pengabdian Nusantara*. Vol. 6, No. 2.
- Elvia, A. Fika. Dkk. 2022. Kemampuan Menulis Teks Berita Peserta didik Kelas VIII SMPN 06 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*. Vol. 6. No. 2.
- Erlina, Emiliana. Dkk. 2016. Peningkatan Pembelajaran Menulis Teks Berita Menggunakan Media Audio Visual di SMP Santo Fransiskus Asisi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 5. No. 3.
- Firdaus. Tamsin. 2019. Karakteristik Struktur Dan Kebahasaan Teks Berita Karya Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 12 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. 8(4);35-40.
- Hakim, Lystiana Nurhayat. 2021. Comic Life and Cartoon Story Maker in Creating Short Story for Young Learners. *Ideas: Journal on English Language Teaching & Learning Linguistics and Literature*. Vol. 9, No.1.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Restian, Arina. Sari Eka Kartika. 2019. Pengembangan Media "Comic Life" Untuk Gerakan Literasi Peserta didik Kelas III Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. Vol. 5, No 1.
- Siddik, Mohammad. 2016. *Dasar-Dasar Menulis Dengan Penerapannya*. Malang: Tunggal Mandiri.
- Somantari, Ni Putu Riana Cipta. Dkk. 2022. Pembelajaran Menulis Teks Berita Dengan Menggunakan Metode Information Search di Kelas VIII SMP Dharma Wiweka Denpasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*

Indonesia. Vol. 12. No. 4.

Widiatmoko Dian Anggoro. Widyaningsih Nina. Arwansyah Yanuar Bagas. 2020. Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Berita. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. Vol. 1, No. 1.