

ABSTRAK

ASRI YULIANDA. NIM 8176191001. Pengembangan Media Komik pada Teks Narasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Menelaah Nilai-Nilai Budaya Kelas VII SMP Negeri 3 Kotapinang. Tesis: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan. 2019.

Penelitian ini dilatar belakangi karena kurangnya pemanfaatan penggunaan media pembelajaran, khususnya dalam materi teks narasi, seperti diketahui bahwa pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang kurang menarik dan dianggap sulit oleh sebagian siswa, sehingga perlu adanya media yang inovasi dan menarik. Media komik berbasis kearifan lokal dibutuhkan di sekolah SMP Negeri 3 Kotapinang dalam pembelajaran teks narasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal untuk menelaah nilai-nilai budaya kelas VII SMP Negeri 3 Kotapinang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R & D) dirujuk pada model Borg & Gall yang dikemukakan oleh Sukmadinata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil validasi ahli materi terhadap kelayakan aspek materi memperoleh rata-rata 89,37% dengan kategori sangat baik, aspek kelayakan bahasa diperoleh rata-rata 83,33% dengan kategori sangat baik, kelayakan aspek penyajian diperoleh rata-rata 89,58% dengan kategori sangat baik. (2) hasil validasi dari ahli ilustrasi gambar diperoleh rata-rata 100% dengan kategori sangat baik. (3) hasil validasi dari desain media pembelajaran dari aspek tampilan visual diperoleh rata-rata 80,28% dengan kategori baik, sedangkan dari aspek desain pembelajaran diperoleh rata-rata 75% dengan kategori baik. (4) respon tanggapan guru dengan rata-rata 93,33% dengan kategori sangat baik, (5) uji coba perorangan memperoleh persentase rata-rata 87,21% dengan kategori sangat baik, (6) uji coba kelompok kecil diperoleh persentase rata-rata 89,43% dengan kategori sangat baik, (7) uji coba lapangan terbatas diperoleh persentase rata-rata 91,29% dengan kategori sangat baik. Pemerolehan hasil efektivitas penggunaan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal diperoleh 82,81% (posttest) sedangkan efektivitas tanpa menggunakan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal diperoleh 60,61% (Pretest). Selisih dari posttest dan pretest adalah 22,2 yang mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal menjadi lebih baik dari sebelumnya. Penelitian ini memiliki implikasi yaitu bagi guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi teks narasi berbasis kearifan lokal, membantu guru untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran teks narasi; bagi siswa adalah agar siswa mampu belajar secara mandiri dan terarah, minat belajar siswa meningkat pada teks narasi; bagi peneliti menambah kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih kreatif, memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif untuk pembelajaran teks narasi; bagi peneliti lain adalah sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

Kata Kunci: kearifan lokal, media pembelajaran, nilai-nilai budaya, teks narasi.

ABSTRACT

ASRI YULIANDA. NIM 8176191001. Development of Comic Media on Narrative Texts Based on Local Wisdom to Review the Cultural Values of Class VII of 3rd State Junior High School of Kotapinang. Thesis: Indonesian Language and Literature Education. Postgraduate Program in State University of Medan. 2019.

This research is based on the lack of use of instructional media, especially in narrative text material. As is well known that Indonesian language lessons are one of the less attractive lessons and are considered difficult by some students, so there is a need for innovative and interesting media. Local wisdom based comic media is needed at SMP Negeri 3 Kotapinang in learning narrative texts. This study aims to find out about the results of the development of comic media in narrative texts based on local wisdom to examine the cultural values of class VII of 3rd State Junior High School of Kotapinang. The research method used is the method of research and development (R & D) referred to the Borg & Gall model proposed by Sukmadinata. The results showed that: (1) the results of the material expert validation on the feasibility of material aspects gained an average of 89.37% with a very good category, the language feasibility aspects obtained an average of 83.33% with a very good category, the feasibility of presentation aspects was obtained 89.58% with a very good category; (2) the results of the validation from the illustrated expert are obtained on average 100% with very good categories; (3) the results of the validation of the design of the learning media from the visual appearance aspect obtained an average of 80.28% with a good category, while from the aspect of the design of learning obtained an average of 75% in the good category; (4) responses of teacher responses with an average of 93.33% with very good categories; (5) individual trials obtained an average percentage of 87.21% with very good categories; (6) small group trials obtained an average percentage average 89.43% with a very good category; (7) limited field trials obtained an average percentage of 91.29% with a very good category. The results of the effectiveness of the use of comic media in narrative texts based on local wisdom obtained 82.81% (posttest) while the effectiveness without using comic media on narrative texts based on local wisdom was obtained by 60.61% (Pretest). The difference from posttest and pretest was 22.2 which indicates that learning using comic media on local wisdom-based narrative texts is better than before. This research has implications, namely for teachers to make it easier to deliver narrative text material based on local wisdom, helping teachers to foster student interest in narrative text learning; for students is so that students are able to learn independently and directed, student learning interest are increases in narrative texts; for researchers to add creativity in making learning media more creative, providing new experiences and knowledge in developing innovative learning media for narrative text learning. For other researchers as a reference material for further research.

Keywords: *local wisdom, learning media, cultural values, narrative texts.*