

Jurnal_Dhama_Puput.pdf

by

Submission date: 14-Mar-2020 04:18AM (UTC+0700)

Submission ID: 1275207905

File name: Jurnal_Dhama_Puput.pdf (291.66K)

Word count: 3417

Character count: 20621

PENGEMBANGAN *COMIC STRIPS* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN WRITING BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Puput [5](mailto:5uputzuli@stkipnganjuk.ac.id) Ekorini¹⁾, Caltira osiana²⁾.

¹Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Nganjuk
[email: 5uputzuli@stkipnganjuk.ac.id](mailto:5uputzuli@stkipnganjuk.ac.id)

²Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Nganjuk
[email: caltirarosiana@stkipnganjuk.ac.id](mailto:caltirarosiana@stkipnganjuk.ac.id)

Abstract

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui produk pengembangan media comic strips sebagai media pembelajaran writing berbasis kearifan lokal untuk siswa sekolah menengah pertama. Strip komik (*Comic Strips*) merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk berbagai macam skill, salah satunya adalah Writing. Strip Komik berbahasa Inggris banyak sekali dibuat oleh para native atau orang-orang asli pengguna Bahasa Inggris sehingga bahasa yang digunakan cenderung kompleks dan sulit dipahami oleh Siswa yang masih dalam proses belajar. Strip komik yang dalam pembelajaran Writing digunakan untuk menstimulasi Siswa agar dapat mempelajari grammar (tata bahasa), mechanics (cara penulisan), content (pengembangan ide/ isi), organization (urutan/ kronologi ide), dan vocabulary (penggunaan kata yang efektif). Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mencoba memenuhi kekurangan-kekurangan yang belum dapat dipenuhi oleh media strip komik yang sudah ada dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development (R n D)*. Ada sepuluh langkah yang dilakukan dalam penelitian RnD ini berdasarkan pada teori Borg dan Gall (1989: 783-795). Pada tahap penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa untuk mengungkap kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan writing. Selain itu peneliti juga melakukan kajian terhadap hasil penelitian terdahulu yang pernah dilakukan terkait dengan penggunaan comic strips sebagai media pembelajaran writing. Dari hasil observasi dan wawancara maka didapat sebuah perencanaan untuk mengembangkan comic strips berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran writing untuk siswa sekolah menengah pertama. Dalam tahap pengembangan, peneliti membuat konsep comic strips yang kemudian diilustrasikan ke dalam panel-panel yang berisi tokoh dan dialog. Setelah draft selesai maka dilakukan penilaian validasi oleh ahli materi dan ahli media. Adapun hasil uji kelas kecil menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test yang ditunjukkan dari nilai signifikan $0.00 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan comic strips berbasis kearifan lokal ini efektif untuk pembelajaran writing di sekolah menengah pertama.

Keywords: *Comic Strips; Kearifan Lokal; Penelitian R&D*

1. PENDAHULUAN

Menulis (*writing*) merupakan aktivitas yang tidak mudah dilakukan oleh siswa sekolah menengah karena pembelajaran Bahasa Inggris yang mereka lakukan di sekolah terlalu fokus pada bagaimana siswa dapat menjawab soal-soal yang diberikan dalam latihan buku lembar kerja siswa atau lebih tepatnya lebih terfokus pada aktivitas membaca (*reading*). Kesulitan siswa dalam aktivitas menulis (*writing activity*) dapat disimpulkan dari beberapa alasan diantaranya keenganan hati dari siswa untuk menulis, rendahnya motivasi belajar yang dimiliki,

kurang menariknya media atau teknik pengajaran yang diberikan, dan lain sebagainya. Ditambah indikator dalam aktivitas menulis (*writing activity*) yang tidak sederhana karena dalam melakukan aktivitas menulis (*writing activity*) ada beberapa indikator yang harus dipenuhi yaitu grammar (tata bahasa), mechanics (cara penulisan), content (pengembangan ide/ isi), organization (urutan/ kronologi ide), dan vocabulary (penggunaan kata yang efektif). Murcia (2000: 261) menyatakan bahwa menulis (*writing*) merupakan skill berbahasa yang paling sulit yang membutuhkan tingkatan

kontrol bahasa yang produktif lebih tinggi dari skill lain yang lain.

19

Comic strips sebagai salah satu media yang bisa digunakan untuk memberikan pengajaran untuk berbagai macam skill, salah satunya adalah *Writing*. Gonzalez-Espada (2003) mendefinisikan *comic strips* sebagai rangkaian atau urutan panel panel di mana sebuah cerita ditampilkan, biasanya menggunakan dialog, narasi, atau hanya berupa simbol-simbol visual. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris *comic strips* yang digunakan merupakan *comic strips* yang berbahasa Inggris pula dimana *comic strips* ini juga mempunyai beberapa kelemahan dan ketidaksesuaian jika digunakan untuk aktivitas belajar mengajar di tingkat sekolah menengah pertama.

Comic Strips berbahasa Inggris banyak sekali dibuat oleh para *native* atau orang-orang asli pengguna Bahasa Inggris sehingga bahasa yang digunakan cenderung kompleks dan sulit dipahami oleh Siswa yang masih dalam proses belajar. Seperti pada gambar berikut yang menunjukkan penggunaan kalimat yang memiliki pola yang lebih lengkap jika dibandingkan dengan pola yang dipelajari oleh siswa di tingkat sekolah menengah pertama.

Comic Strips dalam pembelajaran *Writing* digunakan untuk menstimulasi Siswa agar dapat mempelajari semua indikator *writing* sehingga siswa dapat menghasilkan sebuah teks yang sesuai dengan indikator pencapaian *writing*. Akan tetapi tidak semua *comic strips* mampu meng-cover semua indikator keberhasilan pembelajaran *Writing* itu sendiri. Sebagai salah satu contoh dari gambar di atas adalah pada kalimat "*Clean our clocks*" kalimat tersebut merupakan *imperative sentence* atau kalimat perintah yang menurut pola setiap kalimat perintah diakhiri dengan tanda baca seru (!). Di sini ada ketidaksesuaian pada penggunaan tanda baca yang dapat mempengaruhi persepsi siswa bahwa dalam menulis, tanda baca merupakan suatu hal yang tidak terlalu penting.

Comic Strips yang tersedia di media kebanyakan masih terbatas untuk pembelajaran jenis teks tertentu (*Narrative* dan *Descriptive*) padahal masih banyak sekali jenis teks lain yang harus dipelajari oleh Siswa seperti *Report*, *Spoof*, *Exposition*, *Explanation*, dll. Sehingga perlu adanya

pengkayaan tema *comic strips* agar siswa dapat mengembangkan ide mereka sesuai dengan jenis teks yang sedang dipelajari.

Sebagian strip komik yang tersedia dibuat oleh *native people* sehingga sebagian besar diksi (*diction*) yang digunakan masih terlalu sulit untuk dipahami oleh Siswa. Seperti pada contoh gambar *comic strips* di atas terdapat beberapa kata dan frase yang masih sangat asing bagi siswa tingkat sekolah menengah seperti, *windex*, *come over*, dan *household chores*.

Alur cerita yang mempunyai *coda* terlalu rumit atau malah menjadi *twist* sehingga membuat pembaca harus berfikir lebih keras untuk memahami satu alur cerita yang ditampilkan pada rangkaian panel *comic strips*. Pada contoh gambar di atas pada awal cerita kedua tokoh membicarakan tentang geng motor yang membuat kegaduhan tetapi pada panel ke tiga salah satu tokoh malah meminta tokoh lain untuk membersihkan jam, dan pada panel terakhir ada kata "*knock. Knock, knock*" yang berarti bunyi ketukan pintu di mana itu menandakan salah satu tokoh mengetuk pintu rumah seseorang. Dari sini jika *comic strips* ini digunakan untuk siswa sekolah menengah pertama maka akan membutuhkan waktu ekstra untuk memahami alur cerita tersebut sehingga waktu KBM akan berkurang keefektifitasannya.

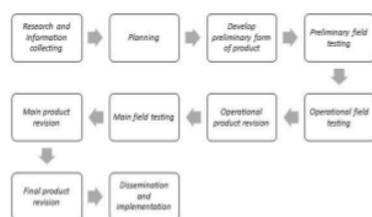
Kurangnya *comic strips* yang mengangkat tema-tema yang sesuai untuk pembelajaran terutama untuk pelajar terutama pelajar di Indonesia. Jika diperhatikan dari tema-tema yang disuguhkan oleh pembuat *comic strips* yang merupakan *native people*, maka akan ditemukan sedikit sekali *comic strips* yang mengangkat tema-tema yang sesuai dengan pelajar tingkat sekolah menengah. Jika melihat dari contoh di atas yang mengangkat cerita tentang geng motor maka sepertinya kurang sesuai dengan usia siswa sekolah pertama yang masih dalam usia belia.

Belum adanya *comic strips* yang berbasis kearifan lokal (*local wisdom*) sebagai ciri kebudayaan bangsa Indonesia. *Comic strips* yang biasanya disediakan di media cetak maupun elektronik merupakan *comic strips* yang mengusung satu fenomena tertentu atau jika *comic strips* yang disediakan memang untuk proses belajar mengajar maka tema-tema yang diangkat masih jauh dari kearifan lokal bangsa Indonesia. Seperti pada contoh di

atas bahwa karakter dan cerita yang disampaikan tidak mencerminkan sikap yang dapat dicontoh oleh pelajar di Indonesia. Tidak ada karakter bangsa yang dapat dicerminkan dari comic strips di atas. Akan lebih bijak jika comic strips yang digunakan untuk KBM adalah comic strips yang mampu mengusung tema kearifan lokal seperti memperkenalkan tokoh-tokoh cerita rakyat dari Indonesia, legenda, dan menyuguhkan cerita yang lebih bijak sebagai cermin karakter bangsa Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti mengacu pada model pengembangan dari Borg dan Gall di mana pendekatan *research and development* dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.1 Skema Pelaksanaan Penelitian R & D (Borg dan Gall: 1983)

B. Tahapan Penelitian
 Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall tersebut dengan pembatasan. Borg & Gall (dalam Emzir, 2013: 271) menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Dalam hal ini peneliti hanya menggunakan sembilan langkah pengembangan sebagai berikut:

1. Tahapan Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara studi lapangan dan studi pustaka. Studi lapangan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan sumber belajar di SMP terutama untuk skill *writing*. Studi lapangan dilakukan dengan cara analisis hasil aktivitas *writing* siswa dengan menggunakan *comic strips* sebelum dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Sedangkan studi pustaka mengenai teori yang berhubungan dengan media *comic strips* untuk pembelajaran *writing* di SMP.

2. Tahap perencanaan dimulai dengan menentukan tim penyusun. Kemudian tim penyusun menentukan desain comic strips seperti apa yang akan dibuat. Setelah itu dilakukan pemetaan materi pembelajaran yang akan dimuat dalam *comic strips* agar dapat memenuhi indikator pembelajaran *writing*. Pemetaan materi dimulai dengan analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar kemudian dilanjutkan dengan penentuan tema pada setiap *comic strips* yang akan dibuat. Selain itu juga ditentukan jenis kearifan lokal yang akan dimasukkan ke dalam *comic strips*.
3. Tahap pengembangan produk
 Tahap pengembangan produk dimulai dengan pengumpulan bahan, pengelolaan bahan, dan terakhir adalah produksi atau penerbitan.
4. Tahap validasi dan uji coba
Comic strips yang telah diproduksi kemudian dilakukan evaluasi. Bentuk evaluasi yang digunakan adalah validasi. Validasi dilakukan dalam dua tahap. Tahap I adalah validasi oleh ahli materi dan ahli media. Melalui tahap ini diperoleh data kelayakan produk dan saran dari ahli. Saran tersebut kemudian digunakan untuk revisi produk tahap I. Hasil revisi tahap I digunakan untuk validasi ke II oleh guru, saran dari guru digunakan untuk revisi

II. Hasil dari kedua revisi tersebut digunakan untuk uji coba penggunaan oleh siswa. Hasil uji coba ini berupa tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *writing* dengan menggunakan *comic strips* berbasis kearifan lokal.

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dengan satu variabel yaitu kualitas *comic strips* sebagai media pembelajaran *writing* berbasis kearifan lokal untuk siswa SMP kelas VIII berdasarkan kriteria media berbentuk *comic strips* yang baik yang telah diturunkan dalam kisi-kisi penilaian. Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan menggunakan skala Likert. Pedoman skor penilaian menurut Djemari Mardapi (2008: 123) sebagai berikut:

Tabel 4.1 Pedoman Skor Penilaian

Nilai kualitatif	Skor
Sangat Layak	4
Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

- b. Menghitung skor rata-rata dengan menggunakan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan: \bar{X} = Skor rata-rata
 $\sum x$ = Jumlah skor
 N = Jumlah penilai

- c. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif. Kriteria perubahan sebagai berikut:
 Tabel 4.2 Klasifikasi Penilaian Total

Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi
$x \geq X + ISB_x$	$x \geq 3$	Sangat Layak
$X + ISB_x > x \geq X - ISB_x$	$3 > x \geq 2,5$	Layak
$X > x \geq X - ISB_x$	$2,5 > x \geq 2$	Kurang Layak
$X < X - ISB_x$	$x < 2$	Tidak

ISB_x	Layak
---------	-------

Keterangan:

X dan SB_x diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

Skor maksimum ideal = Jumlah butir soal x jumlah skor tertinggi

Skor minimum ideal = Jumlah butir soal x jumlah skor terendah

X = Skor actual (skor yang dicapai)

X = Skor reata ideal
 $= \frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

SB_x = Simpangan baki ideal
 $= \frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

Penilaian pengembangan *comic strips* sebagai media pembelajaran *writing* berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas VIII SMP ini ditentukan dengan nilai minimal L (Layak). Jadi jika nilai rerata dari ahli materi, ahli media, guru, dan tanggapan siswa memperoleh nilai L, maka sumber belajar bentuk majalah ini

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk utama berupa *comic strips* yang berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran *writing* pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk sekolah menengah pertama. Model yang digunakan adalah model dari Borg & Gall (1983) yang mempunyai sembilan langkah dalam penelitian dan pengembangan (R & D) diantaranya: (1) Penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi (research and information collecting); (2) Perencanaan (planning); (3) Pengembangan produk (develop preliminary of product); (4) Uji coba awal (preliminary field testing); (5) Revisi produk utama (main product revision); (6) Uji coba lapangan utama (main field test); (7) Revisi produk operasional (operational product revision); (8) Uji lapangan operasional (operational field testing); (9) Perbaikan produk akhir (final product revision). Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini hanya sampai pada uji coba kelas kecil mengingat waktu yang tersedia sangat terbatas sehingga untuk melakukan uji coba lebih lanjut kemungkinan besar akan membutuhkan waktu yang lebih panjang.

1. Deskripsi Data Proses Penelitian Pengembangan Comic Strips Berbasis Kearifan Lokal

Validasi oleh ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk mendapatkan saran terkait dengan isi materi yang terkandung di dalam comic strips serta format dan desain comic strips sebagai media pembelajaran writing. Adapun validator atau penelaah bahan ajar dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi.

Media comic strips ini divalidasi oleh seorang dosen yang merupakan ahli media, seorang dosen yang merngkap menjadi ahli media dan ahli materi, dan juga seorang guru senior Bahasa Inggris sekolah menengah pertama. Adapun hasil validasi dari media comic strips adalah sebagai berikut:

a. Validasi atau penilaian kelayakan media comic strips oleh ahli materi

Penilaian oleh ahli materi pada media pembelajaran writing berupa comic strips berbasis kearifan lokal ini bertujuan untuk menilai aspek materi, bahasa, dan penyajian yang ada di dalam comic strips tersebut. Materi yang dimuat dalam comic strips ini divalidasi oleh Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris yaitu Ibu Henny Roesellaningtias, SS., M.Pd sebagai ahli materi I dan Guru mata pelajaran Bahasa Inggris Bapak Saifullah, S.Pd sebagai ahli materi II. Penilaian terhadap media pembelajaran comic strips berbasis kearifan lokal ini dilakukan pada bulan Juli 2018 di kampus STKIP PGRI Nganjuk dan di SMP Negeri 1 Ngronggot dengan menggunakan angket berskala 1-4 yang mengkaji tentang materi writing sesuai dengan SK dan KD dan juga indikator writing yang sudah dijabarkan. Dari hasil validasi maka didapat saran dan masukan dari apra ahli sebagai patokan dalam merevisi media comic strips berbasis kearifan lokal agar menghasilkan media comic strips berbasis kearifan lokal yang lebih baik lagi dan juga siap untuk digunakan dalam pembelajaran writing. Adapun ringkasan dari hasil validasi oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 5.3. Hasil validasi oleh ahli materi

Aspek	Ahli materi I		Ahli materi II		Total
	Sko-r	Rata-rata	Sko-r	Rata-rata	

Materi	73	3.04	76	3.17	3.10
Bahasa	26	2.89	30	3.33	3.11
Penyajian	34	3.09	36	3.27	3.18
Total	133	3.01	142	3.26	3.13
Keputusan		Sangat layak		Sangat layak	Sangat layak

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa dari keseluruhan aspek yang berkaitan dengan materi pada media comic strips berbasis kearifan lokal sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran writing bagi siswa sekolah menengah pertama. Hal ini dapat dilihat dari jumlah rerata skor yang didapat di setiap aspek di mana skor ≥ 3 yang menunjukkan bahwa media comic strips berbasis kearifan lokal yang dikembangkan oleh peneliti berada pada status sangat layak.

Adapun masukan yang diberikan oleh ahli materi yaitu dalam penggunaan huruf kapital yang merata pada semua kata yang digunakan dalam balon dialog. Penggunaan huruf kapital yang tidak sesuai dengan kaidah penulisan kalimat dalam bahasa inggris telah menyalahi indikator writing yaitu mechanic. Hal ini dirasa sangat krusial karena mengingat mechanic merupakan salah satu indikator dari writing dan harus ditampilkan sebagai sesuatu yang sesuai dengan aturan penulisan. Sehingga ahli materi I menyampaikan bahwa penulisan kalimat haruslah menggunakan huruf yang sesuai. Adapun dari ahli materi II memberikan masukan berupa pemberian judul yang dapat menggambarkan isi dari comic strips secara sekilas agar siswa dapat terbantu memahami ide cerita yang ditampilkan melalui judul.

b. Validasi atau penilaian kelayakan media comic strips oleh ahli media

Penilaian atau validasi oleh ahli media diharapkan dapat menilai tingkat kelayakan dari media comic strips berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran writing untuk siswa sekolah menengah pertama. Dalam proses pemvalidasian media comic strips oleh para ahli media, peneliti menyiapkan angket yang meliputi aspek visual dan juga desain. Validasi oleh ahli media terhadap comic strips ini dilakukan pada bulan Juli 2018 di STKIP PGRI Nganjuk. Adapun ahli media yang melakukan penialain

terhadap media ini adalah Ibu Dr. Vera Septi Andriani, MM sebagai ahli media I yang merupakan dosen di STKIP PGRI Nganjuk dengan latar belakang pendidikan Teknologi Pendidikan, sedangkan ahli media kedua yaitu Ibu Henny Roesellaningti, SS., M.Pd yang juga merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Nganjuk yang sudah lama berkecimpung di dunia Pendidikan Bahasa Inggris. Masukan dari hasil validasi oleh para ahli media dijadikan patokan oleh peneliti untuk memperbaiki media comic strips berbasis kearifan lokal agar dapat menjadi media yang layak untuk pembelajaran. Adapun hasil dari penilaian terhadap media comic strips berbasis kearifan lokal adalah sebagai berikut: Tabel 5.4. Hasil validasi oleh ahli media

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa dari keseluruhan aspek yang berkaitan dengan desain media pada media comic strips berbasis kearifan lokal sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran writing bagi siswa sekolah menengah pertama. Hal ini dapat dilihat dari jumlah rerata skor yang didapat di setiap aspek di mana skor ≥ 3 yang menunjukkan bahwa media comic strips berbasis kearifan lokal yang dikembangkan oleh peneliti berada pada status sangat layak.

Adapun masukan atau revisi dari ahli media adalah adanya penumpukan gambar pada salah satu panel pada comic strips berjudul Golden Snail. Ilustrasi yang ditampilkan dalam comic strips tersebut terlalu berbau antara daun-daun pohon yang lebat dengan pohon pisang yang ada di belakangnya. Dari segi estetika hal ini sedikit mengganggu karena dirasa kurang alami dalam menyajikan ilustrasi gambar lingkungan rumah si mbok rondo. Selain itu ahli materi juga menambahkan bahwa ada bayangan awan putih yang juga bertubrukan dengan dedaunan lebat dari pohon di belakang rumah si mbok rondo. Karena dirasa sedikit mengganggu dan ada unsur ketidak logisan tentang awan yang turun sampai pada dedaunan yang tidak terlalu tinggi maka disarankan oleh ahli media untuk sedikit melakukan revisi pada bagian ini.

Pada uji coba kelas kecil ini peneliti juga melakukan uji efektivitas terhadap media comic strips berbasis kearifan lokal yang sudah dikembangkan terhadap 15 siswa dalam kelas kecil. Berikut hasil uji t kelas kecil pada kelas VIII SMPN 1 Ngronggot:

Hasil olah data Uji t berpasangan menunjukkan hasil perhitungan bahwa korelasi kuat antara dua variabel adalah 0.983 dengan sig 0.000 dan diperoleh t_{hitung} sebesar -40.176 dengan sig (p)= 0.000. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (2.131) dan $p < 0.05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara skor writing siswa sebelum dan sesudah diajar menggunakan media comic strips berbasis kearifan lokal. Kesimpulannya adalah pengembangan media pembelajaran writing berupa comic strips berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan skill writing siswa kelas VIII SMPN 1 Ngronggot.

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang didapat dari penelitian pengembangan ini adalah Media pembelajaran writing berupa comic strips berbasis kearifan lokal ini divalidasi atau dinilai oleh dosen dan guru yang berkompeten di bidangnya. Hasil rerata dari penialain ahli materi adalah 3.13 dan ahli media 3.45 maka dapat disimpulkan bahwa media comic strips berbasis kearifan lokal ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran writing.

Dengan pengembangan media comic strips berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran writing untuk sekolah menengah pertama maka diharapkan bagi para peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lebih lanjut dengan uji coba kelas yang lebih besar agar didapat produk yang lebih baik lagi. Selain itu dapat pula dikembangkan comic strips lain yang memuat materi lainnya tidak hanya terbatas pada teks monolog berupa recount, descriptive, dan juga report tetapi juga dapat dikembangkan pada jenis teks lain seperti announcement, letter, dan lain sebagainya. Comic strips juga dapat dikembangkan menjadi media untuk skill lain seperti reading, speaking, dan listening.

5. REFERENSI

A., Chiera-Macchia & M., Rossetto. (2011). *Visual learning is the best learning—it lets you be creative while learning': exploring ways to begin guided writing in second language learning through the use of comics*. *Babel*, 45(2-3), 35+.

- 10 Bratcher, Suzanne & Ryan, Linda. 2004. *Evaluating Children's Writing, A Handbook of Grading Choices for Classroom Teachers: Second Edition*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- 6 Brown, H. Douglas. 2001. *Teaching by Principle: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Brown, H. Douglas. 2004. *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. New York: Pearson Education, Inc.
- Carter, James Bucky. 2007. Building Literacy Connections with Graphic Novels: Page by Page, Panel by Panel. Urbana: NCTE.
- 4 Davis, R.S. 2006. *Comics: A Multi-Dimensional Teaching Aid in Integrated-Skills* 4 *Classes*. (Online), (<http://www.esl-lab.com/research/comics.htm>)
- 15 Gall, M. D., Gall J. P., & Borg, W. R. 1983 *Educational Research and Introduction; Third Edition*. USA: Pearson Education
- Gonzalez-Espada, Wilson Javier. 2003. Integrating Physical Science and the Graphic Arts with Scientifically Accurate Comic Strips: Rationale, Description, and Implementation. *Revista Electronica de Enseñanza de las Ciencias*, Vol. 2, No 1, 58-66.
- 10 Hegarty, Carol. 2000. *Writing; English in Context*. United States of America: Saddleback Education Publishing.
- Pitoy, S. Information and Language for Effective Communication. *TEFLIN Journal* 9 23 (1): 91-114.
- Sirtha, Nyoman. 2003. *Menggali Kearifan Lokal untuk Ajeg Bali*. (Online), (<http://www.balipos.co.id>)
- Usman, Husaini & Akbar, purnomo Setiady. 2011. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara
- 8 Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1** Helwiyah Makarim, Siti Holipah, Helmi Helmi. "THE DEVELOPMENT BOOK OF STORY BASED SUNDANESE CULTURE AS MEDIA ON INDONESIAN LANGUAGE WITH PANTUN MATERIAL IN IV CLASS ELEMENTARY SCHOOL", DIDAKTIKA TAUHIDI: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, 2018 2%
Publication

- 2** Alif Ringga Persada. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI ENTREPRENURERSHIP BERBASIS INTERNET MARKETING", Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching, 2017 1%
Publication

- 3** Hani Irawati. "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA dengan Tema "Pencemaran Lingkungan" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII", JURNAL BIOEDUKATIKA, 2015 1%
Publication

4

Lawrence M. Lesser, Dennis K. Pearl, John J. Weber. "Assessing Fun Items' Effectiveness in Increasing Learning of College Introductory Statistics Students: Results of a Randomized Experiment", Journal of Statistics Education, 2016

Publication

1%

5

Kuzairi Kuzairi. "Language of Advertisement: A Pragmatic View", STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 2016

Publication

<1%

6

Farrah Zakiyah Anwar. "Enhancing Students' Speaking Skill through Gallery Walk Technique", Register Journal, 2015

Publication

<1%

7

Nur Fitriyaningsih. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran TIK Berbasis Macromedia Director di SMP Negeri 3 Woha", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2018

Publication

<1%

8

R Amini, Y Fitria. "The development of performance assessment based on integrated model on static electrical in elementary school", Journal of Physics: Conference Series, 2019

Publication

<1%

9

Sunahrowi Sunahrowi, Anastasia P, Singgih K. "Religiosity and Local Wisdom in Teaching

<1%

Cultural Science in Faculty of Languages and Arts of Semarang State University", IBDA` :
Jurnal Kajian Islam dan Budaya, 2018

Publication

10

Yudha Septian Kurniawan, BAMBANG SUWARNO, Arono Arono. "USING TEACHER'S INDIRECT FEEDBACK STRATEGY TO IMPROVE THE STUDENTS' ABILITY IN WRITING DESCRIPTIVE TEXT FOR THE FIRST GRADE STUDENTS OF SMAN 1 BENGKULU TENGAH IN THE 2016/2017 ACADEMIC YEAR", JOALL (Journal of Applied Linguistics & Literature), 2017

<1%

Publication

11

Putri Nandita Apsari, Swaditya Rizki. "MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID PADA MATERI PROGRAM LINEAR", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2018

<1%

Publication

12

Nurjannah Pratiwi, Gardjito Gardjito, Afreni Hamidah. "PENGEMBANGAN MAJALAH BIOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA POKOKBAHASAN PROTISTA KELAS X MIA DI SMA N 7 KOTA JAMBI", BIODIK, 2018

<1%

Publication

13

Santi Ratna Dewi, Haryanto Haryanto.

<1%

"Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar", *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2019

Publication

14

Gomez, Christopher. "Teaching physical geography at university with cartoons and comic strips: Motivation, construction and usage : Interactive educational comics", *New Zealand Geographer*, 2014.

Publication

15

Mahlianurrahman Mahlianurrahman. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar", *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2017

Publication

16

Loviga Denny Pratama, Wahyu Lestari, Jailani Jailani. "Implementasi Pendekatan Saintifik Melalui Problem Based Learning Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Matematika", *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2018

Publication

17

Hery Bagus Anggoro Wicaksono. "KEEFEKTIFAN BIMBINGAN KELOMPOK

<1%

<1%

<1%

<1%

TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI
BERWIRAUSAHA SISWA KELAS X SMK
NEGERI 1 MADIUN TAHUN PELAJARAN
2010/2011", *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan
Konseling*, 2016

Publication

18

Siti Maria Ulfa, Arfiyan Ridwan. "Desain Materi
Ajar Bahasa Inggris Untuk Promosi Pariwisata
Madura", *Wacana Didaktika*, 2018

<1%

Publication

19

Rahmadhani Fitri, Relsas Yogica. "Validitas
Game Edukasi Klasifikasi Tumbuhan Berbasis
Permainan Koa sebagai Media Pembelajaran
Biologi", *Pedagogi Hayati*, 2019

<1%

Publication

20

Moh. Hafid, Umi Khoiriyah. "Pengembangan
Bahan Ajar PAI dengan Model Pembelajaran
Kooperatif Tipe Numbered Heads Together",
Jurnal Pendidikan Islam Indonesia, 2018

<1%

Publication

21

Muhammad Naharuddin Arsyad, Fatmawati
Fatmawati. "Penerapan Media Pembelajaran
Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap
Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang",
*AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN
PEMBELAJARANNYA*, 2018

<1%

Publication

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On