

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS PUISI BERBASIS KOMIK
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN DAN MOTIVASI SISWA**

Krisman Datafaeri Telaumbanua¹, Arozatulo Bawamenewi²

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Nias

Email: krismantel692@gmail.com, arozatulobawamenewi825@gmail.com

Corresponding author:

Nama : Krisman Datafaeri Telaumbanua

Institusi : Universitas Nias

Email : krismantel692@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menulis puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4D (*Four D*) yakni Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Penyebaran (*Disseminate*). Penelitian pengembangan media pembelajaran menulis puisi berbasis komik ini, dilaksanakan dikelas X SMK Negeri 1 Lotu Jurusan AKL-2. Hasil penilaian validator ahli materi revisi I mencapai 52,5%, revisi II mencapai 92,5%, kriteria sangat praktis, validator ahli bahasa pada revisi I 67,9%, revisi II mencapai 100%, kriteria sangat praktis, validator ahli desain pada revisi I 35%, revisi II mencapai 96,6% kriteria sangat praktis. Hasil penilaian angket respon peserta didik uji coba perorangan memperoleh skor 88,9% sangat praktis, uji coba kelompok kecil 93,3%, uji coba lapangan memperoleh skor 94,4% sangat praktis. Penilaian uji tes hasil essay belajar peserta didik memperoleh presentase ketuntasan klasikal pada uji coba perorangan dengan skor 84,7%, uji coba kelompok kecil dengan skor 81,6%, uji coba lapangan dengan skor 84 % kriteria sangat praktis. Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan media pembelajaran menulis puisi berbasis komik ini sangat layak, praktis, dan efektif digunakan sehingga memenuhi harapan atau tujuan penelitian. Adapun saran peneliti yaitu semoga penelitian ini dapat memotivasi dan mendorong peneliti selanjutnya yang berminat untuk menulis puisi berbasis komik yang interaktif, kreatif dengan mengoperasikan aplikasi *canva* dan *picsart* pada pembuatan komik yang dimaksud.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Motivasi.

Abstract: Development of Comics-Based Poetry Writing Learning Media to Develop Students' Abilities and Motivation. The purpose of this research is to develop students' ability to write poetry by paying attention to the building blocks. This type of research is development research using the 4D Learning Device Development model (*Four D*), namely Define, Design, Develop, Disseminate. Research on the development of comic-based poetry writing instructional media was carried out in class X SMK Negeri 1 Lotu, AKL-2 Department. The results of the first revision material expert validator assessment reached 52,5%, second revision reached 92,5% very practical criteria, ali language validator in the first revision 67,9%, second revision reached 100% very practical criteria, design expert validator in the first revision 35%, second revision reached 96,6% very practical criteria. The results of the questionnaire assessment of individual trial student responses obtained a score 88,9% very practical criteria, small group trials 93,3%, field trials obtain scores 94,4% very practical criteria. Test assessment test essay results teach students to get a presentation to completeness classical on individual test with score 84,7%, small group trials with scores 81,6%, field trials with scores 84% very practical criteria. From the results of the research above, it can be concluded that learning media for writing poetry based on comics is very feasible, practical, and effective to use so that it meets the expectations or research objectives. The researcher's suggestion is that this research can motivate and encourage future researchers who are interested in writing interactive, creative comic-based poetry by operating the Canva and PicsArt applications in making the comic in question.

Keywords: Learning Media, Comic, Motivation

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara (Padangsidimpun, 2017). Pendidikan salah satu cara yang digunakan oleh pemerintah guna melakukan penyelerasan dan proses pembentukan bangsa yang berguna bagi negara, dalam hal ini pendidikan digunakan sebagai motor untuk berbagai kepentingan mulai dari kepentingan politik hingga kepentingan sosial. Hal ini dikarenakan banyak sekali di era sekarang ini kasus yang timbul karena kurangnya moral bangsa Indonesia yang tidak mencerminkan karakter dari bangsa Indonesia itu sendiri. Hal tersebut dapat dikarenakan kurangnya Pendidikan moral yang diberikan oleh sekolah maupun keluarga dimana orang tersebut berada. Selain itu, lingkungan tempat seseorang bergaul juga dapat mempengaruhi moral dan karakter dari seseorang (Helaluddin & Awalludin, 2020). Pendidikan ini merupakan suatu lembaga yang mampu membimbing setiap individu untuk melakukan perubahan baik secara sikap maupun intelektual, pendidikan ini memberikan suatu pembelajaran kepada setiap orang untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan adanya pendidikan, kehidupan setiap individu menjadi lebih bermanfaat. Manfaat yang diperoleh dari pendidikan salah satunya yaitu menambah wawasan, dan akhirnya wawasan tersebut dapat dibagikan kepada individu lain, dan wawasan tersebut didapatkan dari pendidikan, (Halawa et al., 2023).

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Tujuan pembelajaran perlu kita ketahui, yakni: guru dan siswa, tujuan, materi, metode, alat dan evaluasi. Tujuan pembelajaran ini merupakan faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dengan adanya tujuan maka guru memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan pembelajaran akan lebih terarah (Arozatulo, dkk, 2023). Tujuan dalam pembelajaran yang telah dirumuskan hendaknya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, sarana prasarana dan kesiapan peserta didik, sehubungan dengan hal itu, maka seluruh kegiatan guru dan peserta didik harus diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah di harapkan.

Media pembelajaran di ungkapkan oleh Darussa (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Media pembelajaran merupakan penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya atau istilah lain mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Media pembelajaran ini sangat diperlukan sesuai pendapat Anggraini & Hasanudin (2020) media pembelajaran merupakan: 1) media pembelajaran sebagai komponen sumber belajar dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, 2) media pembelajaran adalah wahana fisik yang mengandung materi pelajaran, 3) media pembelajaran adalah teknik pembawa informasi atau pesan pembelajaran. Badruttaman & Kholidah (2020: 812) media pembelajaran teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran dalam bentuk sarana fisik seperti : buku, film dan video. Edwin (2023) media pembelajaran merupakan media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti 'tengah', perantara' atau 'pengantar'. Istilah perantara atau pengantar ini digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar suatu pesan dari si pengirim (*sender*) kepada si penerima (*receiver*) pesan. Media pembelajaran dapat kita simpulkan dari beberapa pendapat para ahli diatas bahwa media pembelajaran merupakan alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajaran dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Komik merupakan gambar – bergambar dan grafik dijadikan dalam bentuk urutan yang ditujukan untuk mengirim informasi dan untuk menghasilkan jawaban atau kesimpulan bagi pembaca Harismawan (2020 : 44). Media komik merupakan media suatu dalam bentuk kartun yang menerapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan suatu hiburan kepada para pembaca Hidayat, dkk (2023). Kegiatan menulis ini merupakan salah satu kegiatan yang dapat berefek kepada siswa dalam mengasah pikiran mereka, pendapat Linda (2023) Dalam pembelajaran menulis puisi hal yang pertama yang perlu diperhatikan siswa adalah menentukan gagasan atau tema puisi, tema puisi harus ditentukan terlebih dahulu karena tema puisi dijadikan sebagai acuan untuk mengemukakan isi hati penulis puisi. Tema puisi dapat diperoleh dari lingkungan sekitar. Gagasan pokok atau tema yang telah ditentukan dikembangkan menjadi baris – baris dalam puisi dan baris – baris dikembangkan menjadi baris – baris dalam puisi dan baris – baris dikembangkan menjadi bait puisi.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya Marini (2020). Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan langkah awal dalam mengamati pelajaran lain pada jenjang pendidikan dimulai dari tingkat dasar. Pentingnya penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran lainnya dalam mengadaptasi lingkup kompetensi menyimak, berbicara, membaca dan menulis yang diharapkan dengan menggunakan bahasa untuk mengkomunikasikan tujuan yang diharapkan Permadi, dkk (2022). Dari beberapa pendapat diatas mengenai pembelajaran ini maka, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran ini merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik dengan kata dan arti lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan hasil kegiatan refleksi magang I, II dan III, peneliti menemukan bahwa disekolah SMK Negeri 1 Lotu, proses pembelajaran yang dilakukan atau dilaksanakan masih kurang efektif dikarenakan oleh dua faktor, yaitu pertama faktor dari guru, karna belum mendesain komik bahasa Indonesia yang bervariasi dan menarik sehingga tidak menarik minat pembaca atau minat siswa/i, dan pembelajaran masih bergantung dan berpusat pada guru. Kedua faktor tersebut dari siswa yaitu dalam mengikuti proses pembelajaran siswa kurang aktif dan kurang mandiri, karena ketidak tertarikannya siswa terhadap komik yang telah di desain yang akan dijadikan sebagai bahan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya perubahan dan pembaharuan, inovasi ataupun gerakan perubahan pola pikir ke arah pencapaian tujuan pendidikan pada umumnya dan khususnya pada tujuan pembelajaran tersebut. Upaya menghindari atau mengurangi kemungkinan-kemungkinan terjadinya masalah tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran, yaitu media berbasis komik yang dapat menunjang tercapainya proses belajar yang baik dan efektif. Proses pembelajaran disekolah diperlukan model pembelajaran yang efektif agar siswa lebih bersemangat dan termotivasi, karna tanpa model pembelajaran yang sesuai, proses belajar mengajar itu maka akan membosankan bagi siswa. Model pembelajaran berfungsi sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Salah satu kompetensi dasar pada pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 di SMK Negeri 1 Lotu adalah pengembangan media pembelajaran menulis puisi berbasis komik untuk mengembangkan kemampuan serta memotivasi siswa SMK. Jadi, salah satu kegiatan yang perlu

kita lakukan dalam penelitian ini yaitu dengan melaksanakan kegiatan keterampilan menulis.

Berdasarkan hasil riset yang relevan telah melakukan penelitian ini dan telah membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran menulis puisi ini dapat membuat siswa untuk aktif dan semangat untuk belajar, dikarenakan dengan kegiatan menulis puisi ini, maka siswa dengan harus mengasah pikirannya dalam membuat suatu karangan dari hasil imajinasinya tentang pengalaman dan inspirasi yang ditemuinya dalam perjalanan hidupnya, sama seperti yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya oleh Marini (2020) dan Edwin (2023).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* atau R & D merupakan metode penelitian dan pengembangan yang biasa dipakai oleh mahasiswa fakultas keguruan dan atau ilmu kependidikan, karena metode R & D merupakan metode penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan sebuah produk (dapat berupa modul atau model atau yang lainnya), dan terdapat efektivitas dari sebuah produk sesuai dengan maksud dikembangkannya produk tersebut, (Linda et al., 2023). Keberhasilan penelitian satu diantaranya adalah ditentukan dalam pemilihan metode penelitian yang tepat. Model yang saya gunakan pada penelitian ini yaitu model 4D dengan tahap sebagai berikut: pendefinisian, perancangan, pengembangan, penyebaran. Subjek penelitian dan pengembangan ini yaitu peserta didik kelas X AKL-2 SMK Negeri 1 Lotu tahun pelajaran 2022/2023. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket validasi, angket respon siswa, angket uji coba tes essay peserta didik, angket kepraktisan komik, lembar penilaian efektifitas, wawancara, observasi, dan dokumentasi (Harefa et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran berupa komik yang telah divalidasi, diuji dan ditingkatkan, (Pinta et al., 2023). Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran bahasa indonesia dalam bentuk komik pada materi menulis puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya (tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur, perwajahan). Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa indonesia dalam bentuk komik dan untuk menilai kelayakan, kepraktisan dan keefektifan komik tersebut. media pembelajaran bahasa indonesia dalam bentuk komik dikembangkan oleh peneliti, divalidasi dan diuji cobakan kepada siswa/siswi untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk komik pada materi menulis puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya (tema,diksi,gaya bahasa,imaji,struktur,perwajahan).

Proses pengembangan dalam media komik ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D, yang meliputi empat tahap: tahap pendefinisian, tahap perancangan,tahap pengembangan dan tahap penyebaran. Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media *Virtual Reality*.

Hasil dari pengembangan produk awal kemudian akan divalidasi produk dikatakan praktis jika secara teoritis para ahli menyatakan bahwa produk dalam kategori “sangat praktis” sesuai dengan karakteristik penelitian masing-masing. Validasi dilakukan oleh beberapa tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai media komik bahasa Indonesia yang telah dibuat oleh peneliti dan saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki media komik pada materi menulis puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya (tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur, perwajahan).

Validasi materi/isi dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi materi dan untuk meningkatkan kualitas media produk komik. Validasi materi/isi dilakukan oleh 1 orang validator, validasi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri dari 5 aspek yaitu aspek relevansi, aspek keakuratan, aspek kelengkapan sajian, aspek sistematika sajian, aspek kesesuaian sajian dengan tuntunan pembelajaran yang terpusat pada siswa. Pada instrumen kelayakan materi dan isi memiliki beberapa indikator. Pada keseluruhan indikator terdapat 31 pernyataan. Validasi oleh dosen validasi materi telah dilakukan sebanyak 2 kali proses revisi. Hasil revisi I memperoleh tingkat pencapaian 52,5% kategori praktis. Kemudian peneliti melanjutkan kegiatan revisi II dan mencapai skor rata-rata 92,5% kategori sangat praktis dengan melakukan perbaikan saran dan kritik dari dosen validasi materi, yaitu menerapkan apersepsi atau pendekatan materi sebelumnya dengan jelas dan pemberian tugas sesuai.

Ahli bahasa menilai tentang bahasa sesuai dengan EYD yang digunakan pada materi menelaah struktur dan kebahasaan fabel. Validasi telah dilakukan sebanyak dua kali validator diberikan angket berupa indikator penilaian yang terdiri dari beberapa aspek. Hasil revisi I memperoleh tingkat pencapaian 67,9% kategori praktis. Kemudian peneliti melanjutkan revisi II dan mencapai rata-rata skor 100% kategori sangat praktis. dengan melakukan perbaikan saran dan kritik dari dosen validasi ahli bahasa yaitu penulisan teks disesuaikan dengan materi yang diucapkan dalam media komik.

Ahli desain media komik bahasa Indonesia menilai cara mendesain media komik bahasa Indonesiaaa. Pada revisi I memperoleh tingkat pencapaian 35%. Kemudian peneliti melanjutkan revisi II dan mencapai rata-rata skor 96,6% kategori sangat praktis dengan melakukan perbaikan saran dan kritik dari dosen validasi ahli desain yaitu menambahkan *opening* atau tampilan awal pada media komik, mengganti latar background agar sesuai dengan nuansa materi puisi, memperbaiki pengenalan identitas, menyesuaikan posisi huruf dengan baik dan rapi, menambahkan biodata di akhir media komik dan mambah *watermark* (sebuah logo atau sama dengan identitas dari si pencipta karya).

Hasil kepraktisan komik menunjukkan bahwa, komik secara keseluruhan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Kepraktisan tersebut dibuktikan dari hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Berdasarkan aspek pembelajaran, kebahasaan, penyajian, dan komunikasi visual diperoleh hasil-hasil penilaian yang dapat dijabarkan dalam pembahasan sebagai berikut:

Respon peserta didik pada uji perorangan dilakukan di sekolah SMK Negeri 1 Lotu, di kelas X SMK dengan jumlah siswa sebanyak 3 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup pada indikator visualisasi, penyajian materi, teks, gambar, motivasi, dan evaluasi. Dengan hasil respon peserta didik pada uji coba perorangan menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk komik sudah sangat praktis dan bisa digunakan dalam pembelajaran. Rata-rata skor perolehan sebesar 88,9% kategori sangat praktis.

Respon peserta didik pada uji perorangan dilakukan di sekolah SMK Negeri 1 Lotu, di kelas X SMK dengan jumlah siswa sebanyak 5 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup pada indikator visualisasi, penyajian materi, teks, gambar, motivasi, dan evaluasi. Dengan hasil respon peserta didik pada uji coba perorangan menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk media komik sudah sangat praktis dan bisa digunakan dalam pembelajaran. Rata-rata skor perolehan sebesar 91,3% kategori sangat praktis.

Respon peserta didik pada uji coba lapangan dilakukan di sekolah SMK Negeri 1 Lotu, di

kelas X SMK dengan jumlah siswa 18 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup pada indikator kejelasan alur pembelajaran, kemudahan memahami materi, relevansi contoh dan latihan soal terhadap materi, kemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk komik, kemenarikan, kejelasan tampilan dan warna, keterbacaan teks, dan kemudahan pengguna. Dengan hasil respon peserta didik pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk komik sudah praktis dan bisa digunakan dalam pembelajaran, rata-rata skor perolehan sebesar 94,4% kategori sangat praktis.

Keefektifitas media komik bahasa Indonesia dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar siswa berupa *essay* teks berjumlah satu butir soal. Uji efektifitas dilakukan setelah implementasi media komik bahasa Indonesia pada satu kelas selesai, peneliti membagikan tes hasil belajar, (Zalukhu et al., 2023). Tes belajar siswa dikatakan tuntas apabila nilai lembar kerja peserta didik ≥ 70 yaitu tuntas KKM, dari 18 lembar kerja peserta didik diperoleh 18 peserta didik tuntas KKM dari 18 peserta didik. Pada efektifitas media komik pada uji coba *essay* maka hasil presentasi pada uji coba perorangan dalam hal ini yang diuji cobakan kepada 3 orang peserta didik SMK Negeri 1 Lotu di kelas X-AKL-2 mencapai skor rata-rata 84,7%, dalam uji coba kelompok kecil juga dalam hal ini 5 orang peserta didik di uji cobakan maka mencapai rata-rata skor 81,6% dan uji coba lapangan dalam hal ini satu kelas AKL-2 kelas X dengan mencapai rata-rata skor 84%. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa media komik bahasa Indonesia efektif untuk digunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Komik untuk Mengembangkan Kemampuan serta Memotivasi Siswa SMK Negeri 1 Lotu kelas X AKL-2, dapat disimpulkan [engembangan media pembelajaran menulis puisi berbasis komik untuk mengembangkan kemampuan serta memotivasi siswa SMK yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi 4 tahap utama yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), dan tahap penyebaran (*disseminate*) yang telah teruji sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif serta layak digunakan. Media pembelajaran menulis puisi berbasis komik untuk mengembangkan kemampuan serta memotivasi siswa SMK dinyatakan telah teruji sangat valid dan layak digunakan dengan rata-rata skor validitas materi (isi) sebesar 92,5%, validitas bahasa sebesar 100% dan validitas media (desain) sebesar 96,6%. Media pembelajaran komik dinyatakan layak untuk digunakan dapat dilihat dari angket respon siswa yang telah di uji cobakan kepada siswa SMK. Sebesar uji coba perorangan mencapai 89,9% , uji kelompok kecil mencapai 93,3%, dan uji coba lapangan mencapai 94,4%. Media pembelajaran komik memperoleh kriteria sangat efektif dan layak digunakan dengan presentase 84% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan temuan, pembahasan, dan kesimpulan penelitian ini, berikut beberapa saran yakni mendorong peneliti selanjutnya untuk membuat media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komik dengan aplikasi pembuatan komik pembelajaran yang lebih baik. Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan media komik bahasa Indonesia pada konsep materi yang lainnya. Kepada peneliti selanjutnya untuk menerapkan media berbasis komik ini di sekolah tempat mereka melakukan penelitian yang dituju.

DAFTAR PUSTAKA

Arozatulo Bawamenewi, Agusman, Zebua, Mira Krisdayanti Gea. 2023b, ANALISIS

PENGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM MENULIS PUISI SISWA KELAS X IPS SMA Negeri 1 LOTU. *Journal on education*.

- Anggriani, L., & Hasanudin, C. (2020). Analisis Keterampilan Menulis Puisi dengan Menggunakan Kolaborasi Metode SSCS dan Media Audio Visual, (2014), 201–212.
- Badruttamam, C. A., & Kholidah, D. R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Sub Tema 2, 12(02), 1–8.
- Edwin, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Pembelajaran Menulis Puisi Untuk Kelas X Di Sma Negeri 1 Palembang Mobile Learning Pada Pembelajaran Menulis Puisi Untuk Kelas X Di Sma Negeri 1 Palembang.
- Harismawan, W., Pendidikan, T., Pendidikan, F. I., Malang, U. N., Malang, K., Pembelajaran, K., ... Malang, K. (2020). Penggunaan Komik Berbasis Web pada Pelajaran Sejarah Siswa SMA The Use of Web-Based Comics in High School History Subjects, 2, 40–50.
- Halawa, A., Zebua, J. N., Gea, M. K., & Bawamenewi, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Gambar dalam Menulis Puisi Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Lotu, 06(01), 6290–6295.
- Hidayat Harefa, R. T., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, 6(1), 3241–3247. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379>
- Helaluddin & Awalludin. (2020). Keterampilan Menulis Akademik Panduan bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi. Media Madani
- Linda, A., Gea, A., Telaumbanua, E. C., Zendrato, A., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX, 06(01), 3015–3021.
- Ma, D. I. S., & Darussa, S. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Di SMA Swasta Darussa'Adah Kec. Pangkalan Susu, 7(2), 809–820.
- Marini, W. O. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Kelas Viii Dalam Bentuk Video Compact Disc Interaktif Di Smp Negeri 28 Palembang Puisi Kelas Viii Dalam Bentuk Video Compact Disc.
- Padangsidimpuan, I. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang, 03(2), 333–352.
- Permadi, B. A., Pesantren, I., Abdul, K. H., & Mojokerto, C. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor penting , sebab dalam proses belajar mengajar ketidak jelasan bahan ajar yang mengajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik , sehingga peserta didik mudah, 2(1), 164–172.
- Pertiwi, D. H., Karnadi, M. C., Syamsiyah, N., Jakarta, H., & Pembelajaran, M. (2022). Pengembangan model pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw pada materi teks eksposisi kelas ix smp raudlatul islamiyyah jakarta, 6(April), 9–16.
- Pinta, P., Bate, P., Citra, U., Zebua, K., Nazara, E., & Bawamemewi, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS), 06(01), 3033–3039.