

PENGEMBANGAN LEMBAR KEGIATAN SISWA BERBASIS KOMIK PADA MATERI MENULIS POSTER DAN SLOGAN

Ninit Alfianika dan Silvia Marni
STKIP PGRI Sumatera Barat, Indonesia
ninitalfianika@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) berbasis komik yang valid, praktis, dan efektif untuk materi menulis slogan dan poster pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian pengembangan didesain dengan menggunakan model 4D (*define, design, develop, disseminate*) dan dibatasi sampai pada tahap ketiga. Subjek penelitian mencakup ahli dalam validasi konten, guru dalam uji praktikabilitas dan siswa kelas VIII sebagai uji coba penggunaan produk. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket validasi, lembar observasi, dan tes unjuk kerja. Data penelitian berupa skor angket validasi, praktikalitas, aktivitas, dan hasil belajar siswa dan diolah secara kuantitatif. LKS yang dihasilkan terdiri dari 8 tema. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa LKS bahasa Indonesia berbasis komik untuk materi menulis slogan dan poster yang dikembangkan sangat valid sangat praktis dan sangat efektif untuk memfasilitasi pengembangan aktivitas dan prestasi belajar siswa. LKS yang dihasilkan dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata kunci: *lembar kerja siswa, berbasis komik, materi menulis, poster dan slogan*

DEVELOPING COMIC-BASED STUDENT WORKSHEETS ON POSTER AND SLOGAN WRITING MATERIALS

Abstract

This study was aimed at producing a valid, practical, and effective comic-based student worksheet for writing slogans and posters on Indonesian language learning. The development research was designed using a 4D model (*define, design, develop, disseminate*) and limited to the third stage. The subject of the study included experts in content validation, teachers in the practicality test and class VIII students as a trial of product use. The instruments used in data collection in this study were validation questionnaires, observation sheets, and performance tests. The data in the form of questionnaire validation, practicality, activity, and student learning outcomes then were processed quantitatively. The worksheet consists of 8 themes. The results show that the developed comic-based Indonesian worksheet for the material of writing slogans and posters is valid, practical and effective to facilitate the development of activities and student learning achievement. This worksheet is able to be used as teaching materials to improve the quality of the process and results of learning Indonesian.

Keywords: *student worksheet, comic-based, writing material, poster and slogan*

PENDAHULUAN

Salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk siswa kelas VIII SMP adalah menulis slogan dan poster. Materi menulis slogan dan poster mengharuskan siswa mampu menguasai konsep slogan dan poster. Suyanto (2005, p. 139) mengemukakan bahwa slogan atau *themeline* atau *tagline* yang tertuang dalam pesan iklan televisi merupakan awal kesuksesan periklanan. Slogan menjadi pernyataan standar yang mudah diterima dibenak konsumen. Slogan erat hubungannya dengan konsep kreatif dan *marketing* (Yuliansyah, 2009, p. 104). Slogan adalah juru bicara produk yang fasih dan ahli. Muara sebuah produk dalam beriklan adalah slogan atau *talent*. Slogan berfungsi untuk memberikan gambaran sekilas tentang tujuan dan kelebihan suatu produk. Slogan juga berfungsi untuk membedakan antara suatu produk dengan produk saingan. Umumnya dalam satu slogan, terdapat indikasi segmentasi atau target *audience*. Indikasi target *audience* atau pasar tersebut dapat secara langsung diketahui, tetapi banyak juga secara terselubung. Banyak slogan yang menggunakan kata-kata yang mewakili target pasar atau *audience*-nya.

Sadiman, Rahardjo, Haryono, dan Harjito (2012, p. 47) menyatakan bahwa poster yang baik hendaklah sederhana, menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok, berwarna, slogan ringkas dan jitu, tulisannya jelas, serta motif dan desain bervariasi. Hasnun (2006, p. 254) menyatakan bahwa bahasa poster memiliki perbedaan dan keunikan dari bahasa lainnya, seperti bahasa pengumuman atau bahasa surat. Bahasa poster singkat, jelas dan memiliki daya pikat (persuasif). *Pertama*, singkat; berarti tidak panjang dan tidak berbelit-belit. Kata-katanya padat dan

penuh isi, serta setiap kata memiliki fungsi. Artinya, tidak ada kata yang penempatannya tidak bermakna. *Kedua*, jelas; berarti tidak membingungkan pembaca. *Ketiga*, memiliki daya pikat (persuasif). Artinya, dengan membaca poster yang dipasang pembaca merasa tertarik karena memiliki unsur ajakan. Oleh sebab itu, pemilihan dan penempatan kata yang sesuai sangat penting diperhatikan oleh penyusun poster.

Selain memahami konsep slogan dan poster, siswa juga harus mampu menguasai ciri-ciri slogan dan poster. Ciri kalimat slogan ialah ringkas, jelas, tepat sasaran, dan menarik (Nurhadi, Dawud, dan Pratiwi, 2007, p. 200). Pardjimin (2005, p. 33) menjelaskan bahwa bahasa dalam slogan itu memiliki unsur kepadatan isi, kesesuaian slogan dengan tujuan, keindahan kata atau pilihan kata, serta keaslian slogan (tidak meniru slogan yang telah ada).

Kenyataan yang ditemukan di lapangan, khususnya untuk siswa kelas VIII SMP di Tingkat SMP yang ada di Painan Kabupaten Pesisir Selatan belum semua siswa mampu menulis slogan dan poster. Hal itu disebabkan oleh kurangnya penguasaan konsep dan ciri-ciri slogan dan poster yang dikarenakan keterbatasan bahan ajar yang ada di sekolah. Bahan ajar yang merupakan alat yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran (Mulyani, Widayastuti, & Hendri, 2013) belum tersedia. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menyikapi permasalahan tersebut adalah dikembangkannya bahan ajar berbentuk Lembar Kegiatan Siswa (LKS). Trianto (2011, p. 22) menyatakan LKS merupakan panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. LKS dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau

demonstrasi. LKS memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh.

Sebagai bahan ajar, LKS memiliki enam unsur utama. Keenam unsur utama tersebut meliputi: judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar, materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah kerja, dan penilaian. Dari segi format, LKS memuat delapan unsur yakni: judul, kompetensi dasar yang akan dicapai, waktu penyelesaian, peralatan atau bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, informasi singkat, langkah kerja, tugas yang harus dilakukan, dan laporan yang harus dikerjakan (Prastowo, 2011, pp. 207-208).

LKS yang baik ialah LKS yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan. Valid adalah berlaku atau sah (Sugono (2008, p. 1355)). Jadi, LKS yang valid adalah LKS yang benar atau sah. Indikator yang digunakan untuk mengukur validitas LKS yaitu kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan. Keempat indikator tersebut didapat dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), pasal 43 ayat 5. Kelayakan isi terdiri atas kesesuaian materi dengan SK dan KD; keakuratan materi; kemitakhiran materi; mendorong keingintahuan; pratikum dan kewirausahaan; dan pengayaan. Kelayakan kebahasaan terdiri atas lugas; keterbacaan; dialogis dan interaktif; kesesuaian dengan perkembangan siswa; kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia; dan penggunaan istilah simbol dan indeks. Kelayakan sajian terdiri atas teknik penyajian; pendukung penyajian; penyajian pembelajaran; koherensi dan keruntutan alur pikir. Kelayakan kegrafikan berisikan tampilan dan desain LKS yang dirancang.

Arikunto dan Jabar (2008, p. 92) mengatakan bahwa praktikalitas merupakan aspek yang dapat menentukan suatu instrumen mudah digunakan praktis dan tidak rumit. Kepraktisan LKS dapat dinilai dari isi menarik, tampilan menarik, penjelasan mudah dimengerti, kalimat mudah dipahami, dan gambar mudah dipahami (Zainuddin, Mustikawati, & Suyidno, 2012, p. 68). Indikator yang digunakan untuk mengukur praktikalitas LKS, yaitu dilihat dari aspek kemudahan dalam penggunaan dan aspek kesesuaian dengan waktu. Sugono (2008, p. 311) menyatakan bahwa efektif adalah ada efeknya, pengaruhnya, dan akibatnya. Aspek efektivitas yang diamati adalah hasil belajar siswa yang meliputi ranah kognitif, psikomotor, dan afektif. Cara berpikir yang sistematis dianggap sebagai pendekatan yang cukup bagus dalam proses pelatihan (Yuriani, Marwanti, Komariah, Ekawatiningsih, & Santosa, 2012). Uji efektivitas yang dimaksud adalah pengujian terhadap keefektifan LKS yang digunakan di kelas yang dilihat berdasarkan keaktifan siswa dan hasil belajar selama proses pembelajaran dengan menggunakan LKS. LKS dikatakan efektif apabila persentase aktivitas siswa mencapai >51% dan menguasai minimal 75% siswa dikategorikan berada di atas KKM pembelajaran.

LKS yang dikembangkan adalah berbasis komik. Penyajian LKS dilengkapi oleh tampilan berbentuk komik. Asnawir dan Basyiruddin (2002, p. 55) menjelaskan bahwa media komik dapat berfungsi sebagai media informatif dan edukatif. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Nurgiyantoro (2010, pp. 40-41) menjelaskan bahwa komik merupakan bahan bacaan yang hadir dengan keunikannya sendiri, tampil dengan deretan gambar dengan tulisan yang ditempatkan di dalam balon-balon percakapan. LKS yang dirancang berupa

sebuah cerita yang diperankan oleh tokoh-tokoh kartun. Percakapan di dalam LKS menceritakan tentang materi menulis slogan dan poster yang telah diperkaya, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Sadiman, dkk. (2012) menyatakan bahwa visualisasi mempermudah orang untuk memahami suatu pengertian. Sebuah pemero mengatakan bahwa sebuah gambar “berbicara” seribu kali dari yang dibicarakan melalui kata-kata (*a picture is worth a thousand words*). Selain itu, LKS yang hendak dihasilkan dirancang dengan berbagai warna yang bertujuan untuk membangkitkan minat belajar siswa lebih maksimal. Tujuan penelitian ini ialah untuk menghasilkan LKS bahasa Indonesia berbasis komik pada materi menulis slogan dan poster yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan siswa kelas VIII SMP.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan *Four-D Models* yang dikemukakan oleh Thiagarajan dan Semmel (1974, p. 13). Model ini terdiri atas empat tahap pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Namun, dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan). Data penelitian berupa skor angket validasi dan praktikalitas, skor lembar observasi, dan skor hasil belajar siswa. Subjek uji coba adalah siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 2 Painan Kabupaten Pesisir Selatan berjumlah 9 orang. Instrumen penelitian ini berupa angket, lembar observasi, dan tes unjuk kerja. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa LKS bahasa Indonesia berbasis komik pada materi menulis slogan dan poster siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Painan Kabupaten Pesisir Selatan telah valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Analisis data dapat dijelaskan melalui tiga tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*).

Tahap pendefinisian bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Hal-hal yang dilakukan pada tahap pendefinisian dimulai dari analisis ujung depan, siswa, kurikulum, konsep, dan tugas. Analisis ujung depan bertujuan untuk mengetahui kompetensi awal yang dimiliki setiap siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia, SMP Negeri 2 Painan, Ibu Mursyafni Thalib, S.Pd., dapat diperoleh informasi sebagai berikut. *Pertama*, kemampuan menulis slogan dan poster siswa masih berada pada kisaran KKM dan belum menunjukkan hasil yang memuaskan. *Kedua*, guru belum pernah membuat LKS pembelajaran sendiri sehingga guru masih menggunakan LKS yang disediakan oleh sekolah. *Ketiga*, siswa tidak tertarik dengan LKS yang ada karena monoton dan materinya sangat minim. *Keempat*, belum tersedianya LKS berbasis komik pada materi menulis slogan dan poster di SMP Negeri 2 Painan Kabupaten Pesisir Selatan. Guna menyikapi permasalahan tersebut, dibuat inovasi baru untuk salah satu bahan ajar bahasa Indonesia dalam bentuk pengembangan LKS berbasis komik pada materi menulis slogan dan poster. Pengembangan bahan ajar dalam bentuk LKS bahasa Indonesia ini merupakan salah satu alternatif yang mampu menjawab persoalan di dalam proses pembelajaran.

Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik dan tingkat perkembangan siswa kelas uji coba. Berdasarkan data yang diperoleh dari guru bahasa Indonesia SMP Negeri 2 Painan, diketahui bahwa siswa yang dijadikan kelas subjek uji coba berada pada usia 13-14 tahun. Hal itu berarti bahwa usia tersebut berada pada tahap *keempat*. Tahap *keempat* tersebut ialah tahap operasional formal. Pada tahap operasional formal, siswa sudah mampu berpikir logis.

Analisis kurikulum bertujuan untuk menelaah kurikulum yang digunakan dalam penelitian. Telaah kurikulum dilakukan dengan menganalisis SK dan KD yang ada di dalam kurikulum yang sesuai dengan materi menulis slogan dan poster. Telaah kurikulum dilakukan dengan menganalisis SK dan KD yang ada di dalam kurikulum yang sesuai dengan materi menulis slogan dan poster. Pada Kurikulum KTSP 2006 terdapat SK untuk materi menulis slogan dan poster, yaitu SK 12 yang berbunyi "Mengungkapkan informasi dalam bentuk rangkuman, teks berita, slogan/poster". KD dari SK tersebut adalah KD 12.3 yang berbunyi "Menulis slogan/poster untuk berbagai keperluan dengan pilihan kata dan kalimat yang bervariasi, serta persuasif" (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006, p. 66). Berdasarkan hasil analisis kurikulum, didapatkan indikator menulis slogan sebagai berikut. *Pertama*, menjelaskan pengertian, ciri-ciri, dan fungsi slogan. *Kedua*, memahami langkah-langkah menulis slogan. *Ketiga*, menulis slogan dan poster dengan pilihan kata dan kalimat yang bervariasi serta persuasif. Indikator yang telah dikembangkan, dijadikan sebagai acuan dalam perumusan tujuan pembelajaran Berdasarkan hasil analisis kurikulum, didapatkan indikator menulis poster sebagai berikut. *Pertama*, menjelaskan hakikat poster (pengertian

poster, ciri-ciri poster, kegunaan dan manfaat poster, dan langkah-langkah menulis poster). *Kedua*, menulis poster dengan menggunakan pilihan kata dan kalimat yang bervariasi, serta persuasif.

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci, dan merumuskan konsep-konsep utama yang dipaparkan dalam kajian materi menulis slogan dan poster pada LKS. Berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran yang telah dikembangkan, dapat ditentukan konsep-konsep utama materi menulis slogan. Konsep utama materi menulis slogan dan poster adalah pengertian slogan, ciri-ciri bahasa slogan, perbedaan slogan dengan poster, contoh slogan, fungsi slogan, dan langkah-langkah dalam menulis slogan. Konsep utama menulis poster adalah pengertian poster, ciri-ciri poster, kegunaan dan manfaat poster, dan langkah-langkah menulis poster.

Analisis tugas mengacu kepada tugas-tugas siswa yang berkaitan dengan peningkatan pemahaman terhadap materi menulis slogan dan poster. Berdasarkan tugas-tugas yang telah dikerjakan siswa di dalam LKS tersebut dapat mengukur pencapaian tujuan pembelajaran. Tugas yang terdapat di dalam LKS bahasa Indonesia berbasis komik terbagi atas dua jenis yaitu uji kompetensi dan tugas. Pada bagian *pertama*, uji kompetensi diberikan soal-soal yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa terhadap materi yang telah diberikan. Soal dalam uji kompetensi terbagi atas tiga kelompok yaitu soal objektif (5 soal), isian (5 soal), dan esai (3 soal). Pada bagian *kedua*, tugas, siswa dilatih untuk menulis sebuah slogan.

Setelah melakukan tahap pendefinisian, tahap selanjutnya ialah tahap perancangan. Langkah yang dilakukan pada tahap perancangan adalah merancang LKS bahasa Indonesia berbasis komik pada materi

menulis slogan dan poster siswa kelas VIII SMP. LKS yang dirancang terdiri atas kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan LKS, standar kompetensi dan kompetensi dasar, penyampaian tujuan pembelajaran, penyajian materi tentang menulis slogan dan poster berbasis komik, rangkuman materi, unjuk pemahaman dalam bentuk soal pilihan ganda dan esai, dan daftar rujukan. Struktur ini berlandaskan pada teori Prastowo (2011, pp. 207-208), bahwa bahan ajar LKS terdiri atas enam unsur utama, yakni judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar, materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah kerja, dan penilaian.

Setelah tahap perancangan dilanjutkan dengan tahap pengembangan. Tahap pengembangan yang dilakukan meliputi uji validitas LKS dan uji coba produk. Uji validitas LKS ahli dan praktisi diperoleh dari empat indikator. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata keempat indikator tersebut. *Pertama*, aspek kelayakan isi memperoleh nilai rata-rata 91,66 (sangat valid). *Kedua*,

aspek kelayak bahasa memperoleh nilai rata-rata 91,40 (sangat valid). *Ketiga*, aspek kelayakan penyajian memperoleh nilai rata-rata 93,74 (sangat valid). *Keempat*, aspek kelayakan kegrafikaan memperoleh nilai rata-rata 97,50 (sangat valid). Jadi, dapat disimpulkan validitas LKS secara umum memperoleh nilai rata-rata 93,57 (sangat valid). Penjelasan lebih rinci dapat dilihat pada Tabel 1.

Setelah LKS yang dikembangkan dinyatakan valid dilanjutkan dengan uji praktikalitas guru dan siswa. Hasil uji praktikalitas guru yang diperoleh dari dua indikator. *Pertama*, aspek kemudahan dalam penggunaan memperoleh nilai rata-rata 96,15 (sangat praktis). *Kedua*, aspek kesesuaian dengan waktu memperoleh nilai rata-rata 87,50 (sangat praktis). Jadi, dapat disimpulkan uji praktikalitas guru secara umum memperoleh nilai rata-rata 95 (sangat praktis). Penjelasan lebih rinci dapat dilihat pada Tabel 2.

Berdasarkan hasil analisis uji praktikalitas siswa dari dua indikator. *Pertama*,

Tabel 1
Hasil Uji Validitas oleh Ahli dan Praktisi Secara Umum

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata (%)	Kategori
1	Kelayakan isi	91,66	Sangat valid
2	Kelayakan bahasa	91,40	Sangat valid
3	Kelayakan penyajian	93,74	Sangat valid
4	Kelayakan kegrafikan	97,50	Sangat valid
	Nilai secara Umum	93,57	Sangat valid

Tabel 2
Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kepraktisan (%)	Kategori
1	Aspek kemudahan dalam penggunaan	96,15	Sangat praktis
2	Aspek kesesuaian dengan waktu	87,50	Sangat praktis
	Jumlah	95,00	Sangat praktis

aspek kemudahan dalam penggunaan memperoleh nilai rata-rata 92,46 (sangat praktis). *Kedua*, aspek kesesuaian dengan waktu memperoleh nilai rata-rata 91,66 (sangat praktis). Jadi, dapat disimpulkan uji praktikalitas siswa secara umum memperoleh nilai rata-rata 92,36 (sangat praktis). Penjelasan lebih rinci dapat dilihat pada Tabel 3.

Berdasarkan hasil analisis uji praktikalitas oleh guru dan siswa didapatkan hasil secara umum yaitu 93,68 (sangat praktis). Efektivitas dilihat dari aktivitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis pengamatan aktivitas dan hasil belajar siswa dapat diperoleh persentase rata-rata ialah 91,89 (sangat berhasil). Dengan demikian, LKS yang dikembangkan dapat membangkitkan aktivitas dan hasil belajar siswa di sekolah. Berdasarkan analisis hasil belajar siswa dapat diketahui semua siswa dinyatakan berhasil dalam proses pembelajaran.

LKS bahasa Indonesia dirancang untuk menjadi sumber belajar pada materi menulis slogan dan poster. LKS ini telah diterapkan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Painan Kabupaten Pesisir Selatan. Berdasarkan hasil analisis data uji coba, LKS yang dirancang dikategorikan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan. Dengan demikian, LKS berbasis komik telah sesuai dengan standar sebuah bahan ajar untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Sebelum LKS diujicobakan dalam proses pembelajaran, terlebih dahulu LKS harus divalidasi. Kelayakan sebuah produk harus dilakukan validasi oleh ahlinya (Ahmad & Sofan, 2013, p. 145). Dalam penelitian ini, LKS divalidasi oleh dua orang validator ahli dan satu orang validator praktisi. Aspek yang divalidasi meliputi empat aspek yaitu kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan.

Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli dan praktisi, LKS bahasa Indonesia berbasis komik pada materi menulis slogan dan poster siswa kelas VIII SMP yang dirancang diperoleh skor rata-rata 93,57 dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, LKS telah valid untuk digunakan oleh guru dan siswa. Kevalidan LKS tersebut dapat diketahui atas empat aspek, yaitu sebagai berikut.

Pertama, aspek kelayakan isi secara umum tergolong sangat valid. Hal itu tergambar dari hasil penilaian validator yang menyatakan bahwa materi indikator dan tujuan pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan SK dan KD yang ada di dalam KTSP. Materi yang disajikan dalam modul sesuai dengan SK dan KD. Selain itu, LKS ini juga dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menyatakan bahwa jika dilihat dari kelayakan isi materi harus sesuai dengan SK dan KD, akurat, dan mutakhir.

Tabel 3
Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kepraktisan (%)	Kategori
1	Aspek kemudahan dalam penggunaan	92,46	Sangat praktis
2	Aspek kesesuaian dengan waktu	91,66	Sangat praktis
	Jumlah	92,36	Sangat praktis

Kedua, aspek kelayakan bahasa secara umum tergolong sangat valid. Hal ini diketahui dari hasil penilaian validator yang menyatakan bahwa bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, bahasa yang digunakan komunikatif sehingga mudah dipahami, dan bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik sehingga membangkitkan semangat siswa untuk membacanya. Hal itu sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menyatakan bahwa jika dilihat dari kelayakan bahasa, bahasa yang digunakan harus sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, mudah dibaca, dan komunikatif.

Ketiga, aspek kelayakan penyajian secara umum berkategori sangat valid. Hal ini tergambar dari hasil penilaian validator yang menyatakan bahwa teknik penyajian LKS berbasis komik jelas, singkat, dan telah sesuai dengan SK dan KD yang ada di dalam KTSP sehingga menjadikan pembelajaran bermakna. Penyajian pembelajaran dimulai dari hal yang mudah ke hal yang sulit, dari hal konkret ke abstrak, soal-soal yang disajikan di dalam LKS berbasis komik membangkitkan motivasi belajar siswa dan menambah pemahaman siswa terhadap materi. Materi yang disajikan dirujuk dari buku-buku yang mutakhir.

Keempat, aspek kelayakan kegrafikan secara umum berkategori sangat valid. Hal ini tergambar dari hasil penilaian validator yang menyatakan bahwa penggunaan jenis ukuran huruf sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, *desain* dan warna LKS menarik bagi peserta didik, gambar-gambar yang digunakan menarik dan dapat mendukung materi pembelajaran, dan sampul LKS menarik dan mewakili materi pembelajaran. Hal yang paling penting dan merupakan ciri khas LKS berbasis komik ialah bentuk penyajiannya

yang berupa percakapan antar tokoh, yakni tokoh kartun Doraemon yang dapat menarik minat belajar siswa. Hal itu sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa jika dilihat dari kelayakan kegrafikan, penggunaan ukuran huruf harus konsisten dan harus didesain semenarik mungkin.

Setelah LKS dinyatakan valid, diujicoba lapangan untuk mengetahui praktikalitas LKS yang dikembangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Widodo dan Jasmadi (Asyhar, 2011, p. 160) bahwa setelah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan sesuai saran dan masukan tim ahli, LKS dianggap baik untuk dilakukan uji coba lapangan. Data praktikalitas diperoleh dari hasil uji praktikalitas LKS bagi guru dan praktikalitas LKS bagi siswa. Arikunto dan Jabbar (2008, p. 92) mengatakan bahwa praktikalitas merupakan aspek yang dapat menentukan suatu instrumen mudah digunakan, praktis, dan tidak rumit.

Berdasarkan hasil analisis data praktikalitas LKS bahasa Indonesia berbasis komik pada materi menulis slogan dan postersiswa kelas VIII SMP yang dihasilkan tergolong sangat praktis. Dengan demikian, LKS telah dapat digunakan oleh guru dan siswa. Kepraktisan LKS tergambar dari dua aspek. *Pertama*, aspek kemudahan dalam penggunaan tergambar bahwa LKS mudah digunakan oleh guru dan siswa. Guru tidak perlu lagi mencari referensi lain dalam pembelajaran karena materi yang ada di dalam LKS telah jelas dan mudah dipahami. Siswa bisa belajar dengan mudah walaupun tidak ada guru dan siswa bisa belajar dimana saja. *Kedua*, aspek kesesuaian dengan waktu tergambar bahwa LKS yang dirancang telah sesuai dengan waktu yang ditetapkan di dalam KTSP.

Setelah LKS dinyatakan valid dan praktis, tahap selanjutnya ialah mengetahui

efektivitas LKS dalam proses pembelajaran. Efektivitas LKS yang dikembangkan dapat dilihat dari aktivitas dan hasil belajar yang telah dilakukan siswa dengan menggunakan LKS yang telah dihasilkan. Aktivitas belajar diperoleh dari pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap aktivitas siswa selama belajar menggunakan LKS. Hasil belajar diperoleh dari nilai menulis slogan dan poster. Aspek efektivitas yang diamati adalah hasil belajar siswa yang meliputi ranah kognitif, psikomotor, dan afektif. Uji efektivitas yang dimaksud adalah pengujian terhadap keefektifan LKS yang digunakan di kelas yang dilihat dari keaktifan siswa dan hasil belajar selama proses pembelajaran dengan menggunakan LKS.

Berdasarkan hasil analisis data efektifitas dapat disimpulkan bahwa LKS bahasa Indonesia berbasis komik pada materi menulis slogan dan poster siswa kelas VIII SMP yang dihasilkan tergolong pada kategori sangat efektif untuk membangkitkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Keaktifan siswa tergambar dari pengamatan yang dilakukan observer yang menyatakan bahwa ketika belajar menggunakan LKS semua siswa terlihat aktif dan hasil yang didapat juga berhasil. Menurut pengamatan observer, keberhasilan aktivitas siswa selama belajar dikarenakan LKS yang dikembangkan berbasis komik. Dalam LKS berbasis komik, materi disajikan dengan tampilan yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa. Tokoh Doraemon dan Sopo Jorwo yang terdapat di dalam LKS membuat siswa senang dalam membaca LKS. Mereka seolah-olah tengah membaca komik, namun di dalam komik tersebut hal yang dibahas ialah tentang materi pelajarannya yakni menulis slogan dan poster.

Keberhasilan hasil belajar tergambar dari nilai yang diperoleh siswa. Berdasarkan nilai yang diperoleh dapat disimpulkan secara klasikal semua siswa dinyatakan

tuntas. Hal itu tergambar dari nilai siswa yang berada di atas KKM, yakni dengan nilai rata-rata 89,34 dengan kategori sangat memuaskan. Berdasarkan hasil analisis aktivitas dan hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa LKS berbasis komik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, LKS bahasa Indonesia berbasis komik pada materi menulis slogan dan poster siswa kelas VIII SMP yang dirancang tergolong pada kategori sangat valid yakni 93,57. Dengan demikian, LKS telah dapat digunakan oleh guru dan siswa. Kevalidan LKS tersebut tergambar dari empat aspek penilaian, yakni aspek kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan. *Kedua*, LKS bahasa Indonesia ber-basis komik pada materi menulis slogan dan poster siswa kelas VIII SMP yang dirancang tergolong sangat praktis dengan nilai 93,68. Dengan demikian, LKS telah dapat digunakan oleh guru dan siswa. Kepraktisan LKS tergambar dari dua aspek kemudahan dalam penggunaan tergambar bahwa LKS mudah digunakan oleh guru dan siswa. *Ketiga*, LKS bahasa Indonesia berbasis komik pada materi menulis slogan dan poster siswa kelas VIII SMP yang dirancang tergolong sangat efektif untuk membangkitkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal itu tergambar dari nilai rata-rata yang diperoleh, yaitu 91,89 (sangat memuaskan). Jadi, dapat disimpulkan LKS yang dihasilkan dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, I. K., & Sofan, A. (2013). *Strategi pembelajaran sekolah berstandar*

- internasional dan nasional*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2008). *Evaluai program pendidikan: pedoman teoritis praktis bagi mahasiswa dan praktisi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asnawir, & Basyiruddin, U. (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif mengembangkan media media pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Kurikulum standar isi*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan Departemen Pendidikan Nasional.
- Hasnun, A. (2006). *Pedoman menulis untuk siswa SMP dan SMA*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Mulyani, S., Widyastuti, S. H., & Hendri, Z. (2013). Pengembangan model bahan ajar berbasis potensi daerah untuk pembelajaran bahasa Jawa. *Jurnal Kependidikan*, 43(1), 51-60. Diunduh dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/2254/1862>.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Sastra anak: Pengantar pemahaman dunia anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurhadi, Dawud , & Pratiwi, Y. (2007). *Bahasa Indonesia untuk SMP kelas VIII*. Jakarta: Erlangga
- Pardjimin. (2005). *Bahasa dan sastra Indonesia*. Jakarta: Yudhistira.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sadiman, A., S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2012). *Media pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugono, D. (2008). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Suyanto. (2005). *Strategi perancangan iklan televisi perusahaan top dunia*. Yogyakarta: Andi.
- Thiagarajan, S., S., D. S & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of expectional children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Trianto. (2011). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yuliansyah, H. (2009). *Belajar membuat iklan sukses (contoh sketsa ide dan iklan)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yuriani, Marwanti, Komariah, K., Ekawatiningsih, P., & Santosa, E. (2012). Pengembangan model pembelajaran kursus kewirausahaan melalui kerja sama dunia usaha dan dunia industri. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 42(1), 46-53. Diunduh dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/1943/1595>.
- Zainuddin, Mustikawati, & Suyidno. (2012). Pengembangan modul fisika bumi-antarksa untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika FKIP Unlam. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 27(1), 63-70. Diunduh dari http://ejournal.unlam.ac.id/index.php/vidya_karya/article/view/342.