



Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)

Journal homepage: <https://bastra.uho.ac.id/index.php/journal>

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP KEMAMPUAN MENGANALISIS PENOKOHAN DALAM CERITA FANTASI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 15 KENDARI

Wa Ode Nurhijrah¹, Fahrudin², La Yani Konisi³

^{1,2,3}Universitas Halu Oleo

*Correspondence e-mail: waodenurhijrah03@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to identify the influence of the use of comic media on the ability to analyze characters in fantasy stories in grade VII students of SMP Negeri 15 Kendari. In this study, the ex post facto method and sample drawing technique were used, namely Proportionate Stratified Random Sampling. The instruments used are questionnaires and written tests. Based on the results of the analysis of the research data, it is known that there is a significant positive influence between the use of Comic Media on learning outcomes in the form of the Ability to Analyze Characters in Fantasy Stories of grade VII students of SMP Negeri 15 Kendari. The results of the hypothesis test show that the significance value (Sig.) is 0.002. When compared to the value of $\alpha = 0.05$, then $0.002 < 0.05$, which means that H_0 is rejected and H_a is accepted. If viewed from the tcount value, a value of $3.157 > t_{table} 1.985$ is obtained, which means h_a is accepted and h_0 is rejected so it can be concluded that the variable of influence on the use of comic media (X) affects the variable of learning outcomes (Y). This can also be seen from the results of the determination coefficient test which revealed the contribution of the Use of Comic Media of 9.5%. Although the contribution given is still very low, if the learning process that takes place is further improved by paying attention to various factors that can affect students' analytical skills, the influence on learning outcomes can increase.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted: 10 Dec 2025

Accepted: 15 Mar 2025

Published: 19 Mar 2025

Pages: 459-470

Keyword:

*use of comic media;
learning outcomes; fantasy
story*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana yang dilakukan oleh berbagai pihak terkait, guna mencapai salah satu tujuan bangsa Indonesia yang tertuang dalam UUD 1945 alinea IV yakni, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta dikuatkan dengan pasal 31 ayat (2) Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional, yang diatur dengan Undang-Undang. Pendidikan dilaksanakan untuk menciptakan kondisi belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan kemampuan dirinya dari segi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) maupun psikomotorik (keterampilan). Proses pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa, yakni guru menyampaikan pesan yang berupa materi pelajaran kemudian diterima oleh siswa untuk meningkatkan kemampuannya pada materi pelajaran tertentu.

Bahasa berperan sebagai alat komunikasi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Pada tiap proses pembelajaran berlangsung diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran sehingga siswa memperoleh pengetahuan dan meningkatkan keterampilan berbahasa yang dimilikinya. Keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh tiap siswa diantaranya, terampil menyimak, membaca, berbicara dan menulis. (Tarigan 2021: 28) Setiap insan yang lahir ke dunia dikaruniai oleh Maha Pencipta dengan kompetensi bahasa, yang merupakan pengetahuan seseorang mengenai kaidah-kaidah bahasa yang menjadi masalah terutama sekali bagi para guru bahasa ialah bagaimana cara memupuk serta meningkatkan kompetensi tersebut sehingga dapat membuahkan performansi (penggunaan aktual bahasa dalam situasi-situasi nyata) yang baik sehingga insan pembelajar dapat terampil berbahasa dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran tentunya diperlukan rancangan pembelajaran untuk menentukan tujuan, bahan pelajaran, serta cara yang akan digunakan guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran. Hal ini termuat dalam kurikulum yang menjadi pedoman berlangsungnya proses pembelajaran. Mac Donald (1965: 3) dalam Sukmadinata, 1997: 5 menjelaskan bahwa kurikulum (*curriculum*) merupakan suatu rencana yang memberi pedoman atau pegangan dalam proses kegiatan belajar-mengajar.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran yang memberikan kebebasan pada siswa untuk mendalami konsep suatu materi pelajaran dan menentukan minat belajar sehingga dapat meningkatkan kompetensi yang dimiliki siswa. Guru juga diberi keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar. SMP Negeri 15 Kendari merupakan salah satu sekolah di Kota Kendari yang telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran.

Rancangan pembelajaran dalam kurikulum merdeka dikenal dengan modul ajar yang didalamnya mencakup tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, refleksi pembelajaran, penilaian, bahan ajar, dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Rancangan pembelajaran yang telah dibuat diharapkan dapat mencapai ketuntasan belajar, yakni tercapainya tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat menjadikan suasana proses belajar peserta didik menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Komik merupakan salah satu media yang dapat menarik perhatian

peserta didik untuk mempelajari satu topik tertentu pada proses pembelajaran. Komik merupakan salah satu bentuk seni yang memakai gambar yang berurutan dan disusun sedemikian rupa sehingga menjadi jalinan cerita. Umumnya, komik dicetak di atas sebuah kertas yang berisi gambar dan disertai dengan teks.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat kompetensi berbahasa yang termuat pada tiap pokok pembahasan untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki siswa. Kompetensi berbahasa yang dimaksud yaitu, menyimak, membaca dan memirsa, berbicara, berdiskusi, dan mempresentasikan, menulis. Kurikulum merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia jenjang Sekolah Menengah Pertama kelas VII menyajikan materi yang beragam, seperti teks deskripsi, puisi rakyat, cerita fantasi, teks prosedur, teks berita, buku fiksi dan buku nonfiksi. Adapun salah satu fokus materi pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas VII yakni, BAB II Berkelana di Dunia Imajinasi pada kegiatan 9: Membandingkan Penokohan dalam Cerita Komik dengan alur tujuan pembelajaran, peserta didik menganalisis penokohan dalam cerita fantasi dengan menjawab pertanyaan tentang tokoh pada cerita “Kue-Kue Mao dan “Keberanian Emas”. Pada materi ini siswa akan menggunakan kompetensi membacanya untuk membaca sebuah komik kemudian akan menganalisis penokohan dalam cerita fantasi melalui diskusi dengan teman. Dengan mempelajari hal tersebut siswa diharapkan dapat memahami karakter setiap tokoh dalam cerita fantasi yang disajikan dalam bentuk media komik.

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif (Crawley dan Mountain dalam Rahim 2007:2 dalam Fatmasari & Husniyatul, 2018: 9). Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/ bahasa tulis (Tarigan, 2021: 7). Fatmasari & Husniyatul (2018: 9) Membaca adalah kegiatan memberikan respon terhadap segala ungkapan penulis sehingga mampu memahami materi bacaan dengan baik. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan kegiatan sadar yang dilakukan individu untuk memperoleh makna tersirat maupun tersurat dari kata-kata yang tertulis.

Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Makna, arti (*meaning*) erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan, atau intensif kita dalam membaca.

Fantasi adalah imajinasi yang memungkinkan dari gambaran atau khayalan yang diciptakan untuk terjadi amat rendah, atau bahkan tidak ada sama sekali. Harsiati, dkk (2017: 50) Cerita fantasi merupakan salah satu genre cerita yang sangat penting untuk melatih kreativitas. Cerita fantasi adalah cerita fiksi bergenre fantasi (dunia imajinatif yang diciptakan penulis). Pada cerita fantasi hal yang tidak mungkin dijadikan biasa. Adapun struktur cerita fantasi yaitu, (1) orientasi yang berisi pengenalan tokoh, latar, watak tokoh, dan konflik, (2) komplikasi yang berisi hubungan sebab akibat sehingga muncul masalah hingga masalah itu memuncak, dan (3) resolusi yang berisi penyelesaian masalah dari konflik yang terjadi.

Penokohan biasa disebut dengan sifat atau karakter tokoh dalam suatu cerita yang dibentuk oleh penulis untuk membuat karakter tiap tokoh terasa hidup, konsisten, dan meyakinkan bagi pembaca. Kepribadian seorang tokoh sebenarnya diberikan oleh pembaca berdasarkan kata-kata (verbal) dan tingkah laku lain (nonverbal) yang dilakukan tiap tokoh dalam cerita. Menurut Nurgiyantoro (1998: 178-181) peran-peran tokoh dilihat dari fungsi

penampilan tokoh dapat dibedakan ke dalam tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang menampilkan sesuatu yang sesuai dengan harapan pembaca. Tokoh penyebab terjadinya konflik adalah tokoh antagonis. Tokoh antagonis adalah tokoh yang bertentangan dengan tokoh protagonis, secara langsung maupun tidak langsung, dalam hal fisik ataupun batin.

Menurut Kustandi & Daddy (2020: 6) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Gagne dan Briggs (1975) dalam Hasnida (2014: 23) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari buku, gambar video dan berbagai komponen lainnya yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Tujuan penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah untuk merangsang minat belajar agar memudahkan peserta didik memperoleh informasi, memahami konsep dan prinsip suatu materi pembelajaran.

Sudjana & Ahmad (2019) Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat jika dihubungkan dengan gambar. Alti (2022: 55-56) Komik adalah cerita bergambar di dalam kotak yang biasanya bersifat menghibur. Komik adalah buku cerita yang awalnya diperuntukkan khusus untuk anak-anak, yang berisi kumpulan cerita yang diceritakan dalam gambar dengan sedikit tulisan. Jenis media grafis dalam bentuk komik di antaranya adalah komik strip, komik buku, komik edukasi dan lainnya.

Sudjana & Rivai (2019: 68-69) Penggunaan komik dalam pengajaran sebaiknya dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik dapat menjadi alat pengajaran yang efektif. Kita semua mengharapkan bisa membimbing selera anak-anak terutama minat baca mereka. Komik merupakan suatu bentuk bacaan, anak bersedia untuk membacanya tanpa harus dibujuk. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca. Kelebihan penggunaan media komik dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

1. Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik karena penggunaan gambar dan narasi yang menarik,
2. Mempermudah pemahaman konsep yang kompleks karena penggunaan gambar dan teks pendek dalam komik dengan cara yang lebih visual, sehingga mudah dicerna,
3. Menggugah imajinasi dan kreativitas peserta didik untuk memahami cerita atau konsep yang disampaikan,
4. Menghidupkan materi pembelajaran terkait karakter tokoh, dialog dan narasi dalam komik yang dapat membantu peserta didik dalam mengingat informasi
5. Memfasilitasi imajinasi dan kreativitas agar dapat mendorong peserta didik untuk lebih kreatif dalam menyampaikan ide atau memahami konsep pembelajaran.

Observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 15 Kendari pada tanggal 17 Juli 2024 diperoleh informasi, bahwa sekolah ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran dan jumlah siswa kelas VII pada tahun pelajaran 2024/2025 adalah 150 siswa. Pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII terdapat salah satu materi pada BAB 2 Berkelana di Dunia Imajinasi, yakni Membandingkan Penokohan dalam Cerita Komik yang mempunyai tujuan pembelajaran siswa dapat menganalisis penokohan dalam cerita fantasi. Materi ini yang nantinya akan diajarkan dengan menggunakan media komik. Penjelasan tersebut

diperoleh dari guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 15 Kendari Ibu St. Jawia, S.Pd. Berdasarkan hal tersebut, penelitian terkait pengaruh penggunaan media komik untuk menganalisis penokohan dalam cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 15 Kendari tertarik untuk dilakukan karena dari aspek materi cerita fantasi telah menggunakan komik cerita fantasi dalam proses pembelajaran dan materi ini telah diajarkan, sehingga dapat membantu menghasilkan analisis yang terperinci dan pemahaman lebih mendalam terhadap objek penelitian. Sedangkan dari aspek pemilihan lokasi penelitian, SMP Negeri 15 Kendari dapat memungkinkan analisis yang mendalam dan komprehensif terhadap praktik pengajaran. Serta dukungan dan kerjasama yang diberikan sekolah dapat mempermudah proses penelitian dan meningkatkan kualitas hasilnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bermaksudkan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media komik terhadap kemampuan menganalisis penokohan dalam cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 15 Kendari. Selain itu, di sekolah ini belum pernah ada yang meneliti secara khusus mengenai pengaruh penggunaan media komik terhadap kemampuan menganalisis penokohan dalam cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 15 Kendari..

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan media komik terhadap kemampuan menganalisis penokohan dalam cerita fantasi pada siswa Kelas VII SMP Negeri 15 Kendari?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media komik terhadap kemampuan menganalisis penokohan dalam cerita fantasi pada siswa Kelas VII SMP Negeri 15 Kendari.

Sappaile (2021: 11) Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari ranah kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan) maupun afektif (sikap). Peserta didik yang belajar dengan menggunakan media gambar salah satunya berbentuk komik akan lebih mudah mengingat materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar ketimbang dengan menggunakan media yang hanya membuat peserta didik membaca dan mendengar.

Hipotesis untuk penelitian ini yaitu pembelajaran dengan menggunakan media komik untuk memahami penokohan dalam cerita fantasi pada peserta didik. Hipotesis penelitiannya adalah sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat pengaruh media komik untuk menganalisis penokohan dalam cerita fantasi di kelas VII SMP Negeri 15 Kendari

Ha : Ada pengaruh penggunaan media komik untuk menganalisis penokohan dalam cerita fantasi di kelas VII SMP Negeri 15 Kendari.

2. METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kelas sebab penelitian dilakukan dengan langsung terlibat di lokasi penelitian yakni SMP Negeri 15 Kendari untuk mengumpulkan data penelitian. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang akan menyelidiki tentang variabel-variabel sebagai objek penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Ex post facto* artinya sesudah fakta. Metode penelitian *Ex post facto* mengacu kepada perlakuan atau manipulasi variabel independen X telah terjadi sebelumnya, sehingga tidak perlu memberikan perlakuan tambahan dan hanya perlu mengamati hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Populasi

dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VII SMP Negeri 15 Kendari yang terbagi atas 5 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 150 siswa. Adapun sampel penelitian yang diambil dari populasi dengan menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling* sebanyak 97 siswa.

Menurut Sani, dkk (2018: 36-37), variabel adalah karakteristik dari individu, obyek, atau peristiwa yang nilainya bervariasi. Perubahan nilai variabel dapat diketahui dengan melakukan pengukuran, secara kuantitatif dan kualitatif. Variabel bebas (*independent variable*) dalam penelitian ini yaitu, media komik yang digunakan dalam proses pembelajaran yang diberi simbol X, dan variabel terikat (*dependent variable*) dalam penelitian ini yaitu, hasil belajar berupa pemahaman peserta didik mengenai penokohan dalam cerita fantasi yang diberi simbol Y.

Data penelitian ini dikumpulkan dengan teknik pemberian kuesioner atau angket yang dilakukan dengan memberi seperangkat pernyataan tertulis, tes tertulis yang dilakukan dengan memberi tes yang berisi pertanyaan mengenai analisis penokohan dalam cerita fantasi dalam bentuk uraian essay, dan dokumentasi. Waktu yang digunakan dalam mengerjakan kuesioner dan tes tertulis adalah 2 jam pelajaran (2 x 40 menit) dengan waktu yang telah disediakan siswa mampu mengerjakan kuesioner dan tes menganalisis penokohan dalam cerita fantasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen angket dan tes tertulis. Siswa diarahkan untuk mengisi kuesioner dan menjawab soal uraian essay. Adapun soal uraian essay yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada materi pelajaran siswa kelas VII SMP Negeri 15 Kendari mengenai analisis penokohan dalam cerita fantasi. Aspek yang dinilai dalam

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS versi 21 yang terdiri dari analisis deskriptif, analisis inferensial dan pengujian hipotesis. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan berbagai karakteristik data yang berasal dari suatu sampel. Sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menganalisis pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Analisis inferensial terdiri dari uji normalitas data dan uji linearitas data. Sedangkan untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan analisis regresi linear sederhana yang diolah dengan menggunakan bantuan SPSS Versi 21.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data *output* SPSS versi 21 penggunaan Media Komik menunjukkan bahwa dari 97 orang siswa kelas VII SMP Negeri 15 Kendari tahun pelajaran 2024/2025 yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperoleh nilai rata-rata 48,32, median 49,00, standar deviasi 6,321, varian 39,94, nilai maksimum 60,00 dan nilai minimum 28,00. Deskripsi di atas dapat ditampilkan pada tabel 1

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data Pengaruh Penggunaan Media Komik

No.	Interval	Frekuensi	Presentase %	Kategori
1.	$X < 42$	15	15,5	Rendah
2.	$42 \leq X < 55$	67	69,0	Sedang
3.	$55 \leq X$	15	15,5	Tinggi
	Total	97	100	

Berdasarkan distribusi frekuensi data pengaruh PMK yang disajikan dalam tabel

tersebut, dapat diketahui bahwa ada 15 orang atau 15,5 % siswa berada pada kategori rendah, 67 orang atau 69,9% siswa berada pada kategori sedang, dan terdapat 15 orang atau 15,5% siswa berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan hasil analisis data *output* SPSS versi 21 hasil belajar siswa menunjukkan bahwa dari 97 siswa kelas VII SMP Negeri 15 Kendari yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperoleh nilai rata-rata 66,79, nilai maksimum 100, nilai minimum 45. Varian 120,83, dan standar deviasi 10,99. Selanjutnya distribusi frekuensi hasil belajar dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2.
Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar (Kemampuan Menganalisis Penokohan dalam Cerita Fantasi) Siswa SMP Negeri 15 Kendari

Interval Nilai	Frekuensi	Presentase %	Keterangan
90-100	4	4,1	Perlu pengayaan atau tantangan lebih
80-89	10	10,3	Tidak perlu remedial
70-79	27	27,8	Remedial di bagian yang diperlukan
0-69	56	57,7	Remedial di seluruh bagian
Total	97	100	

Berdasarkan distribusi frekuensi dan pie charts yang disajikan dalam tabel 2 menunjukkan bahwa setelah melakukan tes untuk mengetahui kemampuan menganalisis penokohan dalam cerita fantasi, siswa SMP Negeri 10 Kendari sebanyak 97 orang sebagai sampel penelitian terbagi menjadi empat kelompok, yaitu siswa yang berada di kelompok perlu pengayaan sebanyak 4 orang atau 4,1%, siswa yang berada di kelompok tidak perlu remedial sebanyak 10 orang atau 10,3%, siswa yang berada di kelompok remedial di bagian yang diperlukan sebanyak 27 orang atau 27,8%, dan terdapat 56 orang atau 57,7% yang berada di kelompok remedial diseluruh bagian.

Uji normalitas penelitian bertujuan untuk mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini dilakukan uji normalitas data dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21. Hasil *output* uji normalitas tersebut menunjukkan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* yaitu 0,959. Berdasarkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yaitu $0,959 > 0,05$, maka data kedua variabel dapat dikatakan berdistribusi normal dan penelitian dapat dilanjutkan.

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Dalam penelitian ini dilakukan uji linearitas data dengan melihat nilai *Sig. deviation from linearity*. Berdasarkan hasil uji linearitas data menggunakan SPSS versi 21 maka dapat disimpulkan bahwa *deviation from linearity* hubungan antara data Pengaruh PMK (X) dan Hasil belajar (Y) yaitu $0,178 > 0,05$, dengan demikian variabel X dan variabel Y memiliki hubungan yang linear secara signifikan.

Setelah pengujian normalitas data dan linearitas data dilakukan, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana. Hasil analisis regresi linear sederhana kedua variabel tersebut dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Uji Regresi Linear Sederhana Variabel X dan Y

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	92.686	8.272		11.205	.000
	Penggunaan Media Komik	.536	.170	.308	3.157	.002

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui nilai Constant (a) sebesar 92,686, sedangkan nilai trust (b/ koefisien regresi) sebesar 0,536, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis sebagai berikut.

$$Y = a + bX$$

$$Y = 92,686 + 0,536X$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan bahwa konstanta sebesar 92,686 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel hasil belajar adalah 92,686. Sedangkan koefisien regresi X sebesar 0,536 mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% nilai penggunaan media komik, maka nilai hasil belajar siswa bertambah sebesar 0,536. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

Berdasarkan tabel 4.5, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,002. Jika dibandingkan dengan nilai $\alpha = 0,05$, maka $0,002 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan media komik (X) berpengaruh terhadap variabel hasil belajar (Y). Berdasarkan nilai t, diketahui nilai t_{hitung} sebesar 3,157, sedangkan nilai t_{tabel} dapat dicari dengan rumus berikut.

$$\begin{aligned} t_{tabel} &= (\alpha/2 : n - k - 1) \\ &= (0,05/2 : 97 - 2 - 1) \\ &= (0,025 : 94) \\ &= 1,985 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai t_{tabel} , maka nilai t_{hitung} sebesar $3,157 > 1,985$, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan media komik (X) berpengaruh terhadap variabel hasil belajar (Y).

Besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat ditentukan dari nilai R square. Jika R square sama dengan 0, maka tidak ada sedikitpun persentase sumbangan pengaruh yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat. Sebaliknya, semakin mendekati 1 maka persentase sumbangan pengaruh yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat semakin mendekati sempurna (Raharjo, 2014). Berdasarkan tabel 4.6, diperoleh nilai R square (koefisien determinasi) sebesar 0,095 atau 9,5%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik mempengaruhi hasil belajar (kemampuan menganalisis penokohan dalam cerita fantasi) sebesar 9,5% dan sisanya 90,5% dipengaruhi oleh faktor lain.

Variabel Penggunaan Media Komik adalah variabel dalam penelitian ini yang dianggap dapat memberikan kontribusi dan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada aspek kemampuan menganalisis penokohan dalam cerita fantasi. Berdasarkan hasil analisis deskriptif pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap 97 orang sebagai sampel penelitian yang diperoleh dari siswa kelas VII SMP Negeri 15 Kendari, menunjukkan bahwa terdapat 15 orang atau 15,5% siswa berada pada kategori rendah, 67 orang atau 69% siswa berada pada kategori sedang dan 15 orang atau 15,5% siswa berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan data hasil analisis deskriptif hasil belajar siswa dari aspek kemampuan menganalisis penokohan dalam cerita fantasi yang telah dilaksanakan pada 97 siswa kelas VII SMP Negeri 15 Kendari sebagai sampel penelitian, menunjukkan bahwa siswa yang berada pada kelompok perlu pengayaan atau tantangan lebih sebanyak 4 orang atau 4,1%, siswa yang berada pada kelompok tidak perlu remedial sebanyak 10 orang atau 10,3%, siswa yang berada pada kelompok remedial di bagian tertentu sebanyak 27 atau 27,8%, dan siswa yang berada pada kelompok remedial di seluruh bagian sebanyak 56 atau 57,7%.

Berdasarkan hasil analisis pengujian hipotesis antara pengaruh penggunaan media komik dengan hasil belajar pada aspek kemampuan menganalisis penokohan dalam cerita fantasi diperoleh nilai konstanta sebesar 92,686 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel hasil belajar siswa adalah sebesar 92,686. Sedangkan koefisien regresi X sebesar 0,536 mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% nilai pengaruh penggunaan media komik, maka nilai hasil belajar siswa bertambah sebesar 0,536. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

Jika dilihat dari nilai Sig. hasil analisis regresi linear sederhana, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,002. Jika dibandingkan dengan nilai $\alpha = 0,05$, maka $0,002 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel pengaruh penggunaan media komik (X) berpengaruh terhadap variabel hasil belajar (Y). Hal ini juga dapat dilihat dari hasil uji koefisien determinasi yang mengungkapkan kontribusi penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada aspek kemampuan menganalisis penokohan dalam cerita fantasi adalah 9,5%. Walaupun kontribusi yang diberikan masih sangat rendah, namun jika proses pembelajaran yang berlangsung semakin ditingkatkan dengan memperhatikan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan menganalisis siswa maka pengaruhnya terhadap hasil belajar bisa meningkat.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam menganalisis penokohan dalam cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 15 Kendari Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,002 yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan adanya kontribusi media komik dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran, memahami materi dengan lebih baik, dan tidak ragu untuk bertanya jika ada hal yang belum dipahami guna meningkatkan hasil belajar. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan materi pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa, sehingga hasil belajar dapat lebih optimal. Selain itu, siswa sebaiknya

berperan aktif dan kreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pembelajar yang memanfaatkan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, S.W., Kusmiyati, K. & Faizin, A. (2023) '*Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kurikulum Merdeka*', *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16(2), p. 281. Available at: <https://doi.org/10.30651/st.v16i2.18097> .
- Alfitriah, D. (2016) '*Pengaruh Media Pembelajaran Komik*', 015, pp. 1238–1244.
- Amalia, R. & Rahim, A. (2023) '*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Menulis Iklan Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 08 Mata Oleo Kabupaten Bombana*',
- Fatmasari & Syamsul, S. (2023) '*Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Menulis cerita Fantasi Peserta Didik Kelas VII*', *Bapala*, 10, pp. 110–124.
- Fatmasari, R.K. & Fitriyani, H. (2018) *Keterampilan Membaca*.
- Harsiati, Titik, Agus T, & E. Kosasih. (2017). *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII Edisi Revisi*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud
- Hasnida (2014) *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung pengajaran pada Anak Usia Dini*, Jakarta Timur: PT. LUXIMA METRO MEDIA
- Hikmawati, F. 2020. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA
- Kamaluddin, M.I. (2021) '*Pengaruh Media Komik terhadap Keterampilan Membaca Cerpen*', *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 7(1), pp. 125–131. Available at: <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.608> .
- Khoirurrijal *et al.* (no date) *Pengembangan Kurikulum Merdeka*.
- Kustandi C. & Daddy D. (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA
- Meidyawati, S. (2018) '*Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Membaca Pemahaman di Kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya*', *All rights reserved*, 5(2), pp. 283–295. Available at: <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogik/index>.
- Mulyani, S. R. 2021. *Metodologi Penelitian*. Bandung: WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG
- Musfiroh, D. (2018) '*Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Negeri Sinduadi 1*', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, pp. 2044–2053.

- Nur H. & Benny A. P. (2022) 'Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor', *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), pp. 164–172. Available at: <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274>.
- Nuryadi dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA
- Pagarra, H. et al. (2022) *Media Pembelajaran, Badan Penerbit UNM*.
- Permendikbud Ristek No. 262/M/2022
- Raharjo, Sahid. 2014. *Cara Melakukan Uji Statistik Deskriptif dengan Software SPSS*. www.spssindonesia.com. 1 Agustus 2024
- Rahayu, H.N. (2020) 'Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengapresiasi Cerita Fantasi Pada Peserta Didik Kelas VII-A Smp Negeri 3 Subang Tahun Pelajaran 2016-2017', *C*, 15(2), pp. 274–282.
- Riskilah, N. (2019) 'Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sd Negeri 6 Metro Timur Tahun Pelajaran 2018/2019'.
- Sani R. A. dkk 2018, *Penelitian Pendidikan*, Tangerang.
- Sappaile, B.I., Pristiwaluyo, T. and Deviana, I. (2021) *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa*.
- Shoimah, L. (2018) 'Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Melalui Media Pembelajaran Komik Nonverbal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia', 1, pp. 619–631.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Subarna, R. dkk, S. 2021. *Bahasa Indonesia SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Subarna, R. dkk. 2021. *Buku Panduang Guru Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sudjana N. & Rivai A. 2019, *Media Pengajaran*, SBAIgensindo, Bandung.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni V. W. 2021, *Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis, dan Mudah dipahami*, Yogyakarta.
- Sukmadinata N. S. 1997, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*, PT REMAJA ROSDAKARYA, Bandung.
- Susanto A. 2013, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. K E N C A N A, Jakarta.

- Tarigan H. G. 2021, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Penerbit Angkasa, Bandung
- Verlia, V. and Sahlan (2020) '*Pengaruh Program Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Ix Smp Negeri 10 Kendari*', *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 5(4), pp. 400–412.
- Wardana, A. (2018) '*Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran*', *Pengembangan Komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik kelas III SD/MI*, 53(9), pp. 1689–1699.
- Wardiah, D. and Puspita, Y. (2024) '*Pengaruh Media Video Youtube Iklan Dalam Karangan Menulis Teks Persuasif Terhadap Siswa Kelas VIII Smp Negeri 7 Palembang*', *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 9(2), pp. 423–435. Available at: <https://doi.org/10.36709/bastra.v9i2.475>.