

**PENGEMBANGAN MODEL LEMBAR KERJA SISWA (LKS)
DILENGKAPI KOMIK STRIP PADA MATERI MENULIS NARASI SUGESTIF
SISWA KELAS X SMA NEGERI 8 PADANG**

SKRIPSI

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**STEPHANI ANTONIA
NIM 2010/17321**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Stephani Antonia
NIM : 2010/17321

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
dengan judul

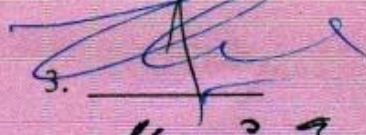
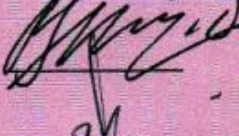
**Pengembangan Model Lembar Kerja Siswa (LKS)
Dilengkapi Komik Strip pada Materi Menulis Narasi Sugestif
Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Padang**

Padang, 28 Januari 2014

Tim Penguji

1. Ketua : Prof. Dr. Atmazaki, M.Pd.
2. Sekretaris : Dra. Ellya Ratna, M.Pd.
3. Anggota : Dr. Abdurahman, M.Pd.
4. Anggota : Dr. Irfani Basri, M.Pd.
5. Anggota : Dra. Ermawati Arief, M.Pd.

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

ABSTRAK

Stephani Antonia. 2014. “Pengembangan Model Lembar Kerja Siswa (LKS) Dilengkapi Komik Strip Pada Materi Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Padang.” *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah LKS yang digunakan di sekolah selama ini belum menarik minat baca siswa dan belum meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini disebabkan tampilan LKS yang monoton dan tidak didukung oleh media yang menarik sehingga mengurangi minat siswa menggunakan LKS dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa model LKS dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif untuk siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and the development*) dengan desain pengembangan menggunakan 4-D *models*, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *dessiminate* (penyebaran). Namun, mengingat keterbatasan penelitian, peneliti hanya melakukan sampai pada tahap *develop* (pengembangan). Data penelitian ini merupakan data primer atau data yang diperoleh langsung dari angket validitas, angket praktikalitas yang telah divalidasi dan hasil tes ranah kognitif untuk efektivitas.

Hasil penelitian ini adalah model LKS dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang. Dari hasil analisis angket validitas diperoleh rata-rata validitas LKS adalah 91,84% dengan kriteria sangat valid. Sementara itu, dari hasil analisis angket praktikalitas diperoleh rata-rata praktikalitas LKS oleh guru adalah 86,5% dengan kriteria praktis dan rata-rata nilai praktikalitas LKS oleh siswa adalah 84,07% dengan kriteria praktis. Kemudian, untuk keefektifan Model LKS dilengkapi komik strip diperoleh nilai ketuntasan siswa menulis karangan narasi sugestif rata-rata di atas KKM (nilai tertinggi 95) dan untuk uji t , t_{tabel} pada taraf signifikan 95% $< t_{\text{hitung}}$ ($2,024 < 16,944$) sehingga penggunaan model LKS dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif efektif.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan diperoleh simpulan sebagai berikut. *Pertama*, telah dihasilkan model LKS dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang. *Kedua*, model LKS yang dihasilkan dinyatakan valid oleh validator, baik dari aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian modul maupun kegrafisan dengan nilai 91,84%. *Ketiga*, model LKS yang dihasilkan juga dinyatakan praktis, baik dari segi aspek kemudahan penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran maupun manfaat dengan nilai 86,5% oleh guru dan 84,07% oleh siswa. *Keempat*, model LKS yang dihasilkan dinyatakan efektif karena $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$ pada taraf signifikan 95%.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan pada Allah Swt karena telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Dilengkapi Komik Strip pada Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Padang”. Penelitian ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada (1) Prof. Dr. Atmazaki, M.Pd. dan Dra. Ellya Ratna, M.Pd. selaku pembimbing I dan sebagai pembimbing II (2) Dr. Abdurahman, M.Pd., Dr. Irfani Basri, M.Pd., dan Dra. Ermawati Arief, M.Pd. sebagai dosen penguji (3) Dr. Ngusman Abdul Manaf, M.Pd. dan Zulfadli S.S, M.A., selaku ketua dan sekretaris Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah (4) Dosen–dosen pengajar serta staf karyawan Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah (5) Dra. Nila Kusuma dan Ibu Desmiarti, S.Pd. sebagai validator LKS. (6) Siswa kelas X.4 SMA Negeri 8 Padang sebagai subjek uji coba dalam penelitian.

Semoga bantuan, bimbingan, dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Amin.

Penulis telah berupaya untuk menyusun skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Namun, jika masih terdapat kekurangan yang luput dari koreksi, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
1. Pengembangan Model LKS	9
a. Pengertian LKS	9
b. Tujuan dan Manfaat Penggunaan LKS	11
c. Kriteria/Syarat Penulisan LKS yang Baik	12
d. Unsur-unsur dan Langkah-langkah Penyusunan LKS	15
2. Komik Strip sebagai Media Pembelajaran	16
3. Menulis Narasi Sugestif	20
B. Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Konseptual	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	37
B. Tempat, Waktu, dan Objek Penelitian	37
C. Model Pengembangan dan Prosedur Penelitian	37
D. Uji Coba Produk	47
E. Instrumen Pengumpulan Data	48
F. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	54
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)	54
a. Analisis Awal-akhir	54
b. Analisis Siswa	56
c. Analisis Tugas	56

d. Analisis Konsep	57
e. Analisis Tujuan Pembelajaran.....	57
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	58
a. Pemilihan Media	58
b. Pemilihan Format	59
c. Desain Awal	59
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	71
a. Uji Validitas LKS	71
b. Uji Praktikalitas LKS	74
c. Uji Efektivitas LKS	75
B. Pembahasan.....	86
1. Pengembangan Model LKS Dilengkapi Komik Strip Pada Materi Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Padang	88
2. Validitas Model LKS Dilengkapi Komik Strip	96
3. Praktikalitas Model LKS Dilengkapi Komik Strip	98
4. Efektivitas Model LKS Dilengkapi Komik Strip	100
C. Keterbatasan Penelitian	103
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	104
B. Saran	105
 KEPUSTAKAAN	106
 LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa terhadap Bahan Ajar/LKS yang Digunakan Di Sekolah	54
2. Data Hasil Validitas LKS	72
3. Saran-saran dari Validator terhadap LKS	74
4. Rekapitulasi Hasil Praktikalitas LKS oleh Guru	75
5. Rekapitulasi Hasil Praktikalitas LKS oleh Siswa	75
6. Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas X.4 SMA Negeri 8 Padang	84
7. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Jumlah Skor, Mean, dan Standar Deviasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas X.4 SMA Negeri 8 Padang	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual Pengembangan LKS Dilengkapi Komik Strip	37
2. Langkah-langkah Pengembangan LKS Menggunakan 3 Tahap Dari 4-D <i>models</i>	46
3. Tampilan <i>Cover</i> LKS	61
4. Tampilan Kata Pengantar LKS	62
5. Tampilan Daftar Isi LKS	63
6. Tampilan Petunjuk Penggunaan LKS	64
7. Tampilan Rangkuman Materi	65
8. Tampilan Latihan LKS	66
9. Tampilan Pengenalan Tokoh Komik Strip	67
10. Tampilan Komik Strip	68
11. Tampilan Lembar Kerja Siswa	69
12. Tampilan Refleksi Diri	70
13. Tampilan Kepustakaan	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembaran Pencatatan dan Panduan Wawancara.....	106
2. Contoh LKS yang Digunakan Di Sekolah	111
3. Angket Respon Siswa terhadap Bahan Ajar/Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang Digunakan di Sekolah	114
4. Hasil Angket Respon Siswa Lembar Kerja Siswa (LKS) yang Digunakan Di Sekolah	116
5. Distribusi Angket Respon Siswa terhadap Bahan Ajar/Lembar Kerja Siswa (LKS) yang Digunakan di Sekolah.....	120
6. Daftar Nama Validator dan Nama Guru Uji Praktikalitas LKS.....	121
7. Kisi-kisi Angket Validitas LKS Dilengkapi Komik Strip pada Materi Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Padang oleh Validator	122
8. Angket Validitas LKS Dilengkapi Komik Strip pada Materi Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Padang.....	124
9. Hasil Angket Validitas LKS Dilengkapi Komik Strip pada Materi Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Padang oleh Validator	128
10. Hasil Angket Validitas LKS Dilengkapi Komik Strip pada Materi Materi Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Padang oleh Validator 2.....	132
11. Hasil Angket Validitas LKS Dilengkapi Komik Strip pada Materi Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Padang oleh Validator 3.....	136
12. Hasil Angket Validitas LKS Dilengkapi Komik Strip pada Materi Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Padang oleh Validator.....	140
13. Hasil Pengolahan Data Angket Validitas LKS Dilengkapi Komik Strip	144
14. Kisi-kisi Angket Praktikalitas LKS Dilengkapi Komik Strip pada Materi Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Padang oleh Guru.....	154
15. Angket Praktikalitas LKS Dilengkapi Komik Strip pada Materi Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Padang oleh Guru.....	155
16. Hasil Angket Praktikalitas LKS Dilengkapi Komik Strip pada Materi Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Padang oleh Guru 1.....	158
17. Hasil Angket Praktikalitas LKS Dilengkapi Komik Strip pada Materi Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Padang oleh Guru 2.....	161

18. Hasil Pengolahan Data Angket Praktikalitas LKS Dilengkapi Komik Strip oleh Guru.....	165
19. Kisi-kisi Angket Praktikalitas LKS Dilengkapi Komik Strip pada Materi Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Padang oleh Siswa.....	167
20. Angket Praktikalitas LKS Dilengkapi Komik Strip pada Materi Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Padang oleh Siswa	168
21. Hasil Angket Praktikalitas LKS Dilengkapi Komik Strip pada Materi Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Padang yang Telah Di isi Siswa.....	171
22. Hasil Pengolahan Data Angket Praktikalitas LKS Dilengkapi Komik Strip oleh Siswa	174
23. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	176
24. Instrumen Uji Efektivitas.....	185
25. Hasil Menulis Karangan Narasi Sugestif Siswa (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>).....	188
26. Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Menulis Narasi Sugestif.....	195
27. Tabel Uji-r.....	197
28. Tabel Uji-t.....	198
29. Surat Izin Penelitian FBS UNP.....	200
30. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Padang.....	201
31. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	202
32. Dokumentasi Penelitian.....	203

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahan ajar merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dapat dibuat dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan. Salah satu cara yang digunakan, yaitu mengembangkan bahan ajar. Bahan ajar yang dikembangkan sendiri oleh guru dapat disesuaikan dengan tuntutan kurikulum, tuntutan karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah. Jadi, dengan tersedianya bahan ajar yang bervariasi, guru akan lebih mudah melaksanakan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia selama ini di sekolah dianggap pembelajaran yang membosankan karena guru hanya menjelaskan materi tanpa melibatkan siswa untuk aktif berpartisipasi. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak didukung dengan bahan ajar yang bervariasi dan media pembelajaran yang menarik. Jadi, guru diharapkan mampu menciptakan kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Salah satu cara, yaitu dengan mengembangkan bahan ajar Bahasa Indonesia.

Bahan ajar yang dapat dikembangkan guru, di antaranya adalah lembar kerja siswa (LKS). LKS merupakan bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai (Prastowo, 2011:204). LKS dapat digunakan untuk semua mata pelajaran. Namun, untuk mengembangkan LKS yang bagus,

menarik dan bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran, guru harus mengetahui syarat penulisan LKS yang baik. Syarat penulisan LKS yang baik di antaranya, yaitu syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknis (Darmodjo dan Kaligis, 1992:41-46).

LKS sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk keterampilan menulis karena menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling sulit dikuasai siswa. LKS dapat menjadi salah satu bahan ajar alternatif bagi siswa untuk menuangkan gagasan secara tertulis berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Namun, LKS yang dibutuhkan siswa adalah LKS yang bagus, menarik dan bermanfaat sehingga dapat menimbulkan minat siswa menggunakan LKS dalam proses pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang sulit dikuasai siswa, yaitu menulis karangan narasi sugestif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 8 Padang, Dra. Nila Kusuma, 13 Juni 2013 diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa faktor yang menjadi masalah pembelajaran menulis karangan narasi sugestif. *Pertama*, siswa kelas X SMA 8 Padang belum terampil menulis karangan narasi sugestif dengan baik. Hal ini terbukti dari perolehan nilai menulis karangan narasi sugestif siswa rata-rata belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. *Kedua*, kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran, yaitu guru hanya memanfaatkan media apa adanya, seperti spidol dan *whiteboard* serta buku paket. *Ketiga*, bahan ajar yang

digunakan oleh guru kurang menarik, salah satunya LKS. LKS yang digunakan di sekolah selama ini belum mampu menjadi bahan ajar alternatif bagi siswa. Hal ini terbukti dari tampilan LKS yang monoton, penggunaan bahasa dalam LKS yang kurang dimengerti siswa dan tidak didukung dengan media yang menarik sehingga mengurangi minat siswa.

Pembelajaran menulis narasi sugestif membutuhkan daya khayal/imajinasi yang tinggi sehingga siswa membutuhkan bahan ajar yang mampu memberi motivasi dalam mengembangkan keterampilan menulis narasi sugestif tersebut, seperti LKS. Namun, dalam kenyataannya penggunaan LKS dalam pembelajaran ini belum bisa memotivasi siswa untuk menyalurkan ide-idenya ke dalam sebuah tulisan. Setelah diamati ternyata masih ada diantara ketiga syarat LKS yang baik belum ada di dalam LKS Bahasa Indonesia kelas X yang digunakan oleh guru dan siswa SMA Negeri 8 Padang, yaitu syarat konstruksi dan teknis. Secara didaktik LKS Bahasa Indonesia yang digunakan sudah memenuhi persyaratan, tetapi secara konstruksi dan teknis LKS tersebut belum memenuhi persyaratan.

Syarat konstruksi yang belum ada dalam LKS yang digunakan di sekolah adalah penggunaan bahasa yang kurang komunikatif sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan. Kemudian, syarat teknis yang belum ada dalam LKS yang digunakan di sekolah adalah penampilan LKS yang belum menarik karena tidak adanya pemberian gambar dan warna pada LKS. Penampilan LKS yang belum menarik akan menimbulkan kesan membosankan bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar LKS akan lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran yang kreatif. Sudjana dan Rivai (2010:3) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil belajar siswa yang berkaitan dengan taraf berpikir siswa. Berdasarkan kenyataan yang terjadi dan hasil pemikiran tersebut, maka perlu diterapkan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran menulis karangan narasi sugestif.

Media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pengembangan bahan ajar LKS salah satunya adalah media grafis dalam bentuk komik strip. Komik strip merupakan komik potongan yang biasanya dimuat dalam surat kabar, majalah dan tabloid. Komik ini bisa terdiri atas satu ide atau lebih dari satu ide (dapat menjadi cerita bersambung) dan proses pembuatan komik strip lebih mudah, hemat waktu serta tidak memerlukan biaya yang banyak seperti komik buku.

Komik strip dapat menjadi alternatif dalam proses pembelajaran agar siswa berkonsentrasi pada materi menulis karangan narasi sugestif yang diajarkan guru. Kemudian, dengan menggunakan media komik diharapkan ingatan siswa akan lebih lama dan mengerti terhadap materi menulis karangan narasi sugestif. Selain gambar yang menarik dalam komik strip juga terdapat sisi interaktif yang diharapkan mampu merangsang proses belajar siswa secara aktif.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian pengembangan LKS penting dilakukan untuk mengetahui keterampilan menulis karangan narasi sugestif dengan model LKS dilengkapi komik strip di SMA 8 Padang. Peneliti

berharap siswa akan mahir dan terampil menulis karangan narasi sugestif melalui model LKS dilengkapi komik strip. Untuk itu, penelitian ini dilakukan di SMA 8 Padang dengan judul Pengembangan Model Lembar Kerja Siswa (LKS) Dilengkapi Komik Strip pada Materi Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Padang.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut. *Pertama*, persepsi siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis karangan narasi sugestif itu sulit karena pembelajaran menulis di kelas lebih didominasi dengan penyampaian teori dari pada praktik. *Kedua*, siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan materi menulis narasi sugestif dalam kehidupan sehari-hari karena kurang menariknya media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru. *Ketiga*, LKS yang digunakan khususnya pada materi menulis karangan narasi sugestif kurang menarik dan tidak ada tantangan bagi siswa untuk menemukan sendiri, berpikir sendiri dan bertanya lebih lanjut tentang materi tersebut. *Keempat*, belum tersedianya LKS yang dilengkapi komik strip pada materi menulis karangan narasi sugestif yang valid, praktis, dan efektif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah penelitian ini dibatasi pada belum tersedianya model LKS yang dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. *Pertama*, bagaimanakah mengembangkan model LKS dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang? *Kedua*, bagaimanakah validitas model LKS dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang yang dikembangkan? *Ketiga*, bagaimanakah praktikalitas model LKS dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang yang dikembangkan? *Keempat*, bagaimanakah efektivitas model LKS dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang yang dikembangkan?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, untuk menghasilkan produk berupa model LKS dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif untuk siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang. *Kedua*, untuk mengetahui validitas model LKS dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif untuk siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang yang dikembangkan. *Ketiga*, untuk mengetahui praktikalitas model LKS dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif untuk siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang yang dikembangkan. *Keempat*, untuk mengetahui efektivitas model LKS dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif untuk siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang yang dikembangkan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak berikut ini. *Pertama*, bagi guru bahasa dan sastra Indonesia kelas X SMA Negeri 8 Padang, yaitu sebagai media alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk materi menulis narasi sugestif. *Kedua*, bagi siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang, yaitu sebagai alternatif buku pegangan tambahan agar bisa lebih memahami materi mengenai menulis narasi sugestif. Selain itu, siswa menjadi lebih senang dalam kegiatan pembelajaran menulis narasi sugestif dan siswa lebih mudah mengembangkan daya pikir serta kreativitasnya melalui media komik strip pada LKS yang dikembangkan. *Ketiga*, peneliti lain sebagai masukan dan perbandingan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan masalah ini.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah model LKS yang dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif untuk siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang yang valid, praktis dan efektif. LKS ini terdiri atas tiga bagian, yaitu bagian pertama berisi komik strip sebagai informasi/pengantar awal, bagian kedua berisi rangkuman materi yang berguna untuk membekali pengetahuan siswa, bagian ketiga berisi latihan-latihan untuk memperdalam pemahaman dan kemampuan siswa. Keunggulan LKS ini adalah pada bagian awal terdapat komik strip. Komik strip berisi cerita yang berfungsi sebagai pengantar awal (apersepsi) untuk memudahkan siswa membayangkan dan memahami materi yang akan dipelajari. Cerita yang disajikan dalam komik strip memunculkan karakter yang dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk membaca LKS

sekaligus menantang siswa untuk berpikir dan mengembangkan kreativitas serta imajinasinya. Di bagian akhir LKS diberikan semacam refleksi diri berupa pertanyaan yang mengembangkan kemampuan berpikir dan kreativitas siswa dalam menulis narasi sugestif. Selain itu, juga berfungsi untuk mengecek pemahaman siswa terhadap materi yang telah disajikan. Bahasa yang digunakan dalam LKS komunikatif, mudah dimengerti, dan tidak menyalahi kaidah bahasa.

LKS yang dilengkapi komik strip ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) *Microsoft Publisher 2007*, sedangkan untuk komik strip dibuat dengan cara manual. Pembuatan komik strip terdiri atas lima langkah, yaitu penyusunan skenario, pembuatan sketsa, penintaan, pewarnaan dan *scanning*. Tulisan yang digunakan, yaitu *Kristen ITC* untuk pendahuluan, materi, latihan dan refleksi diri dan ukuran tulisan yang digunakan 10 serta *background* LKS juga lebih banyak menggunakan warna biru muda.

Komponen/struktur isi LKS terdiri atas delapan komponen, yaitu (1) judul/identitas, (2) petunjuk belajar, (3) SK/KD, (4) materi pembelajaran, (5) informasi pendukung, (6) paparan isi materi, (7) tugas/langkah kerja, dan (8) penilaian. Secara keseluruhan, LKS yang dilengkapi komik strip ini terdiri atas *cover*, kata pengantar, daftar isi, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan LKS baik untuk siswa maupun guru, pengenalan tokoh komik strip, pendahuluan, materi menulis karangan narasi sugestif, latihan-latihan atau lembar kerja, refleksi diri, dan keputakaan (Kemendiknas, 2010a:27).

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Sehubungan dengan masalah penelitian, teori yang akan diuraikan adalah teori yang berkaitan dengan permasalahan penelitian, yaitu (1) pengembangan model LKS, (2) komik strip sebagai media pembelajaran, dan (3) narasi Sugestif.

1. Pengembangan Model LKS

a. Pengertian LKS

LKS merupakan lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik (Direktorat, 2008). Prastowo (2011:204) mengungkapkan bahwa LKS merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Selanjutnya, Trianto (2012:11) menyatakan bahwa LKS memuat sekumpulan kegiatan yang harus dilakukan siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar.

Arsyad (2009:29) menjelaskan bahwa salah satu sumber belajar dan media pembelajaran yang dirasa dapat membantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran adalah LKS. LKS termasuk media cetak hasil pengembangan teknologi yang berupa buku dan berisi materi visual. Artinya, LKS merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran.

Sari, Fitrihidajati dan Kuntjoro (2013:99) menjelaskan bahwa LKS yang disusun dapat dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran yang dihadapi. Selain itu, LKS merupakan alternatif bagi guru untuk mengarahkan pengajaran atau untuk memperkenalkan suatu kegiatan tertentu sebagai kegiatan belajar mengajar yang dapat membangkitkan minat siswa jika LKS menarik perhatian siswa. Selama ini, LKS yang dimiliki oleh siswa hanya dipakai untuk menjawab soal-soal dan hanya berisi ringkasan materi dan soal-soal berkaitan dengan materi.

Rohaeti dkk. (2009:2) menyatakan bahwa LKS merupakan jenis *hand out* yang bertujuan untuk membantu siswa belajar secara terarah. LKS juga dapat menjadi buku pegangan bagi guru selain buku referensi lainnya. Slameto (dalam Rohaeti dkk., 2009:3) menjelaskan bahwa pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu (1) faktor internal berupa kemampuan awal siswa dan (2) faktor eksternal berupa pendekatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media LKS.

LKS merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. LKS yang disusun dapat dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran yang akan dihadapi. Rohaeti dkk. (2009:2) menyatakan bahwa cara penyajian materi dalam LKS, meliputi penyampaian materi kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif, misalnya latihan soal, diskusi, dan percobaan sederhana. Selain itu, LKS juga merupakan media pembelajaran karena dapat digunakan secara bersama dengan sumber belajar atau media pembelajaran yang

lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa LKS menjadi sumber belajar dan media pembelajaran tergantung pada kegiatan pembelajaran yang dirancang.

b. Tujuan dan Manfaat Penggunaan LKS

Darmodjo dan Kaligis (dalam Senam dkk., 2008:281) menjelaskan bahwa penggunaan LKS dalam proses pembelajaran dapat mengubah pola pembelajaran, yaitu dari pola pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pola pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Pola pengajaran berpusat pada guru terjadi interaksi satu arah, guru hanya menerangkan, mendikte, sedangkan siswa mendengar, mencatat, dan mematuhi semua perintah guru. Sebaliknya, pola pembelajaran yang berpusat pada siswa akan terjadi interaksi antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa. Selanjutnya, Prastowo (2011:206) mengemukakan empat tujuan penyusunan LKS sebagai berikut.

- 1) Menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan.
- 2) Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan.
- 3) Melatih kemandirian belajar peserta didik.
- 4) Memudahkan pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, LKS bermanfaat bagi guru dan siswa. Guru akan memiliki LKS yang siap digunakan. Sebaliknya, siswa akan mendapatkan pengalaman belajar mandiri. Selain itu, siswa dapat belajar memahami tugas tertulis yang ada dalam LKS.

Widjajanti (2008:1-2) menjelaskan bahwa LKS mempunyai sepuluh fungsi. *Pertama*, sebagai alternatif bagi guru untuk mengarahkan pengajaran atau

memperkenalkan suatu kegiatan tertentu sebagai kegiatan belajar mengajar. *Kedua*, dapat digunakan untuk mempercepat proses pengajaran dan menghemat waktu penyajian suatu tema. *Ketiga*, untuk mengetahui seberapa jauh materi yang telah dikuasai siswa. *Keempat*, dapat mengoptimalkan alat bantu pengajaran yang terbatas. *Kelima*, membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar. *Keenam*, dapat membangkitkan minat siswa jika LKS disusun secara rapi, sistematis, mudah dipahami sehingga mudah menarik perhatian siswa. *Ketujuh*, dapat menumbuhkan kepercayaan pada diri siswa dan meningkatkan motivasi belajar serta rasa ingin tahu. *Kedelapan*, dapat mempermudah penyelesaian tugas perorangan, kelompok atau klasikal karena siswa dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan kecepatan belajarnya. *Kesembilan*, dapat digunakan untuk melatih siswa menggunakan waktu seefektif mungkin. *Kesepuluh*, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

c. Kriteria/Syarat Penulisan LKS yang Baik

Darmodjo dan Kaligis (1992:41-46) mengemukakan bahwa LKS yang baik harus memenuhi tiga syarat, yaitu syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknis.

1) Syarat Didaktik

LKS sebagai salah satu bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran harus memenuhi syarat didaktik. Artinya sebuah LKS harus mengikuti asas belajar mengajar yang efektif. Ada tiga asas belajar mengajar yang harus dipedomani. *Pertama*, memperhatikan adanya perbedaan kemampuan masing-masing siswa sehingga LKS dapat digunakan tanpa memperhatikan

tingkat kemampuan siswa. *Kedua*, menekankan pada proses menemukan konsep-konsep sehingga LKS berfungsi sebagai petunjuk bagi siswa untuk mencari tahu. *Ketiga*, memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan siswa. *Keempat*, dapat mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral dan estetika pada diri siswa. *Kelima*, pengalaman belajar siswa ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi siswa (intelektual, emosional, dan sebagainya), bukan ditentukan oleh materi pelajaran.

2) Syarat Konstruksi

Syarat konstruksi adalah syarat-syarat yang berkaitan dengan penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan siswa. Ada sembilan syarat konstruksi sebuah LKS yang baik. *Pertama*, menggunakan struktur kalimat yang jelas. *Kedua*, memiliki sistematika pelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. *Ketiga*, menghindari pertanyaan yang terlalu mudah. *Keempat*, tidak mengacu pada buku sumber yang akan menyebabkan kesulitan siswa untuk memahami materi yang dijelaskan. *Kelima*, menyediakan ruang yang cukup untuk memberi keleluasaan siswa dalam mencatat poin-poin penting pada LKS terkait dengan materi yang dijelaskan. *Keenam*, menggunakan kalimat yang sederhana dan pendek. *Ketujuh*, lebih banyak menggunakan ilustrasi daripada kata-kata sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami pesan/isi yang disampaikan LKS. *Kedelapan*, memiliki tujuan belajar yang jelas serta manfaat materi yang dijelaskan dalam LKS yang dapat memotivasi siswa. *Kesembilan*, mempunyai identitas.

3) Syarat Teknis

Syarat teknis juga harus diperhatikan dalam penulisan sebuah LKS yang baik. Ada tiga syarat teknis dalam penulisan sebuah LKS yang baik. Ketiga syarat yang dimaksud, yaitu (a) tulisan, (b) gambar, dan (c) penampilan.

a) Tulisan

Ada lima hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan tulisan sebuah LKS. Kelima hal tersebut sebagai berikut. *Pertama*, menggunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin atau huruf romawi. *Kedua*, menggunakan huruf cetak tebal yang agak besar, bukan huruf biasa yang diberi garis bawah. *Ketiga*, menggunakan tidak lebih dari sepuluh kata dalam satu baris. *Ketiga*, menggunakan bingkai untuk membedakan kalimat perintah dengan jawaban siswa. *Keempat*, ukuran huruf disesuaikan dengan besarnya gambar.

b) Gambar

Gambar yang baik untuk LKS adalah gambar yang dapat menyampaikan kejelasan pesan/isi dari gambar secara efektif pada pengguna LKS.

c) Penampilan

Penampilan sangat penting dalam sebuah LKS. Sebuah LKS memberikan kesan jenuh dan membosankan jika ditampilkan dengan penuh kata-kata, kemudian diberikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Sebaliknya, LKS yang hanya menampilkan gambar akan mengakibatkan pesan/isi tidak tersampaikan. Jadi, LKS yang baik adalah LKS yang memiliki kombinasi antara gambar dan tulisan.

d. Unsur-unsur dan Langkah-langkah Penyusunan LKS

Prastowo (2011:208) menyatakan bahwa LKS terdiri atas enam unsur utama, yaitu *Pertama*, judul. *Kedua*, petunjuk belajar. *Ketiga*, kompetensi dasar atau materi pokok. *Keempat*, informasi pendukung. *Kelima*, tugas atau langkah kerja. *Keenam*, penilaian.

Selanjutnya, ada tujuh langkah untuk mengembangkan LKS, yaitu *Pertama*, mengkaji materi yang akan dipelajari siswa, yaitu kompetensi dasar, indikator dan sistematika keilmuannya. *Kedua*, mengidentifikasi jenis keterampilan proses yang akan dikembangkan pada saat mempelajari materi tersebut. *Ketiga*, menentukan bentuk LKS yang sesuai dengan materi yang diajarkan. *Keempat*, merancang kegiatan yang akan ditampilkan pada LKS sesuai dengan keterampilan proses yang akan dikembangkan. *Kelima*, mengubah rancangan menjadi LKS dengan tata letak yang menarik, mudah dibaca dan digunakan. *Keenam*, menguji coba LKS, apakah sudah dapat digunakan siswa untuk melihat kekurangan-kekurangannya. *Ketujuh*, merevisi kembali LKS (Devi dkk., 2009:36).

Secara umum langkah-langkah penyusunan LKS, meliputi analisis kebutuhan LKS, penyusunan peta kebutuhan LKS, dan pembuatan LKS. Kemudian, struktur isi LKS minimal terdiri atas judul/identitas, petunjuk belajar, SK/KD, materi pembelajaran, informasi pendukung, paparan isi materi, tugas/langkah kerja, dan penilaian (Kemendiknas, 2010a:27).

Darmodjo dan Kaligis (dalam Senam dkk., 2008:281) menyatakan bahwa penyusunan LKS harus memenuhi berbagai persyaratan, sama halnya seperti

persyaratan dalam penyusunan buku ajar, yaitu syarat didaktik, konstruksi dan teknis. Selanjutnya, Arsyad (2009:91) juga menyatakan bahwa ada tiga cara yang digunakan untuk menarik perhatian pembaca pada media berbasis teks, seperti bahan ajar dan LKS, yaitu warna, huruf, dan kotak. Warna digunakan sebagai alat penuntun dan penarik perhatian untuk informasi yang penting, misalnya kata kunci diberi tekanan dengan cetakan warna merah.

Huruf **dicetak tebal** atau *dicetak miring* berfungsi memberikan penekanan pada kata-kata kunci atau judul dan informasi penting. Selain menggunakan huruf **dicetak tebal** atau *dicetak miring*, pemberian tekanan dapat pula dengan menggunakan kotak. Penggunaan garis bawah pada kata sebaiknya dihindari karena dapat mengakibatkan kata tersebut sulit dibaca.

2. Komik Strip sebagai Media Pembelajaran

Dalam suatu proses pembelajaran, salah satu komponen yang harus diperhatikan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2009:15). Selain itu, Daryanto (2010:7) menyatakan bahwa tanpa media pembelajaran, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara optimal. Jadi, dapat disimpulkan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar.

Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah komik. Komik merupakan media grafis (media dua dimensi), karena mempunyai ukuran panjang dan lebar (Sudjana dan Rivai, 2010:3). Ensiklopedi Anak Nasional

(dalam Ulfah, 2004: 14) menjelaskan bahwa komik adalah serial kartun berupa cerita dan mempunyai naskah pembicaraan antar pelaku yang dituliskan dekat kepalanya pada daerah yang disebut *balloons*. Selanjutnya, Sudjana dan Rivai (2010: 64) menyatakan bahwa komik dapat didefinisikan sebagai berikut.

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. Komik memusatkan perhatian di sekitar rakyat. Cerita-ceritanya mengenai diri pribadi sehingga pembaca dapat segera mengidentifikasikan dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan-perwatakan tokoh utamanya. Cerita-ceritanya ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi, bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku-buku, komik dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan media yang unik dengan menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif.

Komik dapat menarik semangat siswa untuk belajar. Selain itu, komik juga mengajarkan siswa untuk menerjemahkan cerita ke dalam gambar bahkan seolah-olah siswa dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada siswa dan dapat mengingat sesuatu lebih lama. Materi yang terdapat di dalam komik dapat dijelaskan secara sungguh-sungguh, artinya materi yang berbentuk gambar dapat menjelaskan keseluruhan cerita atau materi yang diikuti dengan ilustrasi gambar dapat mempermudah siswa mengetahui bentuk atau contoh kongkret maksud dari materi tersebut.

Siswa cenderung tertarik membaca komik karena memiliki alur cerita yang runtut, teratur dan mudah untuk diingat kembali. Penggunaan komik dalam

proses pembelajaran mampu merangsang motivasi dan ketertarikan siswa terhadap materi yang dianggap sulit untuk dimengerti, merangsang diskusi, membangun pemahaman dan memperpanjang daya ingat (Wahyuningsih, 2011:103). Selanjutnya, Radjah dkk. (2008) menyatakan bahwa melalui kekuatan gambar-gambar kartun disertai kata-kata atau kalimat yang sesuai menjadikan komik pelajaran sebagai suatu daya tarik tersendiri bagi siswa.

Trimono (dalam Lestari dkk., 2009:4) menyatakan bahwa media komik terdiri atas dua jenis, yaitu komik strip (*comic strip*) dan buku komik (*comic book*). Komik strip terdiri atas beberapa bingkai kolom yang dimuat dalam majalah atau surat kabar. Buku komik adalah komik dalam bentuk buku.

Selanjutnya, Arjuna (2011) membagi komik menjadi tiga jenis, yaitu *Pertama*, komik karikatur (editorial). *Kedua*, komik strip. *Ketiga*, komik buku. Komik karikatur (editorial) biasanya hanya berupa satu tampilan saja, menampilkan suatu tokoh, berisi humor, kritikan dan sindiran yang mengandung suatu arti. Komik strip biasanya merupakan cerita berseri, dapat berisi humor ataupun cerita serius yang menarik untuk disimak setiap kali terbitnya. Komik buku berupa rangkaian gambar-gambar dan cerita komik yang disusun dalam sebuah buku. Berdasarkan jenis-jenis komik di atas, salah satu jenis komik yang cocok digunakan sebagai media pembelajaran adalah komik strip karena penggunaan komik strip lebih mudah, waktu yang digunakan lebih efektif, dan cepat dipahami oleh siswa.

Widayanti (2012:103) menyatakan bahwa komik strip merupakan komik yang diterbitkan sekali atau seri di media masa, seperti koran dan majalah.

Komik-komik ini biasanya dibuat dari 3 atau 4 gambar yang menyajikan satu cerita dengan satu karakter atau lebih. Beberapa komik strip menceritakan kejadian yang berbeda setiap hari. Dalam komik strip, cerita yang disajikan bersambung dari hari ke hari sampai selesai dan kemudian cerita baru dimulai dengan tokoh-tokoh yang sama dan biasanya berisi 7-12 panel setiap kali terbitnya.

Selanjutnya, Liu (dalam MERC, 2013:54-55) menjelaskan bahwa komik strip merupakan serangkaian gambar di dalam kotak yang menceritakan suatu kisah. Selama dua dekade, sejumlah penelitian telah memperkenalkan teknik untuk menggunakan komik dalam pendidikan dan khususnya di kelas bahasa. Pengertian komik strip juga dikemukakan oleh Graeme Burton (dalam Adlin, 2008: 88) yang menyatakan bahwa komik strip adalah komik potongan, artinya kumpulan atau penggalan-penggalan gambar ilustrasi yang disusun/dirangkai sedemikian rupa menjadi sebuah alur cerita pendek. Cerita biasanya langsung tamat, tetapi ada juga yang tidak harus selesai dalam satu halaman, bahkan dapat dijadikan cerita bersambung/berseri.

Langkah-langkah dalam pembuatan komik sebagai media pembelajaran harus diperhatikan agar menarik minat siswa dan tidak membosankan. Lestari dkk (2009:2) menjelaskan langkah-langkah pembuatan komik sebagai berikut.

- a) Perumusan ide cerita dan pembentukan karakter, merupakan langkah pembuatan rangkaian cerita.
- b) *Sketching* (pembuatan sketsa), yaitu menuangkan ide cerita dalam media gambar secara kasar.
- c) *Inking* (penintaan), yaitu penintaan pada goresan pensil sketsa.
- d) *Coloring* (pewarnaan), yaitu pemberian warna komik.

e) *Latering*, yaitu pembuatan teks pada komik.

Arjuna (2011) juga menjelaskan lima tahap pembuatan komik sebagai media pembelajaran, antara lain sebagai berikut.

- a) Tahap pengidentifikasian target (si pembaca).
- b) Tahap pengidentifikasian warna.
- c) Tahap pembuatan skenario, meliputi tema, alur, *setting*, jendela, halaman, dan karakter tokoh.
- d) Tahap pemilihan gaya bahasa.
- e) Tahap pengaturan unsur visual, meliputi huruf, bentuk dan garis, keseimbangan, kesatuan, penekanan dan *layout* (susunan tata letak).

Dalam pembuatan komik, penggambaran tokoh-tokoh juga perlu diperhatikan. Penggambaran tokoh komik harus detail. Beberapa hal yang perlu ditegaskan, antara lain gambaran fisik tokoh, ciri-ciri psikologis (emosi, intelegensi) dan gaya kostum yang biasa digunakan (kasual, glamor, formal dan lain-lain). *Setting* dalam cerita juga sangat penting dalam pembuatan komik, misalnya *setting* cerita tahun 1945 akan berbeda dengan tahun 2000 (Sulistiyani dkk., 2008: 115).

3. Menulis Narasi Sugestif

Kegiatan menulis merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam seluruh kegiatan proses belajar yang dialami siswa selama menuntut ilmu di sekolah. Namun, dalam kenyataannya banyak siswa yang menganggap menulis adalah suatu kegiatan yang sulit untuk dilakukan, karena menyita tenaga, waktu serta perhatian yang sungguh-sungguh. Padahal sebenarnya, banyak keuntungan yang didapatkan dari menulis, misalnya menulis dapat membuat seseorang lebih mengenal dan menilai kemampuan dan potensi dirinya, menulis dapat dijadikan

sarana untuk membina dan mengembangkan kemampuan berpikir secara logis, terorganisasi dan sistematis, menulis dapat memotivasi seseorang untuk lebih giat belajar dan menyerap informasi sebanyak-banyaknya dengan cara membaca, bertanya, berdiskusi dan lain-lain sehingga wawasan dan pengetahuan menjadi luas, menulis dapat memotivasi seseorang untuk berpikir dan berbahasa secara tertib serta tulisan dapat dijadikan sebagai sarana untuk berkomunikasi. Salah satu materi pelajaran yang dirasa sulit oleh siswa untuk mengembangkan ide-idenya dalam sebuah tulisan yaitu menulis narasi.

Akhadiah, Arsjad dan Ridwan (1989:160) menjelaskan bahwa narasi merupakan karangan yang bertujuan menyampaikan rangkaian peristiwa pengalaman manusia berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu. Selain itu, Suparno dan Yunus (2002) juga menjelaskan bahwa karangan narasi merupakan karangan yang menyampaikan serangkaian kejadian menurut urutan terjadinya (kronologis) dengan maksud memberi arti kepada sebuah atau serentetan kejadian, sehingga pembaca dapat memetik hikmah dari cerita itu. Jadi, dapat disimpulkan bahwa karangan narasi merupakan karangan yang berbentuk percakapan atau tulisan yang bertujuan menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa memberitahu apa yang diketahui dan dialami kepada pembaca atau pendengar agar dapat merasakan dan mengetahui peristiwa tersebut dan menimbulkan kesan di hati pembaca, baik berupa kesan tentang isi peristiwa atau kejadian maupun berupa kesan estetik. Hal itu disebabkan oleh cara penyampaian yang bersifat sastra dengan bahasa yang figuratif.

Narasi dapat dibagi atas dua jenis, yaitu narasi *informatif* atau juga sering disebut narasi *ekspositoris* dan narasi *artistik* atau sering disebut narasi *sugestif*. Suparno dan Yunus (2002) mengemukakan bahwa narasi *informatif* atau juga sering disebut narasi *ekspositoris* merupakan karangan yang sasaran utamanya adalah rasio, yaitu berupa memperluas pengetahuan para pembaca sesudah membaca karangan tersebut sedangkan narasi *artistik* atau sering disebut narasi *sugestif* adalah karangan yang sasaran utamanya bukan memperluas pengetahuan seseorang, tetapi berusaha memberikan makna atas peristiwa atau kejadian sebagai suatu pengalaman. Namun, dalam penelitian ini, kajian teori akan dikhususkan pada karangan narasi sugestif, karena berkaitan dengan judul penelitian.

Keraf (2007:138) mengemukakan bahwa narasi sugestif merupakan suatu rangkaian peristiwa yang disajikan yang merangsang daya khayal para pembaca. Pembaca menarik suatu makna baru di luar apa yang diungkapkan secara eksplisit. Sesuatu yang eksplisit adalah sesuatu yang tersurat mengenai objek atau subjek yang bergerak dan bertindak sedangkan makna yang baru adalah sesuatu yang tersirat. Semua objek dipaparkan sebagai suatu rangkaian gerak, kehidupan para tokoh dilukiskan dalam satuan gerak yang dinamis, bagaimana kehidupan itu berubah dari waktu ke waktu dan makna yang baru akan jelas dipahami sesudah narasi selesai dibaca karena tersirat dalam seluruh narasi

Narasi sugestif juga berkaitan dengan tindakan atau perbuatan yang dirangkaikan dalam suatu kejadian atau peristiwa. Seluruh rangkaian kejadian itu berlangsung dalam suatu kesatuan waktu, tetapi tujuan atau sasaran utamanya

bukan memperluas pengetahuan seseorang, melainkan berusaha memberi makna atas peristiwa atau kejadian itu sebagai suatu pengalaman. Kemudian, karena sasarannya adalah makna peristiwa atau kejadian itu, maka narasi sugestif selalu melibatkan daya khayal (imajinasi).

Akhadiah, Arsjad dan Ridwan (1989:160) mengemukakan lima ciri-ciri narasi sugestif, yaitu *Pertama*, narasi membangkitkan emosional pembaca. *Kedua*, narasi memiliki nilai estetika. *Ketiga*, narasi dapat mengandung dan mengundang interpretasi. *Keempat*, narasi tidak terlalu patuh terhadap kaidah bahasa. *Kelima*, umumnya masalah-masalah yang diangkat pada narasi adalah masalah-masalah yang berkaitan dengan persoalan-persoalan kehidupan.

Selanjutnya, Keraf (2007:138-139) mengemukakan empat ciri-ciri narasi sugestif, yaitu *Pertama*, menyampaikan suatu makna atau suatu makna yang tersirat. *Kedua*, menimbulkan daya khayal. *Ketiga*, penalaran hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan makna. *Keempat*, bahasa yang digunakan adalah bahasa figuratif dengan menitik-beratkan penggunaan kata-kata konotatif.

Selain ciri-ciri dari karangan narasi sugestif di atas, prinsip-prinsip dasar dari karangan narasi sugestif juga harus diperhatikan. Secara umum, prinsip-prinsip dasar sebuah karangan narasi itu sama, baik karangan narasi ekspositoris maupun karangan narasi sugestif. Berikut adalah prinsip-prinsip dasar yang akan menjadi pedoman dalam menulis sebuah karangan narasi.

a. Alur (*Plot*)

Alur bersembunyi dibalik jalannya cerita. Alur dengan jalan cerita memang tidak terpisahkan. Namun, antara alur dan jalan cerita mempunyai makna

yang berbeda. Jalan cerita memuat kejadian, tetapi suatu kejadian ada karena ada sebabnya dan ada alasannya. Selanjutnya, yang menggerakkan kejadian cerita tersebut adalah alur, yaitu segi rohaniah dari kejadian.

Semi (1988:43) menyatakan bahwa alur merupakan suatu jalur tempat lewatnya rentetan peristiwa dan berusaha memecahkan konflik yang terdapat di dalamnya. Kemudian, Akhadiah, Arsjad dan Ridwan (1989:160) mengemukakan bahwa alur merupakan rangkaian peristiwa yang dilalui oleh tokoh. Selanjutnya, Muhardi dan Hasanuddin WS (1992:29) mengemukakan bahwa alur merupakan hubungan antara satu peristiwa atau sekelompok peristiwa dengan peristiwa atau sekelompok peristiwa yang lain. Jadi, dapat disimpulkan bahwa alur merupakan struktur rangkaian kejadian dalam cerita yang dilalui oleh tokoh dan mengatur keterkaitan antara tindakan-tindakan dalam cerita, keterkaitan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya, keterkaitan antara tokoh-tokoh yang harus digambarkan dan berperan dalam tindakan-tindakan tersebut serta mengatur gambaran situasi dan perasaan karakter (tokoh) yang terlibat dalam tindakan-tindakan itu yang terikat dalam suatu kesatuan waktu.

Dalam sebuah karangan narasi, peristiwa yang dilalui oleh tokoh dapat bergerak dari awal peristiwa, peristiwa mulai bergerak, peristiwa memanas, peristiwa memuncak (klimaks), peristiwa menurun dan peristiwa berakhir. Terkadang ada narasi yang peristiwanya dimulai dari awal, memanas, klimaks dan menurun drastis. Selain itu ada juga narasi yang peristiwanya disampaikan secara sorot balik atau juga sering disebut *flash back*.

b. Penokohan

Penokohan dapat ditandai dengan adanya tokoh dan perwatakan tokoh. Dalam narasi, tokoh merupakan orang yang menyampaikan ide penulis. Nurgiyantoro (2010:74-75) menyatakan bahwa tokoh adalah pelaku cerita lewat berbagai aksi dan peristiwa yang dilakukan serta aksi tokoh lain yang dilakukan kepadanya. Tindakan, peristiwa, kejadian tersebut disusun bersama-sama sehingga mendapatkan kesan dan tokoh inilah yang memainkan peranan dalam setiap konflik yang ada.

Penamaan, peran, keadaan fisik, keadaan psikis dan karakter (watak) termasuk dalam unsur penokohan. Bagian-bagian penokohan ini saling berhubungan antara yang satu dengan lainnya. Dalam narasi, bagian-bagian penokohan tersebut berguna sebagai upaya membangun sebuah permasalahan.

Pemilihan nama tokoh yang dipilih oleh pengarang bertujuan untuk mewakili permasalahan yang ingin dikemukakan. Selanjutnya, keadaan fisik dan psikis tokoh juga harus mendukung perwatakan tokoh dan permasalahan dalam cerita. Kemudian, perubahan watak tokoh dapat pula berlangsung karena terjadinya perubahan latar cerita, sehingga mengakibatkan terjadinya keadaan psikis tokoh, dilanjutkan dengan bertambah matangnya keadaan psikis tokoh dan secara keseluruhan merubah karakter tokoh cerita (Muhardi dan Hasanuddin WS, 1992:24-26).

c. Latar (*Setting*)

Semi (1988:46) juga mengungkapkan bahwa latar (*setting*) adalah lingkungan tempat peristiwa terjadi. Selanjutnya, Muhardi dan Hasanuddin WS

(1992:30) menyatakan bahwa latar merupakan penanda identitas permasalahan yang mulai secara samar diperlihatkan alur atau penokohan. Kemudian, Suparno dan Yunus (2002) menjelaskan bahwa latar merupakan tempat dan waktu terjadinya perbuatan tokoh atau peristiwa yang dialami tokoh. Jadi, dapat disimpulkan bahwa latar (*setting*) merupakan lingkungan tempat peristiwa terjadi yang berkaitan dengan alur dan penokohan.

Dalam narasi, sebuah cerita memerlukan kejelasan kejadian mengenai tempat terjadi dan kapan waktu kejadiannya yang bertujuan untuk memudahkan pengimajinasian dan pemahaman pembaca, sehingga latar menjadi landasan penting dalam pengembangan sebuah cerita, karena latar memberikan landasan secara konkret dan jelas. Hal ini berarti bahwa sebuah cerita memerlukan latar, seperti latar tempat kejadian, latar waktu, dan latar sosial budaya masyarakat tempat cerita/kisah itu terjadi, sehingga akan memberikan kesan realistik kepada pembaca bahwa cerita yang dikisahkan seolah-olah ada dan benar-benar terjadi. Namun, terkadang dalam karangan narasi tidak disebutkan secara jelas tempat peristiwa tertentu terjadi. Penyebutan nama latar secara pasti atau secara umum dalam narasi sebenarnya menyangkut esensi dan tujuan yang hendak dicapai narasi itu sendiri.

d. Konflik

Akhadiyah, Arsjad dan Ridwan (1989:160) menyatakan bahwa konflik merupakan pertentangan-pertentangan yang dialami oleh tokoh. Selanjutnya, Nurgiyantoro (2010:239) menyatakan bahwa konflik merupakan sesuatu yang tidak menyenangkan yang dialami dan/atau dirasakan tokoh. Jadi, dapat

disimpulkan bahwa konflik merupakan unsur esensial dalam peristiwa berupa pertentangan-pertentangan yang dialami atau dirasakan tokoh.

Konflik dapat muncul karena adanya pertentangan diantara beberapa kepentingan yang berbeda, namun bisa juga karena konflik dapat mengakibatkan timbulnya pertentangan-pertentangan. Dalam hal ini, konflikpun mengalami perkembangan dan perkembangan konflik berarti perkembangan alur cerita. Jadi, konflik mengandung unsur dramatik dan dalam sebuah narasi, konflik memegang peranan penting serta mutlak diperlukan.

Semi (1988:45) mengemukakan bahwa konflik terdiri atas konflik internal dan konflik eksternal. *Konflik internal* adalah pertentangan dua keinginan di dalam diri seorang tokoh. *Konflik eksternal* adalah pertentangan antara satu tokoh dengan tokoh lain atau antara tokoh dengan lingkungannya. Diantara konflik-konflik kecil yang terdapat dalam alur cerita, terdapat pula *konflik sentral*, yaitu inti dari struktur cerita dan secara umum merupakan sentral pertumbuhan alur. Kemudian, pada konflik ini penceritaan banyak mengambil tempat dan waktu, bahkan tema cerita terkait langsung dengan konflik sentral ini.

e. Peristiwa

Selain permasalahan dalam sebuah cerita dapat dibangun melalui pertemuan dua tokoh atau sekelompok tokoh yang memerankan peran yang berbeda, permasalahan juga dapat dibangun melalui peristiwa-peristiwa yang melibatkan tokoh-tokohnya. Akhadijah, Arsjad dan Ridwan (1989:160) menyatakan bahwa peristiwa merupakan kejadian-kejadian yang dilalui tokoh. Rangkaian kejadian inilah yang dapat membangkitkan emosional pembaca,

sehingga pembaca menjadi tegang, cemas, takut atau sedih. Kemudian, Muhardi dan Hasanuddin (1992:27) mengemukakan bahwa pergerakan tokoh dapat disimpulkan sebagai sebuah peristiwa dan sebuah peristiwa dapat dikatakan telah berlangsung jika seseorang atau sekelompok tokoh melakukan kegiatan pada suatu tempat dan waktu tertentu.

f. Dialog

Akhadiah, Arsjad dan Ridwan (1989:160) menyatakan bahwa dialog merupakan ucapan-ucapan yang diujarkan tokoh. Melalui rangkaian dialog inilah ide cerita disampaikan oleh pengarang.

g. Sudut Pandang (*Point of View*)

Semi (1988:57) menyatakan bahwa sudut pandang/pusat pengisahan merupakan posisi dan penempatan pengarang dalam ceritanya. Selanjutnya, Muhardi dan Hasanuddin WS (1992:32) menyatakan bahwa sudut pandang merupakan suatu cara bagi pembaca untuk mendapatkan informasi-informasi fiksi. Kemudian, Abrams (Nurgiyantoro, 2010:269) menyatakan bahwa sudut pandang merupakan cara atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana menampilkan tokoh, tindakan, latar dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita kepada pembaca. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sudut pandang merupakan sebuah cara, strategi atau siasat yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengungkapkan cerita dan gagasannya.

Semi (1988:57-58) membagi jenis-jenis sudut pandang/pusat pengisahan menjadi empat jenis, yaitu (1) pengarang sebagai tokoh cerita, yaitu pengarang bercerita tentang keseluruhan kejadian atau peristiwa terutama yang menyangkut

diri tokoh, (2) pengarang sebagai tokoh sampingan, yaitu orang yang bercerita adalah seorang tokoh sampingan yang menceritakan peristiwa yang saling berkaitan, terutama dengan tokoh utama cerita, (3) pengarang sebagai orang ketiga (pengamat), yaitu pengarang berada di luar cerita dan bertindak sebagai pengamat sekaligus sebagai narator yang menjelaskan peristiwa yang sedang berlangsung serta perasaan dan pikiran para pelaku cerita, dan (4) pengarang sebagai pemain dan narator, yaitu pemain yang bertindak sebagai pelaku utama cerita dan sekaligus sebagai narator yang menceritakan orang lain di samping tentang dirinya.

h. Tema dan Amanat

Tema dan amanat dapat dirumuskan dari berbagai peristiwa, penokohan dan latar. Muhandi dan Hasanuddin WS (1992:37-38) menyatakan bahwa tema merupakan inti permasalahan yang hendak dikemukakan pengarang dalam karyanya. Selanjutnya, Nurgiyantoro (2010:80) menyatakan bahwa tema dalam cerita dapat dipahami sebagai suatu makna, makna yang mengikat keseluruhan unsur cerita sehingga cerita itu hadir sebagai sebuah kesatuan yang padu. Semi (1988:42) menyatakan bahwa tema merupakan gagasan sentral dari tema atau pokok pembicaraan dan tujuan yang akan dicapai oleh pengarang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tema adalah gagasan utama atau makna utama cerita yang menjadi dasar pengembangan sebuah cerita.

Pencarian amanat pada dasarnya identik atau sejalan dengan teknik pencarian tema. Muhandi dan Hasanuddin (1992:38) menyatakan bahwa amanat merupakan opini, kecenderungan dan visi pengarang terhadap tema yang

dikemukakannya. Amanat dalam sebuah narasi dapat terjadi lebih dari satu dan harus terkait dengan tema. Jadi, amanat juga merupakan kristalisasi dari berbagai peristiwa, perilaku tokoh dan latar cerita.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan *Pertama*, Indrya Setya Sari, Herlina Fitrihidajati, Sunu Kuntjoro (2013). *Kedua*, Friska Samosir (2013). *Ketiga*, Sherlly Ferdiana Arafah, Bambang Priyono, Saiful Ridlo (2012).

Indrya Setya Sari, Herlina Fitrihidajati, Sunu Kuntjoro (2013) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Berorientasi Model *Learning Cycle 5E* Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas XI SMA N 3 Kediri”. Dalam penelitian tersebut dibahas pengembangan LKS dengan menggunakan model *learning Cycle 5E*. Model *learning cycle 5E* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dan aktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) berorientasi model *learning cycle 5E* pada materi ekosistem untuk siswa kelas XI SMA yang layak secara teoretis dan empiris. Data yang diperoleh dari penelitian ini meliputi data kelayakan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang telah dikembangkan peneliti dan hasil uji coba terbatas terhadap beberapa siswa.

Rata-rata aspek kesesuaian LKS dengan komponen *Learning cycle 5E* mendapatkan nilai sebesar 95,83% dengan kategori sangat layak. Pada tahap *engagement* (pembangkitan minat), hasil kelayakan yang diperoleh sebesar 100% karena dalam tahap tersebut dapat memotivasi siswa untuk mempelajari materi

yang akan disampaikan. Pada LKS 1 ditampilkan perintah agar siswa mengamati keadaan sekitar lingkungan sekolah dan menyebutkan apa saja yang dapat mereka temukan, sedangkan pada LKS 2 siswa diminta untuk mengamati gambar-gambar yang saling berhubungan satu sama lain agar siswa dapat mengaitkan gambar-gambar tersebut. Tahap *exploration* (eksplorasi) dalam aspek memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan fisik maupun sosial melalui praktikum memperoleh nilai sebesar 100% dan hal ini terdapat dalam LKS yang menuntun siswa untuk melakukan kegiatan praktikum dengan kelompok, sedangkan dalam aspek memberikan kesempatan peserta didik untuk menggali sendiri konsep dan pengetahuan mendapatkan nilai 91,67%.

Tahap *explanation* (penjelasan), yaitu menyajikan konsep pokok yang berhubungan dengan tahap *exploration* untuk dijelaskan oleh peserta didik mendapatkan nilai sebesar 91,67%. Penyajian konsep pokok ini tercantum dalam LKS untuk menuntun siswa dalam menjawab rumusan masalah yang mereka ajukan dalam tahap *exploration*. Selanjutnya, tahap *extend and apply* (elaborasi) dalam LKS dilakukan melalui penyajian soal-soal penerapan konsep dengan nilai sebesar 91,67%. Penyajian konsep baru dilakukan dengan menampilkan artikel yang berbeda dari sebelumnya, dari artikel tersebut siswa diminta untuk mengaitkan peristiwa dalam artikel dengan materi yang telah mereka dapatkan dari tahap-tahap sebelumnya.

Terakhir, tahap *evaluation* (evaluasi) dalam LKS dilakukan dengan menyajikan soal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari memperoleh nilai 100%. Tahap ini dilakukan secara individu

pada masing-masing siswa. Soal yang diberikan berkaitan dengan tahap-tahap yang telah dilalui sebelumnya.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Friska Samosir (2013) dengan judul “Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Biologi Dilengkapi Komik Strip pada Materi Saling Ketergantungan dalam Ekosistem untuk SMP”. LKS Biologi dilengkapi komik strip dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4-D yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *dessiminate*. LKS Biologi dilengkapi komik strip divalidasi oleh lima orang validator dan telah dilakukan uji praktikalitas kepada 29 orang siswa serta dua orang guru SMPN 30 Padang. Data penelitian ini merupakan data primer yang diperoleh dari angket validitas dan angket praktikalitas yang telah divalidasi.

Hasil penelitian adalah LKS Biologi dilengkapi komik strip pada materi saling ketergantungan dalam ekosistem untuk SMP. Dari hasil analisis angket validitas diperoleh rata-rata validitas LKS adalah 92,91% dengan kriteria sangat valid. Sementara itu, dari hasil analisis angket praktikalitas diperoleh rata-rata praktikalitas LKS oleh guru adalah 91,01% dengan kriteria sangat praktis dan rata-rata nilai praktikalitas LKS oleh siswa adalah 91,03% dengan kriteria sangat praktis. LKS Biologi dilengkapi komik strip pada materi saling ketergantungan dalam ekosistem ini sudah valid dan praktis.

Penelitian relevan selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Sherlly Ferdiana Arafah, Bambang Priyono, Saiful Ridlo (2012) dengan judul “Pengembangan LKS Berbasis Berpikir Kritis pada Materi Animalia”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKS dan mengetahui keefektifan LKS yang

dikembangkan terhadap hasil belajar siswa serta layak digunakan sebagai bahan ajar penunjang kelas X di SMA N 12 Semarang. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 2 Ungaran sebagai uji coba awal dan SMA N 12 Semarang sebagai uji coba akhir semester genap tahun ajaran 2011/2012. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas X SMA N 2 Ungaran dan kelas X SMA N 12 Semarang semester genap tahun ajaran 2011/2012, sedangkan sampel dalam penelitian ini dilakukan pada kelas X1, X3, dan X 5 di SMA N 12 Semarang.

Sumber data dalam penelitian ini diambil dari instrumen penilaian kelayakan LKS lembar kinerja guru dan siswa serta angket tanggapan guru dan siswa. Data dianalisis menggunakan *deskriptif persentase*, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran (tes hasil belajar). Hasil penilaian kelayakan isi LKS oleh para pakar dan guru mata pelajaran biologi yang mengajar di kelas X SMA menunjukkan bahwa LKS hasil pengembangan memperoleh rekomendasi sangat valid dan valid. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, diperoleh rata-rata hasil penilaian kelayakan isi LKS sebesar 92,6% yang berarti bahwa LKS tersebut berkategori sangat valid untuk digunakan sebagai bahan ajar di SMA.

Hasil validasi untuk aspek teknik, para pakar menyetujui bahwa gambar yang terdapat dalam LKS dapat menyampaikan pesan secara efektif kepada siswa. Penilaian LKS hasil pengembangan telah memenuhi kriteria LKS yang baik karena terdiri atas aspek didaktif, aspek konstruksi dan aspek teknik. Hasil belajar siswa diperoleh dari nilai akumulasi nilai pretes, nilai tugas LKS, dan tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Siswa dikatakan tuntas belajar jika telah

mencapai ≥ 70 dan LKS hasil pengembangan memperoleh rekomendasi valid dan sangat valid.

Penelitian yang akan dilakukan memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Persamaan tersebut terletak pada pembahasan, yaitu membahas tentang LKS. Perbedaannya terlihat pada media yang digunakan, materi yang diteliti dan objek penelitian.

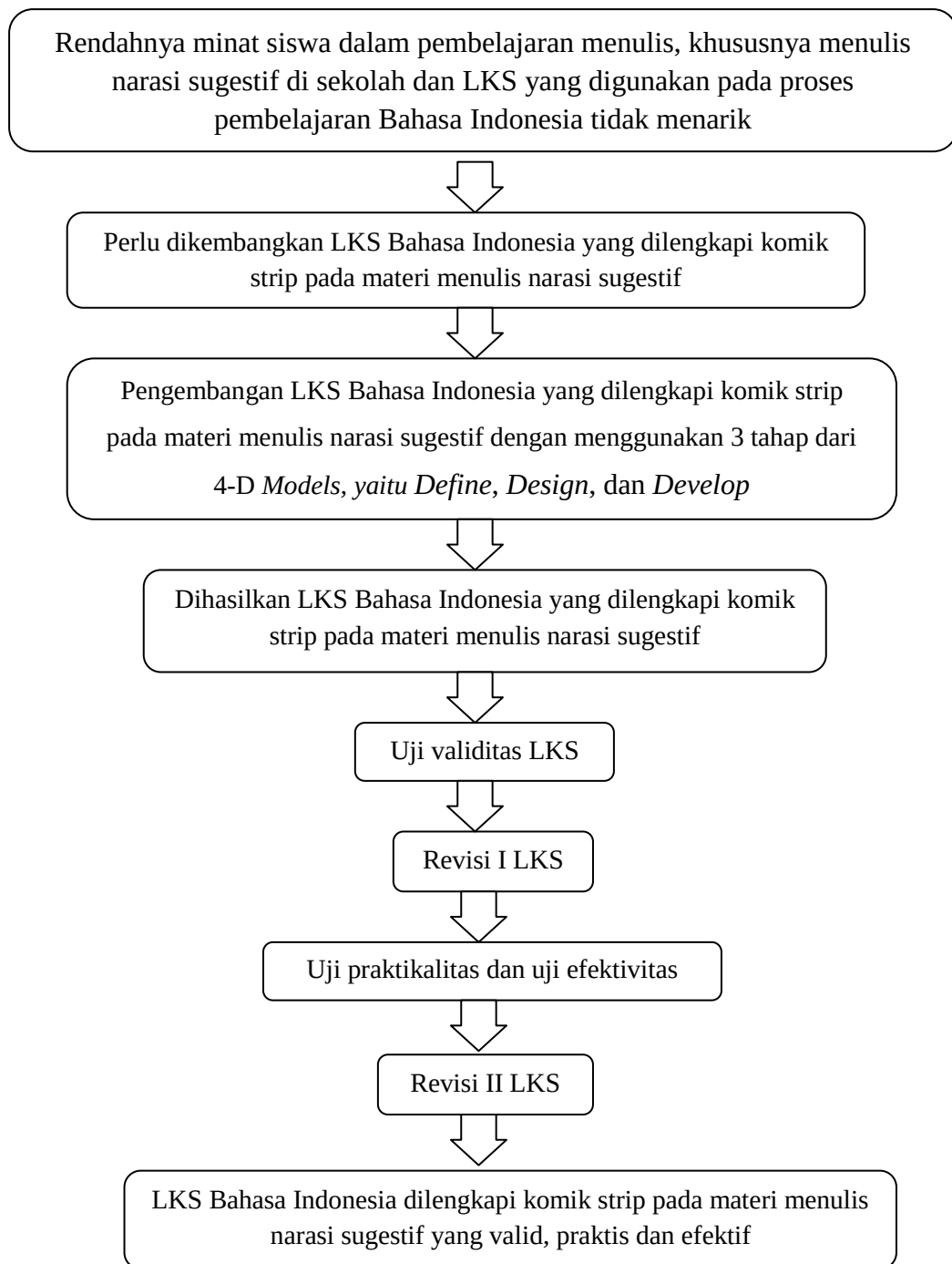
Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media komik strip. Materi yang diteliti adalah menulis narasi sugestif dan objek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang. Penelitian ini mengarah pada pengembangan model lembar kerja siswa (LKS) dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang.

C. Kerangka Konseptual

LKS merupakan bahan ajar cetak yang disusun secara sistematis dan berisi seperangkat materi disertai tugas yang harus dikerjakan siswa. LKS dapat digunakan untuk membantu guru dalam kegiatan pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk belajar. Seharusnya, bahan ajar LKS dapat memberikan tantangan pada siswa untuk belajar mandiri, menemukan sendiri, berpikir sendiri dan bertanya lebih lanjut tentang materi yang ada dalam bahan ajar LKS tersebut.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kegiatan siswa agar dapat belajar mandiri, menemukan sendiri, berpikir sendiri dan bertanya tentang materi yang ada dalam LKS, perlu dikembangkan model LKS yang sesuai untuk kegiatan

pembelajaran. Jadi, dengan adanya pengembangan model LKS dilengkapi komik strip diharapkan dapat membantu siswa dalam proses belajar. Kerangka konseptual pada penelitian pengembangan model LKS dilengkapi komik strip ini dapat digambarkan melalui bagan berikut ini.



Gambar 1

**Kerangka Konseptual Pengembangan Model LKS
Dilengkapi Komik Strip**

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa model LKS dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang dikembangkan dengan menggunakan 4-D *models*, yaitu *define* (definisi), *design* (desain), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Namun, mengingat keterbatasan waktu dan biaya, penelitian ini dilakukan sampai tahap *develop* (pengembangan) saja.

Selanjutnya, dari ketiga tahap tersebut telah dihasilkan model Lembar Kerja Siswa (LKS) dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang yang valid (rata-rata validitas sebesar 0,986), praktis (rata-rata praktikalitas oleh guru sebesar 86,5% dan oleh siswa sebesar 84,07%) dan efektif. Keefektifan model LKS dilengkapi komik strip dapat diketahui dari hasil belajar ranah kognitif siswa.

Hasil belajar ranah kognitif siswa diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum model LKS dilengkapi komik strip diujicobakan sedangkan *posttest* dilakukan setelah model LKS dilengkapi komik strip diujicobakan. Berdasarkan hasil *pretest* menulis karangan narasi sugestif, nilai yang diperoleh siswa belum mencapai KKM (rata-rata nilai siswa 50). Setelah model LKS dilengkapi komik strip diujicobakan dan dilakukan *posttest* menulis karangan narasi sugestif, nilai yang diperoleh mengalami peningkatan. Rata-rata siswa memperoleh nilai di atas KKM (nilai tertinggi dari hasil *posttest* adalah 95).

Keefektifan model LKS dilengkapi komik strip juga dapat dilihat dari perhitungan nilai siswa dengan menggunakan rumus uji-t. Berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus uji-t, diperoleh $t_{hitung} = 16,944$ dan $t_{tabel} = 2,024$. t_{hitung} pada taraf kepercayaan 95% = $2,024 < 16,944$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} pada taraf signifikan 95% $< t_{hitung}$ ($2,024 < 16,944$) sehingga penggunaan model LKS dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif efektif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut.

1. Guru bahasa dan sastra Indonesia kelas X SMA Negeri 8 Padang dapat menggunakan model LKS dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif sebagai media alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas dan efektivitas menunjukkan bahwa model LKS dilengkapi komik strip pada materi menulis narasi sugestif valid, praktis dan efektif.
2. Siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang dapat menggunakan model LKS dilengkapi komik strip sebagai alternatif buku pegangan tambahan agar bisa lebih memahami materi mengenai menulis narasi sugestif. Selain itu, siswa menjadi lebih senang dalam kegiatan pembelajaran menulis narasi sugestif dan siswa lebih mudah mengembangkan daya pikir serta kreativitasnya melalui media komik strip pada LKS yang dikembangkan.
3. Peneliti lain dapat menjadikan penelitian ini sebagai masukan dan perbandingan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan masalah ini.

KEPUSTAKAAN

- Adlin. 2008. "Komik sebagai Media Komunikasi Visual". *Mangozie* (Online), (<http://mangozie.net/?p=466>), diunduh 6 April 2013.
- Akhadiah, Sabarti, Arsyad dan Ridwan. 1989. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Arafah, Sherlly Ferdiana, Bambang Priyono dan Saiful Ridlo. 2012. "Pengembangan LKS Berbasis Berpikir Kritis pada Materi Animalia". *Unnes Journal of Biology Education*, 1(1).
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arjuna. 2011. "Komik sebagai Media Pembelajaran". *Blogspot* (Online). (arjunabelajar.blogspot.com/.../komik-sebagai-media-pembelajaran.html), diunduh 26 Mei 2013.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmodjo, H dan J.R. Kaligis. 1992. *Pendidikan IPA II*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Kemendiknas. 2010a. *Juknis Penyusunan Bahan Ajar SMA*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA.
- Keraf, Gorys. 2007. *Argumentasi dan Narasi: Komposisi Lanjutan III*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Keraf, Gorys. 2010. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta. Gramedia.
- Lestari, Suci, dkk. 2009. *Media Grafis*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Megawati, Fika dan Mirjam Anugerahwati. 2012. "Comic Strips: A Study on the Teaching of Writing Narrative Texts to Indonesian EFL Students". *TEFLIN Journal*, 23 (2).