

**Penelitian Kluster Dosen dan Mahasiswa**

**LAPORAN HASIL PENELITIAN**

**REVITALISASI CERITA RAKYAT SUMATERA UTARA  
SEBAGAI BAHAN AJAR BIPA DI THAILAND  
DENGAN MEDIA KOMIK**

**PENGUSUL:**

**RINA DEVIANTY, S.S., M.PD. (KETUA)**

**DR. EDI SAHPUTRA, M. HUM. (ANGGOTA)**

**NABILA (ANGGOTA)**



**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA  
MEDAN**

**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Penelitian : Revitalisasi Cerita Rakyat Sumatera Utara sebagai Bahan Ajar BIPA di Thailand dengan Media Komik
2. Kluster Penelitian : Penelitian Kolaborasi Dosen dan Mahasiswa Prodi FITK Klauster Internasional
3. Bidang Keilmuan : Bahasa Indonesia
4. Kategori : Kelompok
5. Nama Peneliti : Rina Devianty, S.S., M.Pd., Dr. Edi Saputra, M.Hum., Nabila
6. ID Sinta Ketua : 200803710108000,
7. Program Studi : Tadris Bahasa Indonesia FITK UIN Sumatera Utara
8. Waktu Penelitian : 13 April s.d. 30 Juni 2024
9. Lokasi Penelitian : a. Medan  
b. Thailand
10. Biaya Penelitian : Rp. 20.000.000,00 (Dua Puluh Juta Rupiah)

Medan,

Agustus 2024

Disahkan Oleh:

Ketua Unit Penjamin Mutu

Ketua Peneliti,

Dr. Muhammad Fadhli, M.Pd.  
NIP 19880201 201503 1 005

Rina Devianty, S.S., M.Pd.  
NIP 197103082014112001

## **SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rina Devianty, S.S., M.Pd.  
Jabatan : Ketua Peneliti  
Unit Kerja : FITK Universitas Islam Negeri  
Sumatera Utara  
Medan  
Alamat : Jl. M. Yacub Lubis Gg. Kenari No. 8 K  
Bandar Khalipah

dengan ini menyatakan bahwa:

1. Judul penelitian “Revitalisasi Cerita Rakyat Sumatera Utara sebagai Bahan Ajar BIPA di Thailand dengan Media Komik” merupakan karya orisinal saya.
2. Jika pada kemudian hari ditemukan fakta bahwa judul, hasil atau bagian dari laporan penelitian saya merupakan karya orang lain dan/atau plagiasi, maka saya akan bertanggung jawab untuk mengembalikan 100% dana hibah penelitian yang telah saya terima, dan siap mendapatkan sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Agustus 2024  
Yang Menyatakan,

Rina Devianty, S.S., M.Pd.  
NIP. 197103082014112001

## ABSTRAK

Cerita rakyat merupakan cerminan dari identitas budaya suatu daerah, merefleksikan nilai, kepercayaan, dan sejarah. Melestarikan cerita rakyat membantu meningkatkan apresiasi terhadap budaya lokal, baik di dalam maupun di luar daerah. Cerita rakyat berfungsi sebagai media transfer pengetahuan dan nilai-nilai budaya dari generasi ke generasi. Mengenalkan budaya Indonesia pada mahasiswa melalui pembelajaran BIPA merupakan sarana yang sangat baik. Namun kenyataannya terdapat beberapa tantangan antara lain; perbedaan bahasa, kurangnya materi ajar, kurangnya inovasi sehingga rendahnya motivasi belajar. Oleh karena itu, memanfaatkan komik yang menarik sebagai bahan ajar BIPA merupakan salah satu solusi dalam mengenalkan budaya Indonesia pada mahasiswa Thailand. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan angket. Terdapat dua analisis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah hasil data dari angket validasi ahli media, bahasa dan praktisi. Sedangkan analisis data kuantitatif diolah dengan melakukan analisis pra-syarat normalitas, homogenitas, uji *one sampel t-test*. Kelayakan serta kualitas pengembangan media komik diperoleh dari penilaian ahli media, ahli bahasa dan praktisi dengan kategori sangat layak diterapkan. Selanjutnya dilakukan analisis data yang diperoleh dari penelitian melalui uji *one sampel t-test* diperoleh nilai Sig. 2-tailed sebesar 0,000. Sehingga menunjukkan nilai sig. < 0,05. Dapat disimpulkan terdapat peningkatan pengaruh penggunaan media komik sebagai bahan ajar BIPA di Thailand.

**Kata Kunci:** Cerita rakyat Sumatera Utara, Komik, BIPA, Mahasiswa Thailand

## PRAKATA

Alhamdulillah, puji dan syukur kehadiran Allah Swt. yang telah menganugerahkan nikmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga laporan hasil penelitian yang berjudul “revitalisasi cerita rakyat sumatera utara sebagai bahan ajar BIPA di Thailand” dapat diselesaikan dengan baik.

Laporan penelitian ini dibuat untuk diajukan sebagai hasil penelitian Internasional Prodi Tadris Bahasa Indonesia. Dalam hasil laporan penelitian ini dibahas mengenai revitalisasi cerita rakyat sumatera utara sebagai bahan ajar BIPA di Thailand. Fenomena inilah yang menjadi dasar bagi kami calon peneliti untuk mengangkatnya sebagai bahan penelitian.

Hasil laporan penelitian ini masih belum sempurna. Walaupun demikian, kami berusaha untuk memperbaikinya. Oleh karena itu, kritik dan saran dari asesor untuk penyempurnaan hasil laporan penelitian ini sangat kami harapkan.

Medan, Agustus 2024

Peneliti,

Rina Devianty, S.S., M.Pd.

NIP 197103082014112001

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
<b>KAJIAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Pembelajaran BIPA.....	10
B. Teknik Pembelajaran BIPA.....	11
C. Cerita Rakyat sebagai Upaya Pengenalan Budaya Indonesia....	12
D. Revitalisasi Cerita Rakyat Sumatera Utara.....	13
E. Media Pembelajaran.....	19
F. Media Komik.....	21
<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>24</b>
A. Jenis Penelitian .....	24
B. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data.....	24
C. Uji validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	29
D. Uji Hipotesis .....	33
E. Jadwal Rancangan Penelitian.....	35

<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>36</b>
A. HASIL.....	36
1. Prosedur Pengembangan <i>Komik</i> .....	36
2. Kelayakan Media Komik .....	70
3. Efektifitas Media Komik .....	77
B. PEMBAHASAN .....	84
1. Desain Pengembangan Media Komik.....	84
2. Kelayakan Media Komik .....	85
3. Efektifitas Media komik.....	86
<b>PENUTUP.....</b>	<b>88</b>
A. KESIMPULAN .....	88
B. SARAN.....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>91</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Penilaian (Ahli Media) .....	27
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Ahli Bahasa .....	27
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Ahli Praktisi .....	28
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Respon Mahasiswa .....	29
Tabel 3. 5 Kriteria Reliabilitas .....	31
Tabel 3. 6 Kriteria Reliabilitas .....	32
Tabel 3. 7 Kriteria Kelayakan Media .....	33
Tabel 3. 8 Rancangan Jadwal Penelitian .....	35
Tabel 4. 1 Rancangan Awal Media Komik .....	39
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media .....	44
Tabel 4. 3 Bagian Sebelum dan Sesudah Direvisi Ahli Media .....	46
Tabel 4. 4 Instrumen Ahli Media .....	50
Tabel 4. 5 Instrumen Ahli Bahasa .....	52
Tabel 4. 6 Lembar Instrumen Ahli Bahasa .....	53
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Ahli Praktisi .....	57
Tabel 4. 8 Lembar Instrumen Praktisi .....	58
Tabel 4. 9 Respon Terhadap Penggunaan Komik .....	69
Tabel 4. 10 Kualitas Media Komik Penilaian Ahli Media .....	71
Tabel 4. 11 Kualitas Media Komik Penilaian Ahli Bahasa .....	73
Tabel 4. 12 Kualitas Media Komik Penilaian Praktisi .....	76
Tabel 4. 13 Ringkasan Hasil Penilaian Pada Tahap Pengembangan ...	77
Tabel 4. 14 Hasil Validasi Instrmen .....	79
Tabel 4. 15 Hasil Reliabilitas .....	80
Tabel 4. 16 Hasil Normalitas .....	81
Tabel 4. 17 Uji Homogenitas .....	82
Tabel 4. 18 Hasil Uji T .....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Diagram Hasil Validasi Ahli Media .....	45
Gambar 4. 2 Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	53
Gambar 4. 3 Ahli Praktisi .....	57
Gambar 4. 4 Cover Komik Cerita Rakyat.....	64
Gambar 4. 5 Cover Legenda Danau Toba .....	64
Gambar 4. 6 Tokoh Toba.....	65
Gambar 4. 7 Tokoh Samosir .....	65
Gambar 4. 8 Cover Putri Hijau .....	66
Gambar 4. 9 Tokoh Putri Hijau.....	66
Gambar 4. 10 Cover Legenda Sampuraga .....	67
Gambar 4. 11 Tokoh Sampuraga .....	67
Gambar 4. 12 Tokoh Ibu Sampuraga .....	68
Gambar 4. 13 Tokoh Istri Sampuraga .....	68

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemajuan bahasa Indonesia saat ini sangat pesat. Banyak orang asing dari berbagai penjuru dunia berminat untuk mempelajari bahasa Indonesia. Ini tentu berdampak positif terhadap kedudukan bahasa Indonesia di tingkat internasional. Buktinya, pada konferensi umum Unesco di Paris, Prancis pada 20 November 2023, Bahasa Indonesia diresmikan sebagai salah satu bahasa resmi Unesco. Bahasa Indonesia menjadi bahasa resmi ke-10 yang melengkapi bahasa-bahasa lain di PBB, seperti Inggris, Prancis, Arab, Mandarin, Rusia, Spanyol, Hindi, Italia, dan Portugis. Dengan pengakuan ini, bahasa Indonesia dapat digunakan dalam sidang, dan semua dokumen konferensi umum dapat diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

Penetapan Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi dunia dilakukan dengan pertimbangan yang matang. Ada beberapa alasan yang membuat Unesco memilih bahasa Indonesia sebagai salah satu bahasa resmi. Salah satunya adalah pentingnya multibahasa dalam mendukung komunikasi global yang efektif. Unesco menekankan bahwa keberagaman bahasa membantu mempromosikan dialog, meningkatkan saling pengertian, dan menumbuhkan toleransi antarbangsa. Selain itu, multibahasa juga dianggap penting dalam menghormati identitas dan budaya yang berbeda, serta memperkuat kerjasama internasional. Dalam pernyataannya, Unesco menyebut bahwa bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam menyebarkan nilai-nilai seperti solidaritas dan perdamaian. Bahasa ini juga terbukti menjadi perekat yang memperkuat persatuan nasional di Indonesia, negara yang sangat beragam. Selain itu, bahasa Indonesia memudahkan komunikasi antaretnis dalam masyarakat multikultural. Karena peran penting ini, Unesco memutuskan untuk menjadikan Bahasa Indonesia sebagai salah satu bahasa resmi di Konferensi Umum

mereka. Keputusan ini tidak hanya mengakui peran bahasa Indonesia di dunia, tetapi juga menegaskan kontribusinya dalam mempromosikan dialog dan perdamaian global.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa asli yang digunakan oleh sekitar 240 juta orang. Ini menunjukkan bahwa bahasa Indonesia merupakan bahasa yang penting dan dibutuhkan oleh masyarakat Indonesia. Dengan berbagai suku budaya yang berbeda-beda, tentu berbeda-beda pula bahasa daerahnya. Jadi, bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam menyatukan berbagai perbedaan dalam berbahasa. Bahasa Indonesia tidak hanya penting bagi masyarakat Indonesia, tetapi juga sangat berharga bagi penutur asing yang ingin mendalami budaya Indonesia dan menjalin hubungan bisnis dengan warga setempat. Kemampuan berbicara dalam bahasa Indonesia akan memperlancar interaksi sosial dan ekonomi antara penutur asing dan masyarakat Indonesia. Memahami bahasa Indonesia juga memungkinkan penutur asing untuk lebih menikmati acara budaya seperti upacara adat dan festival. Oleh karena itu, belajar bahasa Indonesia tidak hanya menambah wawasan tentang budaya Indonesia, tetapi juga membuka kesempatan untuk memperluas jaringan dan peluang bisnis. Menjadi penutur asing yang fasih berbahasa Indonesia juga menunjukkan penghargaan dan rasa hormat terhadap budaya Indonesia. Ini tentu akan menjadikan kunjungan mereka ke Indonesia lebih bermakna dan menyenangkan.

Sejarah pengajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing (BIPA) di Indonesia sangat terkait dengan perkembangan bahasa Indonesia itu sendiri. Sejak pertama kali bahasa Indonesia digunakan, bahasa ini telah berfungsi sebagai alat komunikasi antara berbagai etnis dan daerah di nusantara. Dari waktu ke waktu, program BIPA semakin meluas dan diterima di berbagai institusi, termasuk universitas dan lembaga pendidikan bahasa. Saat ini, pengajaran BIPA diatur oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dan merupakan bagian penting dari upaya untuk internasionalisasi bahasa Indonesia. Dengan pengajaran BIPA, Indonesia dapat mempromosikan bahasa

dan budayanya ke seluruh dunia serta memperkuat hubungan diplomatik dan budaya dengan negara-negara lain.

Pendirian program bahasa Indonesia untuk penutur asing (BIPA) memiliki peranan yang sangat penting dalam memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia ke seluruh dunia. Program ini bertujuan untuk mendukung penyebaran bahasa nasional dan menjadikan bahasa Indonesia sebagai bahasa internasional yang relevan dalam berbagai forum global. Melalui BIPA, penutur asing dapat mempelajari bahasa Indonesia dengan lebih efektif dan cepat, sehingga mereka dapat berkomunikasi dengan masyarakat Indonesia serta memahami budaya dan kebiasaan lokal. Selain itu, program BIPA juga mendukung pemerintah dalam memperkuat kerjasama internasional dan mempererat hubungan antar negara dalam aspek ekonomi, sosial, dan budaya. Dengan demikian, BIPA memiliki peran dan tujuan yang signifikan dalam memelihara serta memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia ke tingkat global.

Bahasa Indonesia, yang kini diakui sebagai bahasa internasional, tidak hanya dipelajari di tanah air tetapi juga di berbagai negara di seluruh dunia. Program pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing (BIPA) dirancang khusus untuk memfasilitasi pelajar asing dalam mempelajari bahasa ini. Sampai saat ini, program BIPA telah diimplementasikan di berbagai negara ASEAN, termasuk Thailand Fitriani, dkk. (2019). Di Thailand, sejumlah universitas terkemuka telah menawarkan kursus BIPA sebagai bagian dari kurikulum mereka.

Program BIPA pertama kali diperkenalkan di Naresuan University pada tahun 1995 oleh seorang dosen Thailand yang sebelumnya telah mempelajari bahasa Indonesia di Indonesia Andayani (2012). Sejak tahun 2012, pengajaran BIPA telah mengalami perkembangan pesat di banyak universitas di Thailand, mencakup institusi seperti *Mae Fa Luang University*, *Mae Jo University*, *Chiang Mai University*, *Naresuan University*, *Rajamangala University*, *Rajabhat Pibulsongkram University*, *Suranaree University of Technology*, *Thammasat*

*University, Kasetsart University, Chulalongkorn University, Mahidol University, dan Prince of Songkla University.*

Selain itu, Fatoni University di Patani, Thailand Selatan, juga merupakan salah satu institusi yang menawarkan program BIPA. Sebagai salah satu universitas swasta Islam di wilayah tersebut, Fatoni University turut berkontribusi dalam memperkenalkan dan mempromosikan bahasa serta budaya Indonesia di luar negeri Leksono (2015). Keberadaan program BIPA di berbagai universitas ini menunjukkan komitmen yang kuat terhadap penyebaran bahasa Indonesia dan memperkuat hubungan akademis dan budaya antara Indonesia dan negara-negara ASEAN.

Penyebaran bahasa Indonesia di Thailand juga sangat pesat, khususnya di Thailand Selatan. Bahasa Indonesia di Thailand pertama kali dimulai dari Thailand Tengah. Lalu pada tahun 2001 baru diajarkan di Thammasat dan meluas ke beberapa kota di Thailand hingga ke Universitas Fatoni. Perkuliahan di Universitas Fatoni banyak memberikan kegiatan yang terkait dengan bahasa Indonesia di jurusan bahasa Melayu konsentrasi bahasa Indonesia.

Di bawah jurusan bahasa Melayu konsentrasi bahasa Indonesia, mahasiswa diajarkan bahasa Indonesia melalui berbagai kegiatan seminar, kegiatan praktik yang ditekankan agar mahasiswa terbiasa menggunakan bahasa Indonesia, kegiatan magang yang mewajibkan mahasiswa untuk datang langsung ke Indonesia, serta berbagai kegiatan berbasis budaya daerah yang membuat mahasiswa turun langsung ke masyarakat. Tawandorloh (2021).

Penelitian mengenai penerapan cerita rakyat dalam pembelajaran BIPA mengungkapkan berbagai metode inovatif yang dapat memperkaya proses pembelajaran. Salah satu penelitian komprehensif oleh **Amalia, dkk (2020: 6)** menjelaskan bagaimana cerita rakyat, seperti legenda "Rawa Pening," dapat diintegrasikan dengan efektif ke dalam pembelajaran BIPA melalui empat kompetensi berbahasa yang berbeda. Pada kompetensi mendengarkan, kegiatan melibatkan pembacaan cerita oleh pengajar dengan disertai gerakan tubuh yang

mencerminkan elemen-elemen cerita, atau penyajian cerita dalam bentuk film animasi. Pendekatan ini tidak hanya memungkinkan peserta didik untuk memahami cerita secara verbal tetapi juga secara visual dan kinestetik, sehingga memperdalam pengalaman belajar mereka. Dalam kompetensi berbicara, aktivitas yang dirancang meliputi diskusi kelompok di mana peserta didik berupaya melengkapi cerita yang telah disajikan, menceritakan kembali cerita dengan gaya mereka sendiri, dan berpartisipasi dalam permainan peran yang menampilkan cerita. Metode ini mendukung praktik bahasa dalam situasi yang interaktif dan dinamis, meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Pada kompetensi membaca, kegiatan mencakup membaca untuk memahami teks, melakukan analisis mendalam terhadap isi cerita, melengkapi bagian-bagian cerita yang hilang, dan mengadakan tanya jawab untuk memperdalam pemahaman teks. Kegiatan ini dirancang untuk mengasah kemampuan peserta didik dalam membaca kritis dan analitis. Untuk kompetensi menulis, peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas seperti mencatat cerita dari rekan yang berasal dari latar budaya berbeda, menulis ringkasan atau ide pokok cerita, serta memberikan tanggapan pribadi terhadap cerita tersebut. Aktivitas ini tidak hanya melatih keterampilan menulis tetapi juga mendorong refleksi pribadi dan penghargaan terhadap keragaman budaya. Dengan metode-metode ini, integrasi cerita rakyat dalam pembelajaran BIPA tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa peserta didik tetapi juga memperkenalkan mereka pada keragaman budaya yang mendalam, menjadikan proses pembelajaran lebih komprehensif dan menyeluruh.

Penelitian lain yang menarik membahas bagaimana pelajar asing dapat mempelajari bahasa dan budaya Indonesia melalui cerita rakyat, seperti yang diuraikan oleh **Noviana (2018: 10)**. Penelitian ini merinci metode yang digunakan untuk membantu pelajar asing memahami bahasa dan budaya Indonesia dengan mengintegrasikan cerita rakyat dalam empat tahapan pembelajaran yang meliputi berbagai kompetensi berbahasa. Tahapan pertama melibatkan

pembacaan cerita rakyat berjudul "Kancil dan Budaya," di mana pengajar menggunakan alat bantu visual seperti gambar untuk menjelaskan kosakata baru yang belum diperkenalkan. Aktivitas ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman mendengarkan pelajar terhadap cerita dan kosakata yang digunakan. Tahapan kedua melibatkan kegiatan membaca dengan suara keras dari cerita "Kancil dan Buaya," di mana pelajar membacakan teks tersebut di depan kelas. Langkah ini memungkinkan pengajar untuk langsung memperbaiki kesalahan dan memberikan umpan balik segera, sehingga memperdalam kemampuan membaca pelajar. Tahapan ketiga berfokus pada kompetensi berbicara, di mana pelajar diminta untuk menceritakan kembali cerita "Kancil dan Buaya" dengan kata-kata mereka sendiri dalam bahasa Indonesia. Aktivitas ini tidak hanya melatih keterampilan berbicara tetapi juga membantu pelajar memperkuat ingatan mereka tentang struktur cerita dan kosakata. Tahapan terakhir melibatkan penugasan menulis, di mana pelajar diminta untuk menulis cerita rakyat dari daerah asal mereka dalam bahasa Indonesia. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi pelajar untuk mempraktikkan keterampilan menulis mereka sambil mengeksplorasi dan memperkenalkan elemen budaya mereka sendiri. Integrasi cerita rakyat dalam keempat kompetensi ini telah terbukti efektif dalam pengajaran BIPA, karena metode ini memungkinkan pelajar untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang bahasa dan budaya Indonesia dalam satu atau dua sesi pertemuan, menjadikannya pendekatan yang efisien dan menyeluruh.

Selain mengintegrasikan cerita rakyat dalam empat kompetensi berbahasa, berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa cerita rakyat memiliki peran penting dalam meningkatkan penguasaan bahasa target oleh penutur asing serta mendukung upaya pengenalan Bahasa Indonesia. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Widyahening & Rahayu (2021: 108) menunjukkan bahwa cerita rakyat terbukti efektif sebagai alat bantu untuk memperluas kosa kata pelajar. Selain itu, cerita rakyat dapat membantu mengatasi berbagai tantangan

dalam proses pembelajaran bahasa, seperti rasa malu, kecanggungan, dan gugup. Cerita rakyat menawarkan cara yang menyenangkan dan kontekstual untuk memperkaya kosakata pelajar asing. Ini termasuk melalui aktivitas seperti pencarian sinonim, pemilihan kata yang tepat, pemahaman idiom dan ungkapan, pendeskripsian makna, serta penemuan pasangan kata dalam konteks cerita. Pendekatan ini tidak hanya memperluas kosakata tetapi juga meningkatkan pemahaman mendalam terhadap penggunaan kata dalam berbagai konteks, seperti yang dijelaskan oleh **Damayanti (2014: 12)**.

Prodi Tadris Bahasa Indonesia yang berada di bawah naungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Ilmu Pendidikan UIN Sumatera Utara, dalam kurikulumnya terdapat mata kuliah BIPA. Mata kuliah BIPA yang terdapat di kurikulum prodi diharapkan dapat menambah kompetensi mahasiswa saat nanti menjadi pengajar BIPA di luar negeri, seperti Thailand. Pada saat ini, materi yang diajarkan saat perkuliahan BIPA hanya membahas bahasa secara umum. Materi terkait budaya dan sastra yang disampaikan juga belum ada memasukkan materi yang mengangkat cerita rakyat Sumatera Utara. Adapun cerita rakyat digunakan masih beragam dari berbagai daerah yang ada di Indonesia. Selain itu, mahasiswa asing yang berasal dari Thailand dan Malaysia yang belajar di UIN Sumatera Utara belum pernah mendapat pelatihan atau pembekalan bahasa Indonesia. Mereka langsung belajar di kelas digabungkan bersama mahasiswa Indonesia lainnya. Hal ini tentu menyulitkan mahasiswa asing tersebut saat menerima materi perkuliahan di kelas maupun saat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dosen, termasuk ketika mengerjakan tugas akhir. Meskipun bahasa Indonesia berasal dari bahasa Melayu, sama halnya dengan bahasa di Thailand, khususnya Thailand Selatan, tetapi banyak juga ada perbedaan makna kata. Jadi, sudah seharusnya mahasiswa asing yang belajar di UIN Sumatera Utara diberikan terlebih dahulu pembekalan kelas khusus bahasa Indonesia atau yang disebut kelas BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing). Pembelajaran tersebut tentu akan lebih menarik jika

memasukkan juga materi sastra, seperti cerita rakyat sebagai bahan ajar. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti memasukkan cerita rakyat Sumatera Utara sebagai bahan ajar dalam pembelajaran BIPA. Selain tujuannya untuk menambah wawasan dan minat belajar mahasiswa, juga mengenalkan wisata dan budaya Sumatera Utara kepada mahasiswa BIPA di Thailand, serta mahasiswa asing, khususnya mahasiswa Thailand yang sedang belajar di UIN Sumatera Utara.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media komik cerita rakyat Sumatera Utara sebagai bahan ajar BIPA di Thailand?
2. Bagaimana kelayakan media komik cerita rakyat Sumatera Utara sebagai bahan ajar BIPA di Thailand?
3. Bagaimana efektifitas media komik dalam revitalisasi cerita rakyat Sumatera Utara sebagai bahan ajar BIPA di Thailand?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media komik cerita rakyat Sumatera Utara sebagai bahan ajar BIPA di Thailand
2. Untuk mengetahui kelayakan media komik cerita rakyat Sumatera Utara sebagai bahan ajar BIPA di Thailand.
3. Untuk mengetahui efektifitas media komik dalam revitalisasi cerita rakyat Sumatera Utara sebagai bahan ajar BIPA di Thailand.

## **D. Manfaat Penelitian**

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan memiliki tujuan baik secara teoretis maupun praktis, antara lain:

1. Secara teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan dan pengalaman bagi peneliti tentang revitalisasi cerita rakyat Sumatera Utara sebagai bahan ajar BIPA.

2. Secara praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan dan pengalaman tentang revitalisasi cerita rakyat Sumatera Utara sebagai bahan ajar BIPA.

- a. Pengajar BIPA, dapat menambah pengetahuan serta dapat mengetahui revitalisasi cerita rakyat Sumatera Utara bagi pemelajar BIPA.
- b. Institusi, memberikan sumbangan yang berarti, khususnya dalam proses pembelajaran BIPA.
- c. Pemelajar BIPA, diharapkan menjadi sebuah pengalaman belajar yang menyenangkan dan bervariasi bagi pemelajar BIPA agar dapat mengembangkan potensinya dalam berbahasa Indonesia.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Pembelajaran BIPA

Pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) merupakan proses pengajaran bahasa Indonesia yang dirancang khusus untuk individu dari luar negeri. Program ini bertujuan untuk menjadikan bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua bagi peserta dari berbagai negara. Menurut Suyitno (2008: 113), tujuan utama pelajar asing dalam mengikuti program BIPA adalah untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam berbahasa Indonesia dan untuk memperdalam pemahaman mereka mengenai budaya Indonesia. Dalam konteks pembelajaran BIPA, terdapat empat keterampilan bahasa yang menjadi fokus, yaitu membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Setiap peserta diharapkan dapat menguasai keempat keterampilan ini dalam periode waktu yang telah ditentukan untuk mencapai hasil yang optimal.

Pengajaran BIPA berbeda signifikan dari pengajaran bahasa Indonesia untuk penutur asli, seperti yang dijelaskan oleh **Muliastuti (2016: 4)**. Perbedaan utama terletak pada karakteristik pelajar BIPA, yang umumnya sudah menguasai bahasa pertama (B1) dan memiliki latar belakang budaya yang beragam. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia oleh pelajar BIPA juga bervariasi. Beberapa pelajar mungkin hanya ingin menguasai keterampilan dasar untuk percakapan sehari-hari, sementara yang lain mungkin bertujuan untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh mengenai bahasa dan budaya Indonesia, mencakup keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara.

Perhatian khusus diberikan pada keberagaman usia pelajar BIPA untuk memastikan proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Aspek usia mempengaruhi pemilihan

pendekatan, metode, teknik, dan media yang digunakan dalam pengajaran. Dalam pembelajaran BIPA, media yang digunakan sangat bervariasi, mencakup buku bacaan seperti novel dan cerpen, serta komik yang dapat menarik minat pelajar. Penggunaan video juga merupakan metode yang efektif untuk memperkaya pengalaman belajar. Selain fokus pada penguasaan bahasa, pembelajaran BIPA juga bertujuan untuk memperdalam pemahaman pelajar tentang beragam budaya Indonesia. Menurut **Lestyarini (2012: 3)**, integrasi identitas kultural Indonesia dalam pembelajaran BIPA sangatlah penting. Memahami konteks budaya, kehidupan sosial masyarakat Indonesia, dan norma-norma yang membentuk nilai identitas masyarakat adalah kunci untuk memahami karakter Indonesia secara menyeluruh. Hal ini merupakan syarat mutlak atau *sine qua non* dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, karena bahasa dan budaya saling terkait dan merupakan bagian esensial dari identitas masyarakat Indonesia.

## **B. Teknik Pembelajaran BIPA**

Sebagai pendidik, merancang strategi pembelajaran yang efektif merupakan langkah kunci dalam memastikan kesuksesan peserta didik. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), perhatian yang mendalam sangat dibutuhkan. Karena peserta BIPA memiliki rentang kemampuan yang bervariasi, materi ajar harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan mereka, mulai dari pemula, menengah, hingga tingkat lanjutan Ningrum, dkk. (2017). Untuk itu, pengembangan materi ajar harus mempertimbangkan karakteristik individual pelajar guna memastikan pemahaman yang mendalam dan menyeluruh.

Selama proses pengajaran, penting bagi pengajar untuk menggunakan metode dan teknik yang inovatif serta menarik untuk mencegah kebosanan dan menjaga motivasi pelajar. Setiap sesi pembelajaran menghadapi tantangan unik, mengingat kompleksitas

yang melibatkan teknik pengajaran, karakteristik pelajar, dan berbagai media pembelajaran. Satwika, dkk (2018) menyoroti bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh interaksi efektif antara pengajar, pelajar, dan media yang digunakan.

Jika masalah muncul dalam proses pembelajaran BIPA, hal ini tidak hanya dapat mengganggu kelancaran sesi pembelajaran tetapi juga berdampak pada efektivitas hasil yang dicapai oleh pelajar. Oleh karena itu, seorang pengajar perlu melakukan analisis mendalam terhadap berbagai kendala yang mungkin timbul dan menyusun strategi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Dengan pendekatan yang cermat dan terencana, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, memberikan hasil yang optimal bagi pelajar.

### **C. Cerita Rakyat sebagai Upaya Pengenalan Budaya Indonesia**

Cerita rakyat dalam pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) dirancang dengan tujuan untuk memperkenalkan dan membenamkan budaya Indonesia kepada para pelajar, mengingat bahwa aspek budaya merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran bahasa asing. Dalam konteks BIPA, fokus utama dari proses belajar adalah memahami dan mengapresiasi budaya Indonesia secara mendalam Suyitno (2017 :16). Berbagai studi menunjukkan bahwa penggunaan cerita rakyat sebagai media pembelajaran terbukti sangat efektif dalam mengenalkan pelajar kepada keanekaragaman budaya Indonesia. Melalui cerita rakyat, pelajar tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga mendapatkan wawasan tentang berbagai tradisi, nilai, dan norma yang membentuk identitas budaya Indonesia. Pendekatan ini memungkinkan pelajar untuk mengembangkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang konteks sosial dan budaya di mana bahasa tersebut digunakan, sehingga memperkaya pengalaman mereka dalam belajar bahasa dan budaya Indonesia.

Hasil penelitian Amandangi, dkk (2020) mengungkapkan bahwa penerapan teks cerita rakyat yang mencakup berbagai aspek seperti

kearifan lokal, pariwisata, dan sastra lingkungan dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman budaya bagi pelajar asing, terutama pada tingkat menengah. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan mengintegrasikan elemen-elemen budaya melalui cerita rakyat, pelajar asing dapat lebih mudah memahami dan menghargai konteks budaya yang ada di Indonesia. Sementara E. R. Maharani (2017) berpendapat bahwa cerita rakyat memiliki peran penting dalam mempermudah proses pembelajaran bahasa serta pemahaman tentang budaya Indonesia bagi penutur asing. Dengan memasukkan cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai budaya Indonesia dalam proses pembelajaran BIPA, pelajar dapat lebih mudah beradaptasi dan berkomunikasi dalam situasi yang nyata serta memahami norma-norma budaya yang berlaku di Indonesia. Integrasi ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga memfasilitasi interaksi yang lebih autentik dan relevan dengan masyarakat Indonesia.

Cerita rakyat dianggap sebagai alat yang sangat efektif untuk memperkenalkan budaya masyarakat Indonesia karena cerita-cerita tersebut mencerminkan berbagai kebiasaan, adat istiadat, dan norma yang hidup dalam masyarakat. Selain menggambarkan kebiasaan sosial, cerita rakyat juga mengandung berbagai elemen budaya yang berkaitan dengan aspek-aspek kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Koenjaraningrat (1985). mengidentifikasi tujuh elemen budaya yang dapat digunakan sebagai kerangka analisis dalam menilai cerita rakyat. Elemen-elemen budaya ini menjadi landasan untuk memahami dan mengkaji lima cerita rakyat Indonesia yang telah dibahas sebelumnya, memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana budaya Indonesia terintegrasi dalam narasi-narasi tradisional tersebut.

#### **D. Revitalisasi Cerita Rakyat Sumatera Utara**

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2005), revitalisasi merujuk pada proses atau tindakan yang bertujuan untuk menghidupkan kembali atau mengaktifkan sesuatu yang mungkin telah meredup atau

kurang mendapatkan perhatian. Dalam konteks cerita rakyat, revitalisasi menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa cerita-cerita ini tidak hanya tetap relevan tetapi juga lebih dikenal luas, baik di tingkat nasional maupun internasional.

Cerita rakyat Indonesia memiliki asal-usul yang beragam dari berbagai daerah di seluruh nusantara. Sebagian besar cerita ini tidak memiliki penulis yang jelas dan biasanya disampaikan secara lisan dari generasi ke generasi. Ketika cerita rakyat dari suatu daerah telah mencapai tingkat kepopuleran tertentu, sering kali cerita tersebut ditulis dalam bahasa Indonesia untuk memastikan penyebarannya yang lebih luas di kalangan masyarakat Indonesia dan untuk menonjolkan seni budaya dari daerah tersebut. Cerita rakyat yang tersebar di berbagai wilayah Indonesia merupakan bagian penting dari karya sastra yang memainkan peran signifikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini mencakup penutur asli maupun penutur asing, sebagaimana disoroti oleh Aprylia (2019) yang menekankan bahwa mempelajari karya sastra adalah aspek penting dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa.

Menurut **Inderawati (2017: 15)**, pembelajaran sastra dan bahasa saling terkait erat dan tidak dapat dipisahkan, meskipun keduanya sering dianggap sebagai bidang yang berbeda. Penerapan cerita rakyat dalam pembelajaran bahasa memungkinkan pencakupan seluruh keterampilan berbahasa, termasuk mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Hal ini sangat mendukung upaya pelajar dalam memahami dan menguasai Bahasa Indonesia. Dalam rangka memperkenalkan dan memperkuat identitas ke-Indonesia-an, cerita rakyat dapat dijadikan bahan ajar dalam program BIPA. Cerita rakyat, yang berkembang dalam masyarakat dan mencerminkan kehidupan sosial serta kebudayaan masyarakat tersebut, berperan sebagai bagian tak terpisahkan dari komunitas. Cerita-cerita ini menyimpan gambaran tentang masa lalu dan berfungsi sebagai cerminan realitas sosial, sehingga pelajar BIPA dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang kehidupan masyarakat Indonesia melalui cerita tersebut. Sebagai bagian dari sastra lisan, cerita rakyat dianggap

sebagai karya seni dan produk budaya yang berharga. Oleh karena itu, penting untuk memilih dan mengembangkan materi ajar yang tidak hanya mengajarkan bahasa tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai budaya yang relevan.

Cerita rakyat menyajikan beragam penggunaan bahasa yang berfungsi untuk mencerminkan nilai-nilai dalam masyarakat. Hal ini akan membantu pelajar asing untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang kehidupan sosial di Indonesia. Dengan demikian, pelajar asing tidak hanya belajar bahasa Indonesia, tetapi juga memperoleh wawasan tentang budaya Indonesia, yang penting untuk beradaptasi dan terintegrasi dalam masyarakat setempat.

Beragam genre cerita rakyat bisa dipilih sebagai materi ajar dalam pembelajaran BIPA, masing-masing menawarkan keunikan dan manfaat tersendiri. Nurgiyantoro (2005: 172) mengidentifikasi beberapa jenis cerita rakyat berdasarkan karakteristiknya sebagai berikut: (1) mitos, yang merupakan cerita kuno yang sering melibatkan dewa atau kekuatan supranatural, memberikan wawasan tentang kepercayaan dan kosmologi masyarakat; (2) legenda, yang adalah cerita magis yang biasanya mengaitkan tokoh, peristiwa, dan tempat nyata, sering kali mencerminkan sejarah dan nilai-nilai lokal; (3) fabel, yang menampilkan hewan sebagai tokoh cerita, sering digunakan untuk mengajarkan moral dan kebijaksanaan dengan cara yang mudah dipahami; dan (4) dongeng, yang berhubungan dengan unsur khayalan atau imajinasi, sering kali menyajikan cerita yang penuh fantasi dan kreativitas. Dengan memahami berbagai genre ini, pengajaran BIPA dapat menjadi lebih komprehensif, inovatif, dan terintegrasi, sehingga memberikan pengalaman belajar yang kaya dan menyeluruh bagi para pelajar asing.

Cerita rakyat lahir, berkembang, dan terpelihara dalam komunitas di Indonesia, menggambarkan aspek-aspek historis dan kultural dari masyarakat lokal. Dengan menyajikan cerita rakyat, pelajar BIPA dapat memperoleh gambaran yang lebih hidup tentang kehidupan dan budaya Indonesia. Pemanfaatan cerita rakyat dalam

pembelajaran BIPA memungkinkan materi ajar dirancang menjadi lebih menarik dan beragam, disesuaikan dengan tingkat kemampuan pelajar. Untuk pelajar BIPA di tingkat lebih tinggi, materi cerita rakyat yang digunakan akan semakin kompleks. Oleh karena itu, cerita rakyat dapat menjadi opsi yang relevan dan modern dalam pengembangan materi ajar BIPA (Kusmiatun (2018: 14).

Ada beberapa cerita rakyat yang terdapat di Sumatera Utara, seperti Legenda Danau Toba, Legenda Putra Hijau, Sampuraga, Sigale-gale, Batu Gantung, dan lain-lain.

#### 1. Legenda Danau Toba

Legenda Danau Toba adalah cerita rakyat yang turun-temurun di kalangan masyarakat Batak. Legenda Danau Toba menceritakan seorang pemuda bernama Toba yang bekerja sebagai petani. Suatu hari, saat sedang memancing, ia berhasil menangkap seekor ikan mas yang sangat besar. Anehnya, ikan tersebut dapat berbicara dan meminta agar Toba melepaskannya. Toba pun menuruti permintaan ikan tersebut. Sebagai tanda terima kasih, ikan mas itu berubah wujud menjadi seorang wanita cantik. Mereka pun menikah dan memiliki seorang anak laki-laki yang diberi nama Samosir. Suatu hari, Samosir yang sedang tumbuh besar merasa sangat lapar dan meminta ibunya memasak ikan. Tanpa berpikir panjang, Toba pun mengatakan bahwa Samosir adalah anak ikan. Mendengar hal itu, sang istri sangat sedih dan marah. Ia pun mengungkapkan identitas aslinya sebagai jelmaan ikan mas. Karena merasa bersalah dan takut akan kemarahan istrinya, Toba berlari sekencang-kencangnya. Ia berlari tanpa henti hingga tanah tempat ia berlari ambles dan membentuk sebuah lubang yang sangat besar. Lubang itu kemudian terisi air dan menjadi Danau Toba. Sementara itu, tanah tempat Toba berdiri saat berlari juga ikut terangkat dan menjadi Pulau Samosir.

#### 2. Legenda Putri Hijau

Legenda Putri Hijau adalah salah satu cerita rakyat Sumatera Utara yang penuh pesona dan misteri. Kisah ini mengisahkan tentang seorang putri yang memiliki kecantikan luar biasa dan memancarkan cahaya hijau yang misterius. Putri Hijau berasal dari Kerajaan Deli. Ia dikenal sebagai sosok yang sangat cantik dan bijaksana. Keistimewaannya terletak pada cahaya hijau yang memancar dari tubuhnya saat malam hari, terutama ketika bulan purnama. Cahaya hijau ini membuatnya semakin memikat dan menjadi perbincangan banyak orang. Kecantikan Putri Hijau menarik perhatian banyak raja dari berbagai daerah. Salah satu raja yang terpikat adalah raja dari Aceh. Ia ingin mempersunting Putri Hijau dan menjadikan dirinya ratu. Namun, perjalanan cinta Putri Hijau tidak semulus yang dibayangkan. Ada banyak rintangan dan konflik yang harus dihadapinya. Kisah ini juga melibatkan saudara-saudaranya yang memiliki kekuatan magis, seperti Mambang Yazid dan Mambang Khayali.

### 3. Legenda Sampuraga: Kisah Anak Durhaka

Legenda Sampuraga adalah cerita rakyat yang berasal dari Mandailing Natal, Sumatera Utara. Kisah ini mengisahkan tentang seorang anak yang sangat durhaka kepada ibunya hingga mendapat kutukan. Cerita ini berawal dari seorang pemuda yang tinggal di sebuah desa kecil di Mandailing Natal yang bernama Sampuraga. Sampuraga terkenal cerdas dan tampan. Namun, sayangnya ia memiliki sifat yang sangat buruk, yaitu durhaka kepada ibunya. Meskipun ibunya telah merawat dan membesarkannya dengan penuh kasih sayang, Sampuraga justru selalu meremehkan dan menghina ibunya. Ia merasa jijik dengan keadaan ibunya yang sudah tua dan sering sakit-sakitan. Puncaknya, ketika Sampuraga sudah sukses dan kaya raya, ia malah mengusir ibunya dari rumah. Sang ibu yang sangat terpukul atas perlakuan anaknya itu, akhirnya mengadakan kesedihannya kepada Tuhan. Mendengar ratapan sang ibu, Tuhan murka atas perbuatan Sampuraga. Sebagai hukuman, Tuhan mengubah Sampuraga menjadi batu. Tempat di mana

Sampuraga dikutuk menjadi batu kemudian dikenal sebagai "Kolam Sampuraga" yang menjadi salah satu objek wisata di Mandailing Natal.

#### 4. Sigale-gale

Cerita rakyat Sigale-gale bercerita tentang sebuah patung kayu yang memiliki kisah pilu di baliknya. Patung ini dianggap sakral dan memiliki kekuatan magis. Ada beberapa versi cerita yang berkembang di masyarakat tentang asal-usul Sigale-gale. Namun, inti ceritanya hampir sama. Versi cerita Sigale-gale Kisah Raja Rahat menceritakan tentang Raja Rahat, seorang penguasa bijaksana di Pulau Samosir. Raja Rahat sangat menyayangi putra tunggalnya, Manggale. Ketika Manggale meninggal dunia, Raja Rahat sangat berduka. Untuk mengobati kesedihannya, seorang tukang ukir membuat patung yang menyerupai Manggale, yaitu Sigale-gale. Patung ini kemudian dijadikan teman bermain Raja Rahat.

#### 5. Cerita Batu Gantung

Legenda Batu Gantung, sebuah kisah pilu yang berasal dari tepi Danau Toba, Sumatera Utara. Konon, pada zaman dahulu kala, hiduplah seorang gadis cantik jelita bernama Seruni. Seruni dikenal sebagai gadis yang baik hati dan patuh pada orang tuanya. Namun, nasib buruk menimpa Seruni ketika ia dijodohkan dengan seorang pemuda yang jauh lebih tua dan berasal dari keluarga kaya, tetapi sayangnya pemuda tersebut dikenal sangat bodoh. Seruni sangat menentang perjodohan ini. Namun, ia tidak bisa menolak keinginan orang tuanya. Di sisi lain, Seruni telah memiliki kekasih hati bernama Doli. Doli adalah pemuda yang baik hati dan pekerja keras. Namun, sayangnya ia harus merantau untuk mengumpulkan uang demi biaya pernikahan mereka. Merasa sangat sedih dan putus asa, Seruni akhirnya memutuskan untuk mengakhiri hidupnya. Ia pergi ke tepi jurang dan melompat, bersama anjing kesayangannya yang selalu setia menemaninya. Setelah kejadian itu, muncullah sebuah batu besar yang bentuknya menyerupai tubuh seorang gadis yang sedang tergantung. Batu inilah yang kemudian dikenal sebagai Batu

Gantung. Masyarakat sekitar percaya bahwa batu tersebut adalah jelmaan dari Seruni.

Beberapa cerita rakyat tersebut terkenal dengan lokasi wisata yang ada di Sumatera Utara. Dari cerita-cerita tersebut, para pemelajar BIPA selain dapat belajar bahasa Indonesia melalui cerita rakyat, juga bisa mengenal daerah-daerah wisata yang terdapat di wilayah Sumatera Utara. Cerita rakyat tersebut dikemas dalam bentuk komik. Adapun cerita rakyat yang dijadikan komik adalah cerita rakyat Danau Toba, Putri Hijau, dan Sampuraga. Cerita rakyat tersebut merupakan gambaran budaya yang terdapat di Sumatera Utara, yakni budaya Batak dan Melayu.

#### E. Media Pembelajaran

Penghubung atau perantara pesan antara pengirim dan penerima dikenal sebagai media (Hamdani, 2011:37). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk komunikasi antara dua pihak, baik individu maupun kelompok. Dalam pandangan Briggs, seperti yang dikutip oleh Sanjaya, media diartikan sebagai alat yang memotivasi peserta didik dan mendukung proses pembelajaran (Sanjaya Wina, 2008:45). Di sisi lain, *Association of Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai berbagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (**B, Uno, dan Lamatenggo 2011**). Dalam dunia pendidikan, istilah "media" sering merujuk pada media pembelajaran, yaitu alat dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Menurut Sukiman, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan tujuan untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat, serta memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif (Azhar Arsyad, 2011:3). Sementara itu, Criticos menggambarkan media pembelajaran sebagai elemen kunci yang berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara komunikator

dan komunikasi (**Luli Anies Solichah, dk, (2018: 1537-47)**). Penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan beragam, tetapi juga membantu menghindari kejenuhan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan (Kadek Sentarik dan Nyoman Kusmariyatni, 2020:197-208).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat atau sarana komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan pendidikan. Tujuan utamanya adalah untuk memfasilitasi pemahaman siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, proses belajar mahasiswa dapat ditingkatkan secara signifikan, yang pada akhirnya akan membawa dampak positif terhadap hasil belajar yang diperoleh. Media pembelajaran tidak hanya membantu dalam mengklarifikasi materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil akademis secara keseluruhan (**Kariza Ninda. Thoha, 2015**).

Berdasarkan panduan penggunaan media pembelajaran, Gerlach dan Ely, sebagaimana dikutip dalam karya Arsyad, mengidentifikasi tiga karakteristik utama dari media yang sangat penting dalam menentukan efektivitas pembelajaran ketika guru tidak dapat hadir secara langsung atau melakukan pengajaran tatap muka (Arsyad A, 2014: 15).

Karakteristik-karakteristik tersebut adalah sebagai berikut: Pertama, fiksatif, yang mengacu pada kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi berbagai peristiwa atau objek. Kedua, distributif, yang merujuk pada kemampuan media untuk mentransportasikan informasi atau kejadian melalui ruang, memungkinkan penyampaian materi kepada sejumlah besar peserta didik di berbagai lokasi secara bersamaan, dengan pengalaman yang relatif konsisten mengenai informasi tersebut. Ketiga, representatif, yang mencakup kemampuan media untuk merepresentasikan ide atau konsep dengan cara yang

memudahkan pemahaman dan interpretasi. Media pembelajaran dikategorikan sebagai media yang mendukung proses pembelajaran jika digunakan untuk tujuan tersebut. Heinich, dalam penjelasannya, membagi media pembelajaran menjadi dua kategori utama: media digital, yang meliputi format elektronik seperti video dan aplikasi perangkat lunak, serta media non-digital, yang mencakup alat tradisional seperti buku dan papan tulis (Heinich, dkk, 2002).

## **F. Media Komik**

### **1. Pengertian Komik**

Komik adalah media yang mengkomunikasikan cerita melalui representasi visual atau ilustrasi. Dalam konteks ini, komik dapat dipahami sebagai bentuk narasi yang menggabungkan gambar dan teks untuk menyampaikan cerita secara efektif. Gambar-gambar dalam komik dilengkapi dengan balon kata yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan dialog dan narasi, memudahkan pembaca dalam memahami pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat komik. Komik biasanya dicetak pada media cetak seperti kertas dan dilengkapi dengan teks yang memperkaya cerita. Format penerbitannya bervariasi, mulai dari strip komik di surat kabar hingga edisi majalah dan buku terpisah, sehingga memberikan fleksibilitas dalam penyajian.

Komik berfungsi sebagai media visual yang berkembang pesat dalam masyarakat dan digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu. Proses pembuatan komik melibatkan teknik pemingkakan waktu dan pengaturan visual dari setiap momen untuk membentuk narasi yang kohesif. Setiap momen digambarkan dengan urutan tertentu, yang dapat menciptakan efek gerakan sinematik dan memberikan kesan dinamis serta hidup pada cerita. Dengan cara ini, komik tidak hanya menyajikan cerita tetapi juga mengundang pembaca untuk terlibat secara visual dan emosional.

### **2. Tujuan Komik**

Komik bertujuan untuk memicu kreativitas individu dengan memanfaatkan gambar-gambar dan memperluas kemampuan imajinatif pembaca. Selain itu, komik berfungsi sebagai sarana hiburan dengan menawarkan bacaan yang ringan dan menyenangkan. Dengan desain visual yang menarik, komik menjadi lebih memikat dan dapat menarik perhatian pembaca dari berbagai usia.

### **3. Jenis-jenis Komik**

Menurut Mustajab, sebagaimana dikutip oleh Kustandi (2020: 142-143), komik muncul dalam berbagai variasi, baik dalam hal gaya penyajian, teknik penceritaan, maupun format. Berikut adalah beberapa jenis komik yang sering ditemui:

- a. Kartun, merupakan komik yang disajikan dalam satu tampilan tunggal, yang biasanya mengandung elemen kritik sosial, sindiran, dan humor untuk menyampaikan pesannya.
- b. Komik strip, terdiri dari potongan-potongan cerita yang membentuk alur singkat dan sering kali merupakan bagian dari cerita bersambung atau seri lanjutan.
- c. Komik tahunan, adalah komik yang dirilis secara berkala, bisa setiap bulan atau tahunan, dengan tujuan mengumpulkan beberapa cerita dalam satu edisi.
- d. Komik daring, atau web comic, diterbitkan melalui platform internet. Media online ini memungkinkan jangkauan pembaca yang lebih luas dan biaya publikasi yang lebih rendah dibandingkan dengan media cetak.
- e. Komik sederhana, diproduksi secara mandiri, biasanya menggunakan teknik fotokopi dan dijilid secara manual, menciptakan komik dalam format yang lebih terjangkau dan personal.

- f. Buku komik, adalah bentuk komik yang menyatukan gambar, teks, dan cerita dalam satu volume buku, menyediakan pengalaman membaca yang lebih mendalam dan terstruktur.

#### **4. Manfaat komik**

Adapun manfaat komik adalah sebagai berikut.

- a. Meningkatkan rasa percaya diri pembuat buku komik
- b. Melatih keterampilan komunikasi dan sosial menggunakan gambar dan cerita
- c. Melatih pembuat komik untuk mengalirkan ide-idenya melalui gambar komik
- d. Melatih kemampuan motorik tubuh
- e. Melatih teknik menggambar komik
- f. Melatih menemukan masalah, menemukan solusi logis dan memberikan solusi

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini, diterapkan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) pada tingkat 4, yang melibatkan tahap investigasi dan evaluasi mendalam untuk menciptakan produk inovatif yang belum tersedia serta telah terbukti efektivitasnya. Produk akhir dari pengembangan ini adalah komik yang dirancang untuk memperbarui dan menghidupkan kembali cerita rakyat Sumatera Utara, sehingga dapat digunakan sebagai materi ajar BIPA (Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing) di Thailand. Media yang dikembangkan melalui proses ini dimodifikasi secara khusus dan disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE, yang diperkenalkan oleh Reiser dan Mollanda pada tahun 1967. Model ADDIE meliputi lima tahap utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, yang secara sistematis mendukung proses penciptaan dan penerapan materi pembelajaran yang efektif.

#### **B. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan dua kategori data utama: data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi yang mendalam, memberikan gambaran tentang aspek-aspek non-numerik dari penelitian. Di sisi lain, data kuantitatif dikumpulkan melalui penilaian yang melibatkan instrumen yang mengukur kualitas dan efektivitas media, khususnya media komik, sebagai alat bantu dalam pengajaran BIPA di Thailand.

Untuk memperoleh data yang akurat dan terperinci, peneliti menggunakan berbagai instrumen pengumpulan data. Instrumen ini dirancang untuk mempermudah proses pengumpulan dan evaluasi

informasi, serta untuk menilai validitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Di antaranya, terdapat lembar validasi media yang mengevaluasi aspek keseluruhan dari media yang dibuat, lembar validasi bahasa yang menilai kesesuaian dan kualitas bahasa yang digunakan dalam media, serta lembar angket yang menilai efektivitas media komik sebagai bahan ajar BIPA. Semua instrumen ini bekerja sama untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dan dapat digunakan secara efektif dalam konteks pembelajaran.

### **1. Wawancara (*interview*)**

Wawancara adalah suatu metode pengumpulan informasi atau data yang dilakukan melalui interaksi verbal langsung antara peneliti dan responden. Teknik ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menggali aspek-aspek mendalam dari pikiran dan perasaan seseorang, termasuk pengalaman, pendapat, dan perspektif pribadi yang tidak dapat diobservasi secara fisik (**Suwartono, 2014: 48**).

Dalam pelaksanaan metode ini, peneliti secara aktif mengunjungi lokasi penelitian dan melakukan komunikasi langsung dengan responden. Wawancara ini merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang melibatkan proses tanya jawab, di mana peneliti mengajukan serangkaian pertanyaan yang telah dipersiapkan untuk mengumpulkan informasi yang detail dan akurat. Data yang diperoleh dari wawancara ini kemudian dicatat dan dianalisis sebagai bagian penting dari penelitian, memberikan wawasan yang mendalam mengenai topik yang diteliti.

### **2. Pengamatan (*observation*)**

Data awal dikumpulkan dengan cara mengamati kegiatan yang berlangsung. Studi ini meneliti penerapan pembelajaran di kelas menggunakan cerita rakyat Sumatera Utara bagi pemelajar BIPA di Thailand. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi untuk mengidentifikasi makna peristiwa dalam konteks tertentu yang menjadi perhatian dalam penelitian kualitatif. Observasi ini dirancang untuk menganalisis objek penelitian, seperti lokasi tertentu, organisasi,

kelompok orang, atau berbagai aktivitas dalam sebuah sekolah Salim & Syahrums (2012: 114).

### **3. Studi Dokumentasi**

Selain wawancara dan observasi, dokumentasi juga penting teknik pengumpulan data. **Suwartono (2014: 41)** menyatakan bahwa “jika menggunakan observasi dan wawancara belum memperkuat data penelitian, begitu pula dokumentasi diperlukan untuk memperkuat data”. Metode dokumentasi adalah cara penting dalam mengumpulkan data kualitatif dengan mengamati atau menganalisis dokumen yang dibuat oleh subjek atau orang lain yang terkait. Dokumentasi membantu kita memahami suatu subjek secara mendalam melalui berbagai bentuk seperti tulisan, gambar, atau karya seni.

Dalam konteks ini, metode dokumentasi digunakan untuk menilai potensi revitalisasi cerita rakyat Sumatera Utara sebagai bahan ajar bagi siswa BIPA di Thailand. Penggunaan media komik dalam pengajaran mempermudah akses dan pemahaman cerita-cerita ini oleh pembelajar dari budaya yang berbeda, sekaligus membantu melestarikan dan mempromosikan budaya Indonesia di tingkat internasional.

### **4. Angket**

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menyajikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam buku *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2015), Sugiyono menyatakan bahwa kuesioner dalam penelitian ini berbentuk pernyataan. Kuesioner tersebut digunakan untuk menilai validitas media yang telah dikembangkan serta mengukur efektivitas penggunaan media komik sebagai bahan ajar BIPA di Thailand. Instrumen penelitian ini menggunakan skala Likert. Adapun kuesioner yang digunakan oleh peneliti meliputi:

#### **a. Angket Ahli Media**

Kuesioner ini diisi oleh ahli media dengan tujuan mengumpulkan data tentang kualitas media komik yang

dikembangkan. Setiap komponen dalam kuesioner ini mengacu pada kriteria yang diadopsi dari standar yang diterbitkan oleh BSNP, antara lain sebagai berikut:

**Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Penilaian (Ahli Media)**

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Soal</b>
A. Aspek Kelayakan dan Kegrafikan	1. Ukuran Buku	1,2
	2. Tata Letak	3,4,5,6,7,8
	3. Ukuran Huruf dan Spasi	9,10
	4. Jenis Huruf	11,12,13
Jumlah		13

**b. Angket Ahli Bahasa**

Kuesioner ini diisi oleh ahli bahasa untuk mengumpulkan data terkait aspek kebahasaan pada media yang sedang dikembangkan. Setiap komponen dalam kuesioner ini mengikuti kriteria yang diambil dari standar yang diterbitkan oleh BSNP.

**Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Ahli Bahasa**

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Soal</b>
Bahasa dan Keterbacaan	Kemampuan berbahasa mahasiswa	1,2
	Kaidah Bahasa	3,4,5,6,7,8,9,10

	Gaya Bahasa	11
	Perkembangan literasi	12
Jumlah		12

**c. Angket Praktisi**

Kuesioner ini dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang kelayakan media komik yang sedang dikembangkan. Aspek penilaian dalam kuesioner ini didasarkan pada komponen dan kriteria kelayakan isi, penyajian, serta kebahasaan yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), serta prinsip-prinsip yang diuraikan oleh Sitepu dalam tabel berikut:

**Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Ahli Praktisi**

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Soal</b>
Bahasa dan Keterbacaan	Kemampuan berbahasa peserta didik	1,2
	Kaidah Bahasa	3,4,5,6,7,8,9,10
	Gaya Bahasa	11
Kegrafikan atau Kelayakan Media	a. Ukuran komik	12,13
	b. Tata letak	14,15,16,17,18,19
	c. Ukuran huruf dan spasi	20,21
	d. Jenis huruf	22,23,24
Jumlah		24

#### d. Angket Kepuasan Penggunaan Media Komik

Kuesioner ini diisi oleh pengguna media komik untuk mengumpulkan informasi tentang tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan media komik dalam revitalisasi cerita rakyat Sumatera Utara sebagai materi ajar BIPA di Thailand.

**Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Respon Mahasiswa**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Media Pembelajaran	1. Kemudahan Penggunaan 2. Kemenarikan 3. Ketepatan media pembelajaran	1,2,3
2	Materi	4. Ketepatan isi materi	4,5,6,7,
3	Manfaat	5. Ketertarikan 6. Motivasi belajar	8,9,10
Total			10

### 3. Uji validitas dan Reliabilitas Instrumen

#### a. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen atau alat ukur dapat secara akurat dan sah mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen dengan tingkat validitas yang tinggi dianggap dapat memberikan hasil yang tepat dan dapat diandalkan, sedangkan instrumen dengan

validitas rendah cenderung memberikan hasil yang kurang akurat atau relevan (Suharsimi Arikunto, 2006). Untuk menilai validitas, biasanya digunakan rumus korelasi product moment, seperti yang diuraikan oleh G. Supriadi dalam bukunya Pengantar dan Teknik Evaluasi Pembelajaran (Malang: Intimedia, 2011). Rumus ini memungkinkan peneliti untuk menghitung sejauh mana instrumen tersebut berkorelasi dengan kriteria yang relevan, sehingga dapat memastikan kualitas dan keakuratan hasil yang diperoleh dari penggunaan instrumen tersebut. Rumus validasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y  
 X = skor item  
 Y = skor total  
 N = banyaknya peserta didik

Jika nilai rhitung lebih besar daripada rtabel, maka hasilnya dianggap signifikan, yang menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan sudah valid. Sebaliknya, jika rhitung kurang dari rtabel, maka instrumen tersebut dianggap tidak valid dan perlu dilakukan perbaikan (Arikunto 2013).

#### b. Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada sejauh mana suatu alat ukur atau metode pengukuran memberikan hasil yang konsisten ketika digunakan secara berulang. Untuk menentukan tingkat reliabilitas, dapat digunakan rumus KR 20. Berikut adalah rumus yang digunakan:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( \frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pertanyaan

$V_t$  = varians total

$p$  = proporsi subjek yang menjawab betul pada suatu butir

$q$  = proporsi subjek yang mendapat skor 0

Kriteria Reliabilitas butir pertanyaan merujuk pada tabel berikut ini:

**Tabel 3. 5 Kriteria Reliabilitas**

<b>Kategori</b>	<b>Kriteria</b>
$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r_{11} < 0,6$	Sedang
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$r_{11} < 0,20$	Sangat Rendah

c. Analisis Data Kualitatif

Analisis dalam penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami fenomena nyata yang dialami oleh subjek penelitian, kemudian menyajikannya dalam format tulisan ilmiah yang terstruktur (Moleong, 2017). Dalam studi ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif naratif, yang bertujuan untuk memberikan penjelasan rinci tentang apa yang diamati, didengar, dirasakan, dan ditanyakan oleh subjek. Proses analisis terdiri dari beberapa tahap penting, termasuk reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi umpan balik dari ahli media, pakar

bahasa, kuesioner dari praktisi, serta tanggapan dan saran dari mahasiswa. Informasi ini dikumpulkan untuk memberikan dasar yang kuat dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk media pembelajaran berbasis komik, sehingga meningkatkan efektivitas dan kualitas materi ajar yang disajikan.

d. Analisis Kelayakan Produk

Analisis data mengenai tingkat kelayakan media komik dilakukan dengan mengevaluasi hasil angket yang diisi oleh para ahli dan subjek uji lapangan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk angket tertutup dengan penilaian menggunakan skala skor dari 1 hingga 4. Untuk menganalisis data kelayakan media komik, diterapkan skala Likert yang dirancang dalam bentuk checklist untuk memudahkan pengisian. Tabel skala penilaian yang digunakan dalam penelitian ini dapat ditemukan pada tabel berikut:

**Tabel 3. 6 Kriteria Reliabilitas**

Kategori	Penilaian
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Nilai yang didapat dari evaluasi kelayakan, yang melibatkan angket yang diisi oleh ahli media, ahli bahasa, dan praktisi, kemudian diproses dan dihitung menggunakan rumus yang telah ditetapkan. Proses perhitungan ini mengikuti metode yang dijelaskan oleh Sugiyono dalam bukunya Penilaian Hasil Belajar Siswa (Bandung: Alfabeta, 2012).

$$NP = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Nilai yang sudah diperoleh berdasarkan perhitungan tersebut, kemudian dilakukan perhitungan rata-rata perolehan dari subjek validasi ahli dan subjek dengan menggunakan rumus seperti berikut:

$$NP = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

X : Jumlah Nilai

$\sum x$  : Jumlah Nilai

N : Jumlah Penilai

Tingkat kelayakan produk yang dihasilkan dari penelitian dihitung berdasarkan parameter yang berkisar dari setuju hingga tidak setuju, dinyatakan dalam bentuk nilai. Semakin tinggi nilai yang diperoleh dari analisis data, semakin tinggi pula tingkat kelayakan produk tersebut. Kriteria untuk menilai validitas komik dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. 7 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Berdasarkan Analisis Persentase Validator**

Skor dalam persen %	Kategori
< 21%	Sangat tidak layak
21-42%	Tidak layak
41-60%	Cukup layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat layak

Berdasarkan kategori tersebut, acuan ini dapat digunakan untuk menentukan kelayakan media komik yang dikembangkan.

#### 4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk membandingkan hasil angket yang diperoleh sebelum dan setelah perlakuan dengan menggunakan t-test (paired sample t-test). Metode ini diterapkan dalam desain penelitian untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan setelah perlakuan. Hasil perhitungan nilai t-hitung kemudian dibandingkan dengan nilai t-tabel pada tingkat signifikansi 0,05 (5%). Pengujian hipotesis ini memanfaatkan uji-t dengan menggunakan rumus Pooled Variance. Detail rumus uji yang digunakan dapat ditemukan sebagai berikut (Arifin 2012).

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

$t$  = angka atau koefisien derajat perbedaan Mean kedua kelompok

$\bar{x}_1$  = nilai rata-rata *post-test* dengan media komik

$\bar{x}_2$  = nilai rata-rata *pre-test*

$S_1^2$  = varian hasil *post-test* dengan media komik

$S_2^2$  = varian hasil *pre-test*

$n_1$  = jumlah peserta didik dengan *post-test* dengan media komik

$n_2$  = jumlah peserta didik dengan hasil *pre-test*

Dengan hipotesis:

$H_0$ : Tidak terdapat perbedaan sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media komik.

$H_a$ : Terdapat perbedaan sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media komik.

Kriteria pengambilan keputusan adalah:

Menolak  $H_0$ , jika  $t$ -hitung >  $t$ -table dan  $H_a$  diterima

Terima  $H_0$ , jika  $t$ -hitung <  $t$ -table dan  $H_a$  ditolak

## 5. Jadwal Rancangan Penelitian

Tabel 3. 8 Rancangan Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2024					
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1.	Pengusulan proposal	■					
2.	Revisi proposal		■				
3.	Pengambilan data di lokasi penelitian			■			
4.	Membuat laporan awal				■		
5.	Menyempurnakan dan menyusun laporan					■	

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil

##### 1. Prosedur Pengembangan *Komik* Sebagai Bahan Ajar BIPA di Thailand

Penelitian pengembangan dilakukan pada mahasiswa di Thailand yaitu mahasiswa Universiti Fatoni dan mahasiswa Jamiah Islamiyah Syeikh Daud Al-Fathani (JISDA) Thailand tahun pembelajaran 2023/2024. Proses pengembangan media komik sebagai bahan ajar BIPA dalam hal ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*.

##### a. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis ialah tahap pertama yang dilakukan peneliti dalam mengetahui masalah yang terjadi di lapangan dan kebutuhan pada proses berlangsungnya pembelajaran.

##### 1) Analisis Identifikasi Masalah

Analisis identifikasi dilakukan terhadap dosen dan mahasiswa untuk memahami perspektif mereka mengenai program bahasa Indonesia untuk penutur asing (BIPA). Seperti yang diuraikan dalam latar belakang, program BIPA memainkan peran vital dalam memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia ke tingkat global. Pengintegrasian cerita rakyat dalam pembelajaran BIPA diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bahasa dan budaya Indonesia, melibatkan empat kompetensi berbahasa yang esensial.

Cerita rakyat tidak hanya memperkaya pemahaman penutur asing tentang bahasa target, tetapi juga berfungsi

sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan penguasaan bahasa tersebut. Dengan demikian, upaya ini mendukung pengenalan Bahasa Indonesia secara lebih luas, dengan harapan bahwa Bahasa Indonesia dapat diakui sebagai bahasa resmi dunia. Inisiatif ini bertujuan untuk mendorong dialog internasional, meningkatkan saling pengertian, serta mempromosikan semangat toleransi dan penghargaan terhadap berbagai identitas, budaya, dan kerja sama antarbangsa.

b. Desain (*Design*)

Setelah memperoleh informasi pada tahap analisis, maka dilakukan tahapan desain atau perencanaan media pembelajaran. Tahap desain terdiri dari dua tahapan yaitu: 1) membuat *flowchat pada komik*, 2) mengumpulkan materi dan gambar.

1) Membuat *flowchat* komik

*Flowchat* komik dirancang dengan tujuan untuk menjelaskan alur materi dan media komik yang dikembangkan. Selanjutnya *flowchat* menjadi pedoman rancangan dalam menyusun materi dalam daftar isi. Adapun komponen dalam *flowchat* komik terdiri dari cover depan, kata pengantar, daftar isi, materi, gambar, profil pengembang, penutup, daftar pustaka, dan cover belakang. *Flowchat Pop-up Book* dapat dilihat secara lengkap pada tahap desain media komik.

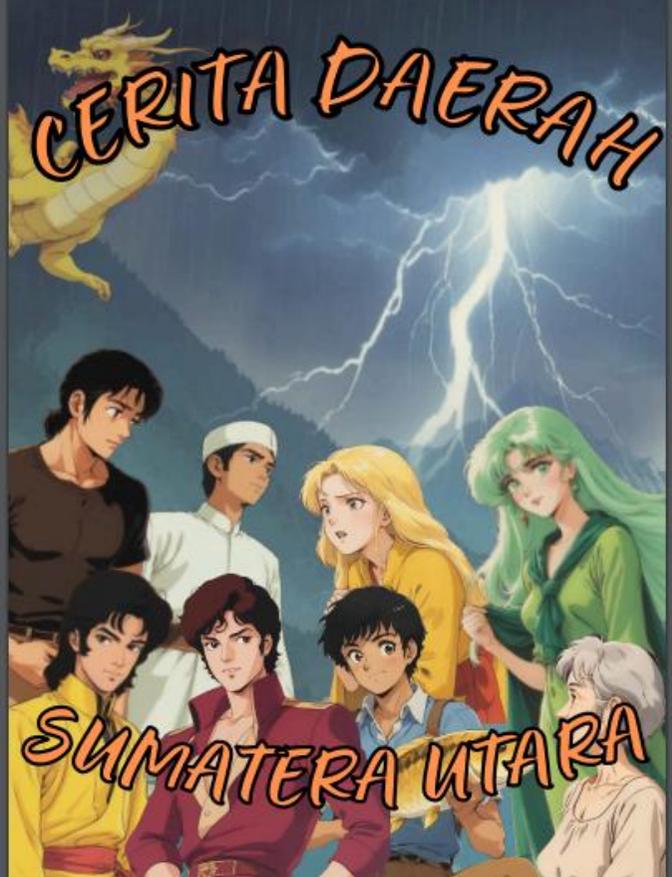
2) Mengumpulkan Materi dan Gambar

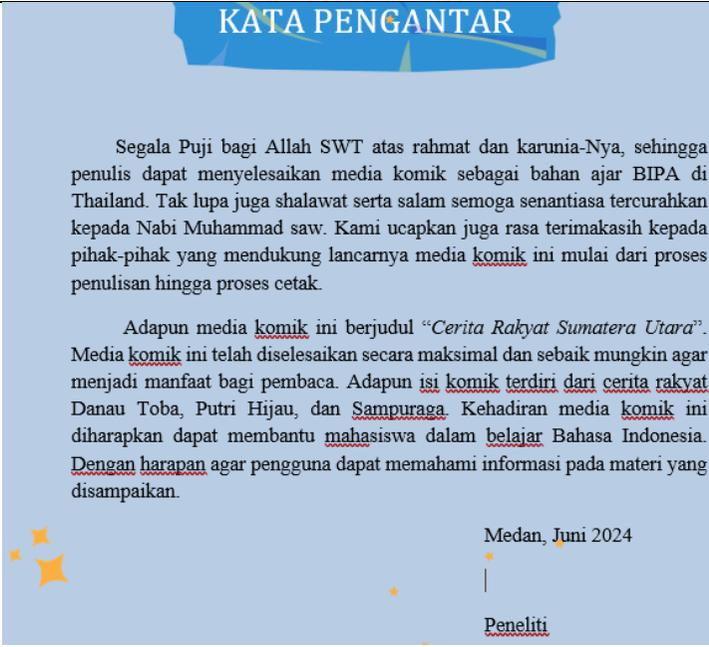
Materi pembelajaran sebagian besar bersumber dari kumpulan cerita rakyat baik via online ataupun buku cetak, serta tambahan dari referensi lain yang dicantumkan dalam daftar pustaka. Gambar dan referensi *online* diperoleh dari mesin pencarian *google* dan hasil modifikasi perancang.

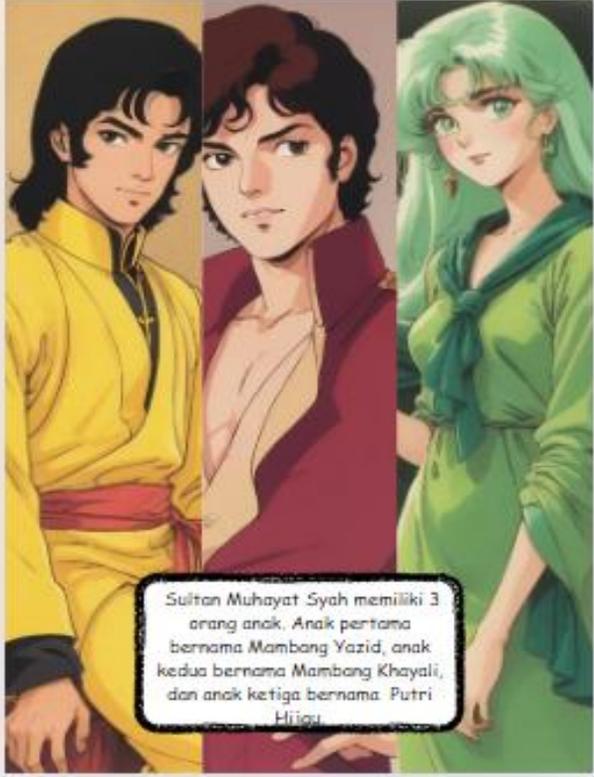
Hasil: Draf awal komik

Gambar produk awal sebelum divaidasi, peneliti sajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. 1 Rancangan Awal Media Komik

No	Tampilan	Keterangan
1	 The illustration depicts a dramatic scene with a yellow dragon flying in the upper left against a dark, stormy sky with bright lightning bolts. Below the dragon, a group of seven diverse characters is shown. At the top, the title 'CERITA DAERAH' is written in a stylized, orange-outlined font. At the bottom, 'SUMATERA UTARA' is written in a similar font. The characters include a man in a brown shirt, a man in a white traditional cap, a woman with long blonde hair, a woman with long green hair, a man in a yellow shirt, a man in a red jacket, a man in a blue shirt, and an elderly woman with white hair.	Halaman Cover Depan

No	Tampilan	Keterangan																		
2	 <p style="text-align: center;"><b>KATA PENGANTAR</b></p> <p>Segala Puji bagi Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan media komik sebagai bahan ajar BIPA di Thailand. Tak lupa juga shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw. Kami ucapkan juga rasa terimakasih kepada pihak-pihak yang mendukung lancarnya media <u>komik</u> ini mulai dari proses penulisan hingga proses cetak.</p> <p>Adapun media <u>komik</u> ini berjudul “<i>Cerita Rakyat Sumatera Utara</i>”. Media <u>komik</u> ini telah diselesaikan secara maksimal dan sebaik mungkin agar menjadi manfaat bagi pembaca. Adapun <u>isi komik</u> terdiri dari <u>cerita rakyat</u> Danau Toba, Putri Hijau, dan <u>Sampuraga</u>. Kehadiran media <u>komik</u> ini diharapkan dapat membantu <u>mahasiswa</u> dalam <u>belajar</u> Bahasa Indonesia. <u>Dengan harapan</u> agar pengguna dapat memahami informasi pada materi yang disampaikan.</p> <p style="text-align: right;">Medan, Juni 2024</p> <p style="text-align: right;"><u>Peneliti</u></p>	Kata Pengantar																		
3	 <p style="text-align: center;"><b>DAFTAR ISI</b></p> <p>Update Table...</p> <table border="0"> <tr> <td>Kata Pengantar.....</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Daftar Isi.....</td> <td>i</td> </tr> <tr> <td>Materi Komik.....</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>    Cerita Rakyat Danau Toba.....</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>    Cerita Rakyat Putri Hijau.....</td> <td>21</td> </tr> <tr> <td>    Cerita Rakyat Sampuraga.....</td> <td>41</td> </tr> <tr> <td>Penutup.....</td> <td>42</td> </tr> <tr> <td>Daftar Pustaka.....</td> <td>43</td> </tr> <tr> <td>Tentang Penulis.....</td> <td>44</td> </tr> </table>	Kata Pengantar.....	1	Daftar Isi.....	i	Materi Komik.....	1	Cerita Rakyat Danau Toba.....	1	Cerita Rakyat Putri Hijau.....	21	Cerita Rakyat Sampuraga.....	41	Penutup.....	42	Daftar Pustaka.....	43	Tentang Penulis.....	44	Daftar Isi
Kata Pengantar.....	1																			
Daftar Isi.....	i																			
Materi Komik.....	1																			
Cerita Rakyat Danau Toba.....	1																			
Cerita Rakyat Putri Hijau.....	21																			
Cerita Rakyat Sampuraga.....	41																			
Penutup.....	42																			
Daftar Pustaka.....	43																			
Tentang Penulis.....	44																			

No	Tampilan	Keterangan
4		Gambar cerita rakyat 1 (Putri Hijau)

No	Tampilan	Keterangan
5	 <p data-bbox="491 343 880 498">Pada zaman dulu, hiduplah seorang janda tua dan anak laki-lakinya di sebuah kampung yang sepi. Anak laki-laki itu bernama Sampuraga.</p>	Gambar cerita rakyat 2 (Sampuraga)

No	Tampilan	Keterangan
6	 <p data-bbox="456 952 872 1108">Pada zaman dahulu, di sebuah desa yang berada di daerah Sumatera Utara. Di sana ada seorang petani muda yang hidup sebatang kara bernama Toba.</p>	Gambar cerita rakyat 3 (Danau Toba)

c. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan produk adalah tahap merangkai semua komponen cover, kata pengantar, daftar isi, profil pengembang, materi, dan cover belakang. Dalam pengembangan media komik ini peneliti menggunakan bantuan aplikasi Canva Tahapan yang dilakukan setelah produk selesai dikembangkan antara lain sebagai berikut:

1) Melakukan Validasi Ahli

Media yang telah dikembangkan selanjutnya dilakukan sebuah validasi kepada beberapa ahli agar

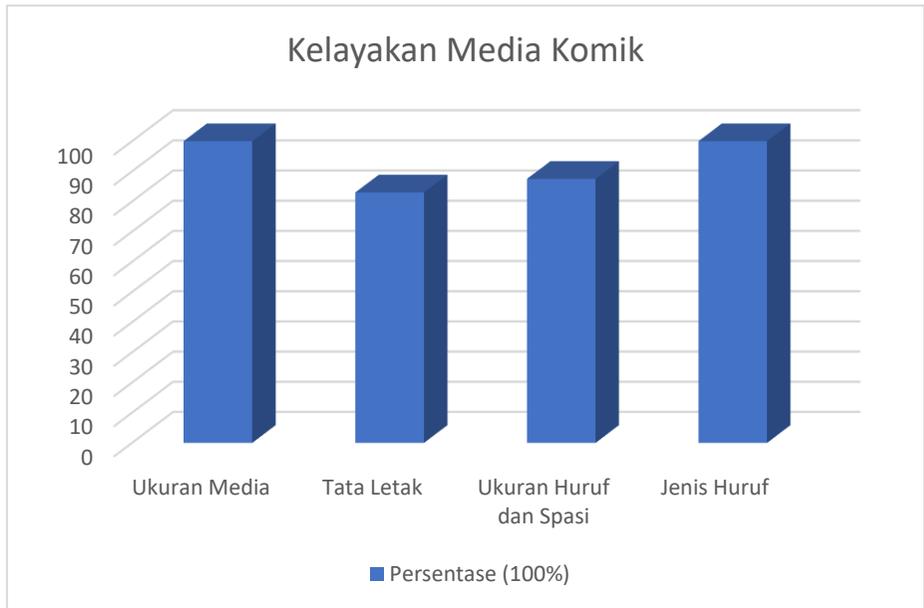
menghasilkan produk yang berkualitas. Adapun validasi yang dilakukan pengembang yaitu kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.

a) Ahli Media

Validasi ahli media menilai terhadap aspek kegrafikan yang terdapat indikator meliputi yaitu ukuran media, tata letak tulisan, ukuran huruf, dan jenis huruf. Ahli media yang terlibat dalam pengembangan komik yaitu Bapak Hary Syahputra Gultom guru SMA Negeri IV Medan. Hasil analisis validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Persentase	Kategori
1	Ukuran media	Kesesuaian ukuran buku	100%	Sangat Layak
2	Tata letak	Konsistensi terhadap tata letak	83%	Sangat Layak
3	Ukuran huruf dan spasi	Ketentuan untuk ukuran huruf pada buku	87,5%	Sangat Layak
		Kesesuaian spasi pada naskah		
4	Jenis huruf	Kesesuaian penggunaan jenis huruf untuk buku	91,6%	Sangat Layak



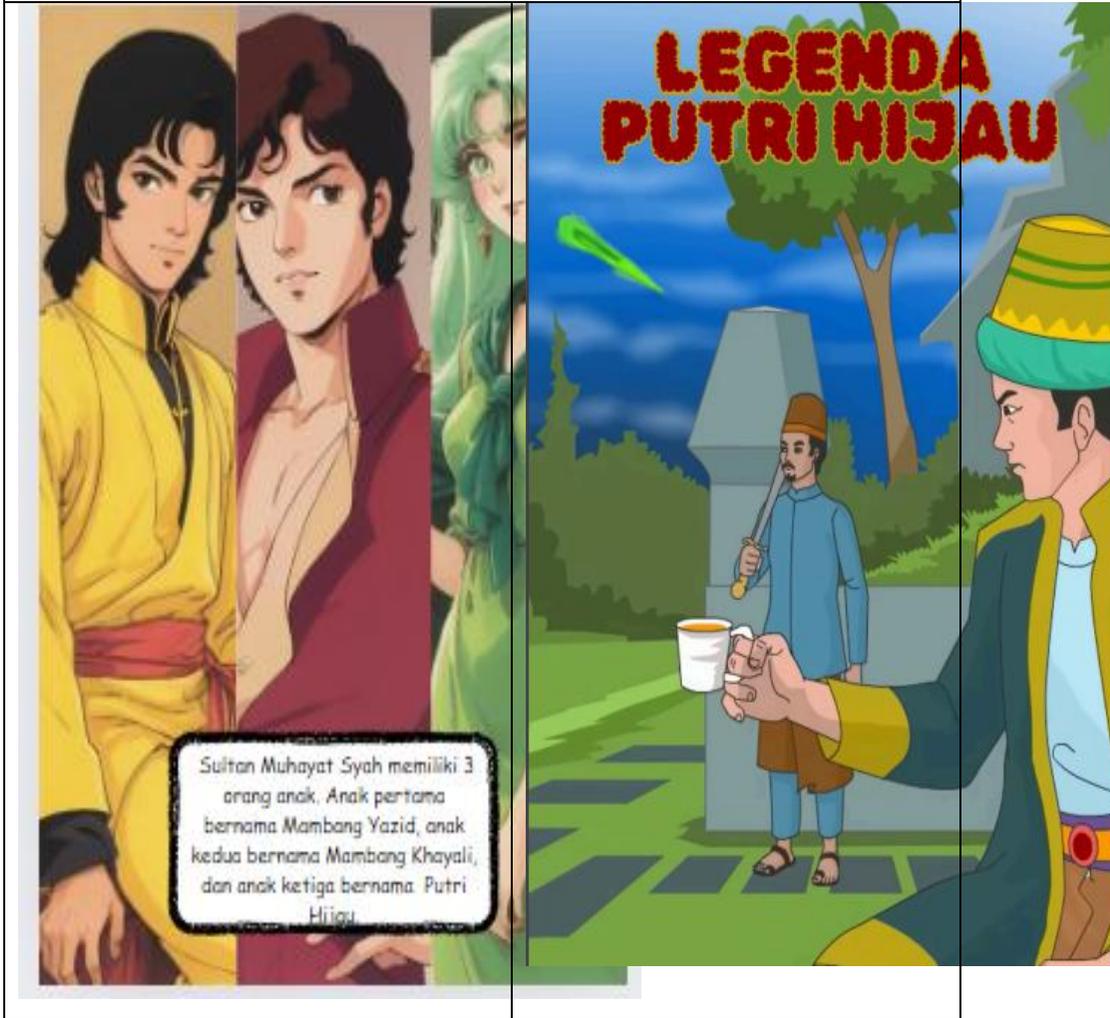
**Gambar 4. 1 Diagram Hasil Validasi Ahli Media**

Berdasarkan diagram hasil validasi ahli media pada dapat diketahui bahwa perolehan rata-rata aspek kegrafikan yang terdiri atas beberapa indikator dengan skor 90,6% kategori sangat layak. Berikut lembaran instrumen ahli media:

Tabel 4. 3 Bagian Sebelum dan Sesudah Direvisi Ahli Media

Bagian yang Direvisi	
Sebelum	Sesudah
	

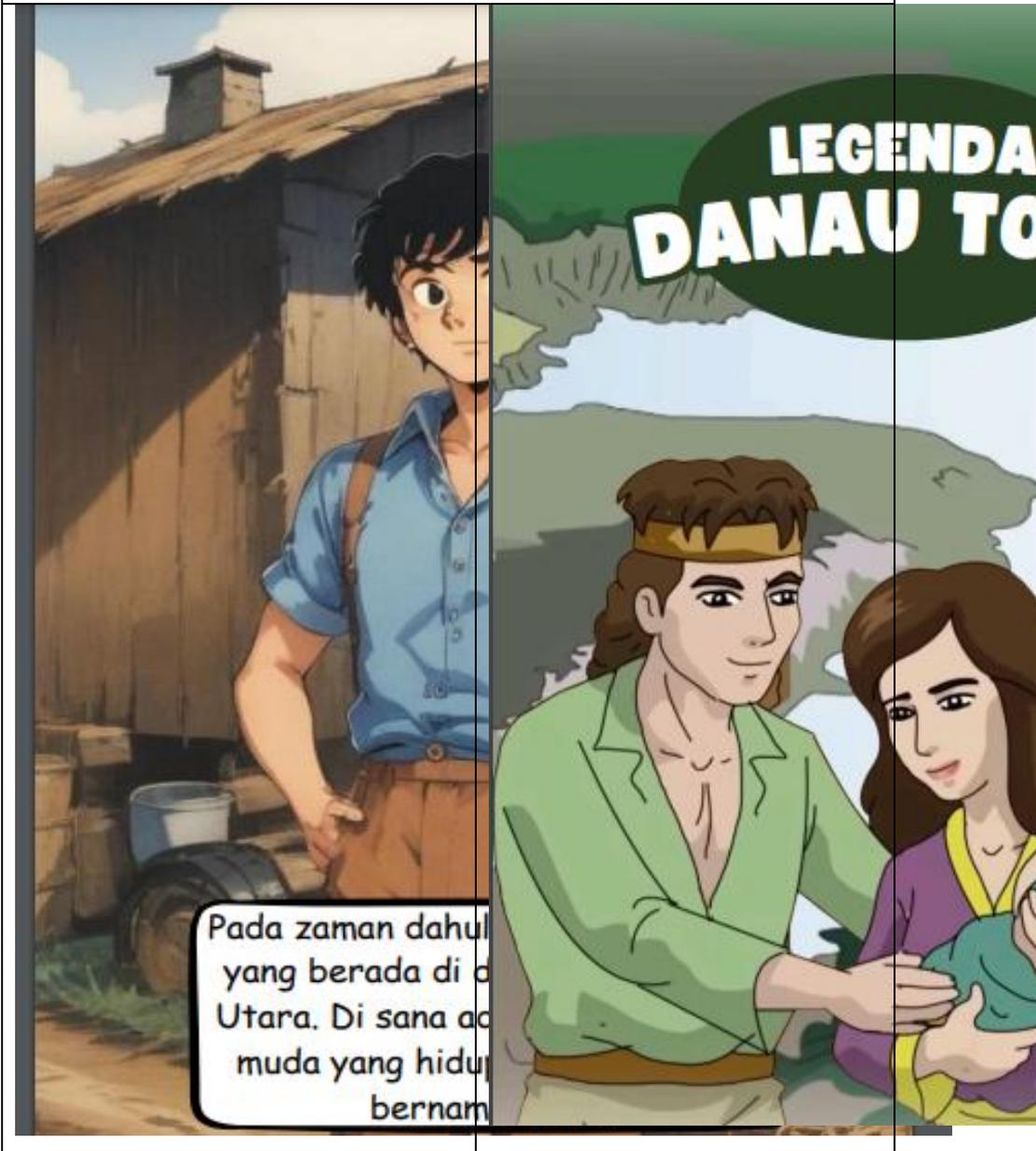
## Bagian yang Direvisi



## Bagian yang Direvisi



Bagian yang Direvisi



**Tabel 4. 4 Intrumen Ahli Media**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
A. Ukuran Media Komik	1. Kesesuaian ukuran buku				
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi				
B. Tata Letak	3. Konsistensi terhadap tata letak pada setiap judul pada media komik				
	4. Konsistensi terhadap tata letak pada setiap sub judul pada media komik				
	5. Konsistensi terhadap tata letak pada setiap ilustrasi berupa gambar pada media komik				
	6. Konsistensi terhadap tata letak pada setiap teks narasi materi pada media komik				

	7. Konsistensi terhadap tata letak pada setiap nomor halaman, ukuran halaman dan margin pada media komik				
	8. Konsistensi terhadap tata letak pada setiap jumlah baris perhalaman media komik				
C. Ukuran Huruf dan Spasi	9. Kesesuaian ukuran Judul komik				
	10. Kesesuaian ukuran Sub Judul pada komik				
D. Jenis huruf	11. Penggunaan jenis huruf dalam media komik secara konsisten				
	12. Penggunaan untuk penulisan judul dan sub judul pada media komik secara konsisten				
	13. Penggunaan ukuran huruf yang sesuai secara konsisten				

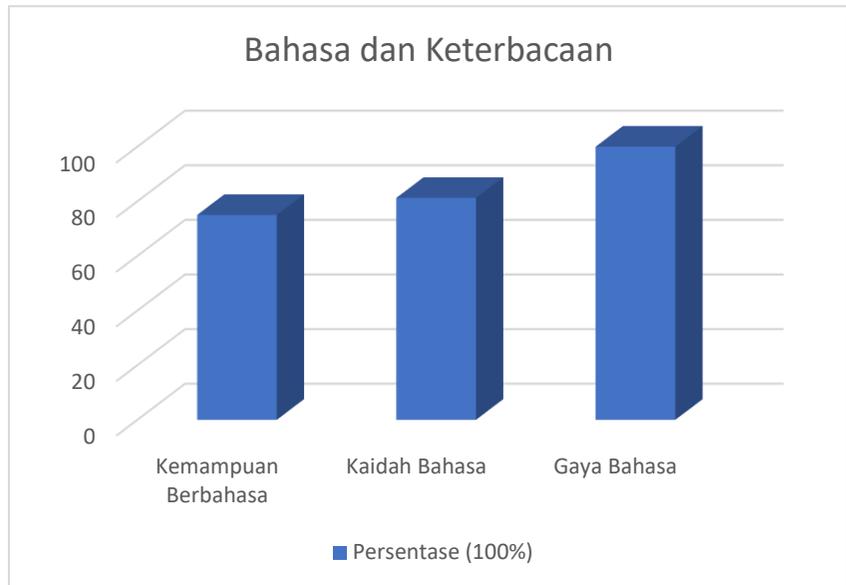
b) Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa menilai terhadap beberapa aspek yaitu aspek kemampuan berbahasa, kaidah bahasa, gaya bahasa, dan perkembangan literasi anak. Ahli bahasa yang terlibat dalam pengembangan media komik yaitu Ibu Diah Kusyanti, M.Pd. Hasil analisis validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 5 Instrumen Ahli Bahasa**

No	Aspek	Indikator	Persentase	Kategori
1	Kemampuan Berbahasa	Perkembangan kemampuan berbahasa mahasiswa	75%	Sangat Layak
2	Kaidah Bahasa	Kelengkapan kalimat	81,25%	Sangat Layak
		Susunan kalimat		
		Penulisan ejaan		
		Penulisan kata majemuk yang jelas		
		Penulisan kata dedan		
		Penggunaan kata ulang		
		Ketepatan penggunaan tanda baca		

3	Gaya Bahasa	Penggunaan bahasa langsung	100%	Sangat Layak
---	-------------	----------------------------	------	--------------



**Gambar 4. 2 Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa**

Berdasarkan diagram hasil validasi ahli bahasa pada dapat diketahui bahwa perolehan rata-rata aspek kegrafikan yang terdiri atas beberapa indikator dengan skor 85% kategori sangat layak. Berikut lembaran instrumen ahli media:

**Tabel 4. 6 Lembar Instrumen Ahli Bahasa**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB

A. Kemampuan Berbahasa	1. Banyak kosakata tidak melebihi 10-12 kata perbaris				
	2. Banyak baris pada naskah tidak melebihi 10-12 baris per halaman				
B. Kaidah Bahasa	3. Kelengkapan kalimat pada naskah terdiri dari subjek dan predikat				
	4. Kalimat pada komik sederhana sehingga memudahkan pembaca				
	5. Kalimat di dalam media komik terdiri atas hukum DM (Diterangkan Menerangkan)				

	6. Penggunaan jenis huruf yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik				
	7. Penulisan kata majemuk pada isi media komik dengan jelas dan tidak membingungkan				
	8. Kesesuaian penulisan kata depan pada kalimat di dalam media komik				
	9. Kesesuaian penggunaan kata yang berulang pada kalimat di dalam media komik				

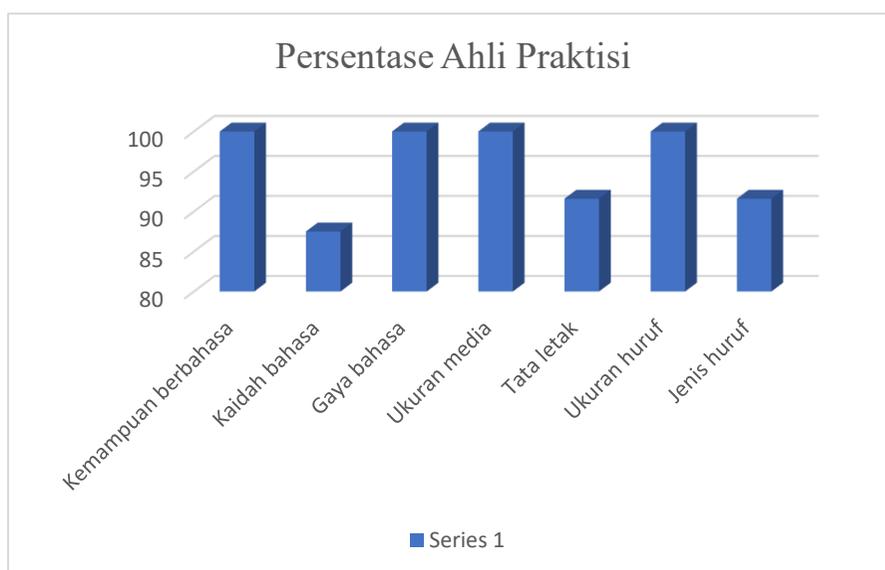
	10. Kesesuaian penggunaan tanda baca seperti titik, koma, tanda tanya atau tanda seru pada kalimat di dalam media komik				
C. Gaya Bahasa	11. Kalimat di dalam media komik menggunakan bahasa langsung, tidak berbelit-belit, objektif, efisien dan efektif				

c) Ahli Praktisi

Praktisi (guru) yang terlibat dalam validasi media komik yaitu Bapak Saripudin Lubis M.Pd. Adapun praktisi tersebut merupakan guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Binjai. Hasil penilaian praktisi antara lain sebagai berikut.

**Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Ahli Praktisi**

No	Aspek	Indikator	Persentase	Rata-rata	Kategori
1	Bahasa dan Keterbacaan	Kemampuan berbahasa	100%	95,8%	Sangat Baik
		Kaidah bahasa	87,5%		
		Gaya bahasa	100%		
2	Kelayakan Media	Ukuran media	100%	95,8%	Sangat Baik
		Tata letak	91,6%		
		Ukuran huruf	100%		
		Jenis huruf	91,6%		



**Gambar 4. 3 Ahli Praktisi**

Berdasarkan hasil validasi praktisi dapat diketahui bahwa perolehan rata-rata untuk aspek bahasa dan keterbacaan yaitu dengan rata-rata 95,8% kategori sangat layak, dan aspek kelayakan media dengan rata-rata 95,8% kategori sangat layak. Dengan demikian, diperoleh

kesimpulan bahwa penilaian media komik dari ahli praktisi pada kategori sangat baik sehingga layak untuk digunakan sebagai bahan ajar BIPA. . Berikut lembaran instrumen ahli praktisi:

**Tabel 4. 8 Lembar Instrumen Praktisi**

**Aspek Bahasa dan Keterbacaan**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
A. Kemampuan Berbahasa	1. Banyak kosakata tidak melebihi 10-12 kata perbaris				
	2. Banyak baris pada naskah tidak melebihi 10-12 baris per halaman				
B. Kaidah Bahasa	3. Kelengkapan kalimat pada naskah terdiri dari subjek dan predikat				
	4. Kalimat pada media komik sederhana sehingga				

	memudahkan pembaca				
	5. Kalimat di dalam media komik terdiri atas hukum DM (Diterangkan Menerangkan)				
	6. Penggunaan jenis huruf yang digunakan sesuai dengan perkembangan anak				
	7. Penulisan kata majemuk pada isi media komik dengan jelas dan tidak membingungkan				
	8. Kesesuaian penulisan kata depan pada kalimat di dalam komik				
	9. Kesesuaian penggunaan kata yang berulang pada				

	kalimat di dalam media komik				
	10. Kesesuaian penggunaan tanda baca seperti titik, koma, tanda tanya atau tanda seru pada kalimat di dalam media komik				
C. Gaya Bahasa	11. Kalimat di dalam media komik menggunakan bahasa langsung, tidak berbelit-belit, objektif, efisien dan efektif				

### Aspek Kegrafikan atau Kelayakan Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
A. Ukuran Media komik	1. Kesesuaian ukuran buku untk mahasiswa				

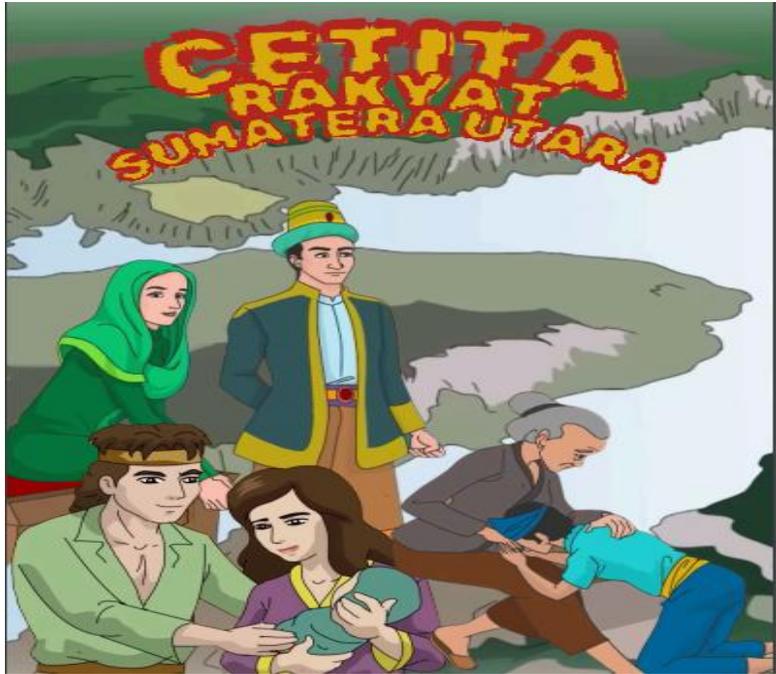
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi media komik				
B. Tata Letak	3. Konsistensi terhadap tata letak pada setiap judul pada komik				
	4. Konsistensi terhadap tata letak pada setiap sub judul pada media komik				
	5. Konsistensi terhadap tata letak pada setiap ilustrasi berupa gambar pada media komik				
	6. Konsistensi terhadap tata letak pada setiap teks narasi materi pada media komik				
	7. Konsistensi terhadap tata letak pada setiap nomor halaman, ukuran halaman dan				

	margin pada media komik				
	8. Konsistensi terhadap tata letak pada setiap jumlah baris perhalaman media komik				
C. Ukuran Huruf dan Spasi	9. Kesesuaian ukuran Judul				
	10. Kesesuaian ukuran Sub Judul				
D. Jenis huruf	11. Penggunaan jenis huruf serif (Times New Roman/Book Bontiqua/Century) pada naskah di dalam media komik secara konsisten				
	12. Penggunaan jenis huruf sans-serif (Arial/Calibri/Berlin Sans FB) untuk penulisan judul dan sub judul pada media				

	Pop-up Book secara konsisten				
	13. Penggunaan ukuran huruf yang sesuai yaitu 10-11 pt secara konsisten				

## 2) Hasil: Produk Final

Hasil dari keseluruhan tahapan proses pengembangan adalah produk final media komik yang telah divalidasi dan direvisi berdasarkan penilaian ahli. Berikut tampilan produk final media komik



Gambar 4. 4 Cover Komik Cerita Rakyat



Gambar 4. 5 Cover Legenda Danau Toba



Gambar 4. 6 Tokoh Toba



Gambar 4. 7 Tokoh Samosir



Gambar 4. 8 Cover Putri Hijau



Gambar 4. 9 Tokoh Putri Hijau



Gambar 4. 10 Cover Legenda Sampuraga



Gambar 4. 11 Tokoh Sampuraga



**Gambar 4. 12 Tokoh Ibu Sampuraga**



**Gambar 4. 13 Tokoh Istri Sampuraga**

d. Implementasi

Implementasi media komik ini dilaksanakan di Thailand dengan subjek penelitian yaitu mahasiswa pada matakuliah BIPA. Berdasarkan hasil diskusi dengan dosen, dan observasi yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa strategi implementasi yang dapat dilakukan peneliti untuk melihat keefektifan dan kepraktisan media komik yaitu dengan

membentuk kelompok kecil pada mahasiswa sehingga akan terlihat keterlibatan mahasiswa sebagai pengguna media dengan arahan dosen.

Dalam kegiatan pembelajaran dosen juga menggunakan media komik dalam menjelaskan cerita rakyat Sumatera Utara dan siswa diminta untuk fokus terhadap media yang terdapat pada masing-masing kelompok.

Pada tahap implementasi diperoleh hasil bahwa penggunaan media komik dapat sebagai jalan untuk mahasiswa mengenal budaya Indonesia khususnya Sumatera Utara.

Hasil respon mahasiswa terhadap penggunaan media komik dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 9 Respon Terhadap Penggunaan Komik**

No	Indikator	Persentase	Keterangan
1	Tampilan Media	79%	Layak
2	Penyajian Materi	94%	Sangat Layak
3	Bahasa dan Keterbacaan	87%	Sangat Layak
Rata-rata		87%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel yang ada, dapat disimpulkan bahwa aspek tampilan media memperoleh skor dengan persentase 79%, yang tergolong dalam kategori layak. Aspek penyajian materi mendapatkan persentase 94%, yang termasuk dalam kategori sangat layak, sedangkan aspek bahasa dan keterbacaan memperoleh persentase 87%, juga dalam kategori sangat layak. Rata-rata skor untuk ketiga aspek tersebut mencapai 87%, yang mengindikasikan kategori sangat layak. Dengan demikian,

media komik dinilai layak untuk digunakan dalam merevitalisasi cerita rakyat Sumatera Utara sebagai materi ajar BIPA di Thailand.

d. Evaluasi

Evaluasi pada penelitian ini merupakan evaluasi terhadap media komik tujuan dijadikan sebagai revitalisasi cerita rakyat Sumatera Utara sebagai bahan ajar BIPA di Thailand. Tujuan evaluasi yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui apakah komik sesuai sebagai bahan ajar BIPA di Thailand. Untuk itu, maka peserta didik diminta untuk mengisi angket berupa respon terhadap penggunaan media komik.

Data yang dikumpulkan dari tanggapan mengenai penggunaan komik selanjutnya dianalisis untuk menentukan kelayakan media komik sebagai bahan ajar BIPA di Thailand. Penilaian media komik melibatkan tidak hanya evaluasi dari ahli media, ahli bahasa, dan praktisi, tetapi juga memperhitungkan tingkat kepuasan siswa terhadap media tersebut. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memanfaatkan temuan sebagai dasar untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media yang digunakan.

## **2. Kelayakan Media Komik Cerita Rakyat Sumatera Utara Sebagai Bahan Ajar BIPA di Thailand**

Media komik yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh sejumlah ahli untuk menilai kelayakannya. Penilaian dilakukan oleh para ahli di bidangnya untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari angket yang diisi oleh responden, sementara data kualitatif berasal dari umpan balik, komentar, dan saran dari ahli media serta ahli bahasa.

Sebelum media komik digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dilakukan uji kelayakan oleh para ahli terkait.

Penilaian menggunakan skala Likert dengan rentang angka 1 hingga 4, di mana skor 1 menunjukkan kategori "kurang baik", skor 2 menunjukkan kategori "cukup", skor 3 menunjukkan kategori "baik", dan skor 4 menunjukkan kategori "sangat baik".

Berdasarkan pedoman analisis data diperoleh kualitas media komik sebagai revitalisasi cerita rakyat Sumatera Utara pada bahan ajar BIPA antara lain sebagai berikut:

a. Hasil Penilaian Ahli Media

Penilaian media komik dilakukan oleh ahli media yang menilai satu aspek utama, yaitu kegrafikan atau kelayakan media, dengan 13 kriteria rinci. Data kuantitatif dari penilaian ini kemudian ditabulasi dan dianalisis untuk menilai kualitas media.

Ahli media yang melakukan penilaian adalah Bapak Hary Syahputra Gultom, Guru SMA Negeri IV Medan. Validasi dilakukan pada 22 Mei 2024. Hasil penilaian dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 10 Kualitas Media Komik Berdasarkan Penilaian Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Tota l	Rata - rata Skor	Persent ase	Kategori
1	Ukur an Medi a	Kesesuaian Ukuran Buku	8	4	10 0	Sangat Layak
2	Tata Leta k	Konsistensi Terhadap T ata Letak	20	3,3	83	Sangat Layak
3	Ukuran Huruf	Ketentuan un	7	3,5	87,5	Sangat Layak

	dan Spasi	tuk ukuran huruf				
4	Jenis Huruf	Kesesuaian Penggunaan Jenis Huruf untuk Buku	11	3,6	91.6	Sangat Layak
Total			46			
Nilai			90,6%			

Hasil penilaian ahli media memperoleh skor total 46 dengan perolehan nilai 90,6% kategori sangat layak. Berdasarkan hasil analisis data dari penilaian ahli media, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Menurut ahli media, ukuran buku sudah sesuai dengan mahasiswa.
- 2) Ukuran naskah pada materi juga menunjukkan kesesuaian dengan ukuran buku.
- 3) Tata letak untuk setiap judul pada naskah di dalam komik juga konsisten.
- 4) Begitupula dengan tata letak pada setiap sub judul di dalam komik yaitu konsisten.
- 5) Isi naskah pada komik rapi penataannya dan juga konsisten .
- 6) Terdapat nomor halaman di dalam komik sehingga memudahkan pembaca, dan penempatan yang tidak mengganggu penglihatan.
- 7) Jumlah kalimat setiap baris konsisten dan konsisten penempatannya.
- 8) Penggunaan ukuran huruf pada naskah juga sesuai dengan mahasiswa.

- 9) Penggunaan huruf besar dilakukan secara terpisah, dengan tampilan yang lebih jelas dan mencolok dibandingkan huruf kecil.

Oleh karena itu, berdasarkan pedoman konversi dari data kuantitatif ke kualitatif, media komik diklasifikasikan dalam kategori sangat baik.

b. Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Penilaian terhadap media komik dilakukan oleh ahli bahasa yang mengevaluasi satu aspek utama, yaitu bahasa dan keterbacaan, dengan 13 kriteria rinci. Data yang diperoleh dari penilaian ini bersifat kuantitatif, kemudian ditabulasi dan dianalisis untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Ahli bahasa yang terlibat dalam penilaian adalah Diah Kusyanti, M.Pd., yang merupakan anggota dari APPBIPA (Afiliasi Pengajar dan Pegiat Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing). Proses validasi dilaksanakan pada 25 Mei 2024. Berikut adalah hasil validasi menurut ahli bahasa:

**Tabel 4. 11 Kualitas Media Komik Berdasarkan Penilaian Ahli Bahasa**

No	Aspek	Indikator	Total	Rata - rata Skor	Persentase	Kategori
1	Kemampuan Berbahasa	Perkembangan kemampuan berbahasa peserta didik	6	3,0	75%	Sangat Layak

2	Kaidah Bahasa	Susunan Kalimat	26	3,25	81,25%	Sangat Layak
		Penulisan Ejaan				
		Penulisan Kata Majemuk yang Jelas				
		Penulisan Kata Depan				
		Penggunaan Kata Ulang				
3	Gaya Bahasa	Penggunaan Bahasa Langsung	4	4,0	100%	Sangat Layak
Total		36				
Nilai		85%				

Hasil penilaian ahli bahasa memperoleh total skor 36 dengan nilai 85% yaitu kategori sangat layak. Berdasarkan hasil analisis data dari penilaian ahli bahasa, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Jumlah kosakata pada naskah di dalam media komik tidak melebihi 10-12 kata perbaris.
- 2) Banyak baris pada naskah di dalam media komik tidak melebihi 10-12 baris perhalaman.
- 3) Kalimat di dalam media komik lengkap yaitu terdiri dari subjek dan predikat.
- 4) Penggunaan kalimat media komik juga sederhana

sehingga memudahkan pembaca untuk memahami makna.

- 5) Penjelasan mengenai materi juga diterangkan dengan baik.
- 6) Pemilihan jenis huruf juga sudah sesuai dengan perkembangan mahasiswa.
- 7) Penulisan untuk kata-kata majemuk pada media komik sudah jelas dan tidak membingungkan.
- 8) Kata depan pada kalimat di dalam media komik sudah sesuai dengan penulisan yang baik.
- 9) Penggunaan kata-kata ulang juga ditulis dengan baik.
- 10) Penggunaan tanda baca seperti titik, koma, tanda tanya, dan tanda seru telah diterapkan sesuai dengan kaidah penulisan yang benar.
- 11) Penggunaan bahasa juga sangat jelas dan tidak berbelit-belit.
- 12) Pemilihan bahasa juga disesuaikan dengan perkembangan mahasiswa.

Dengan demikian, mengacu pada pedoman konversi dari data kuantitatif ke kualitatif, media komik tergolong dalam kategori sangat baik. Penilaian ini didasarkan pada kategori kriteria yang tertera dalam analisis persentase pada tabel penilaian ahli bahasa.

c. Hasil Penilaian Praktisi

Penilaian media komik dilakukan oleh praktisi yang terdiri atas 2 aspek yaitu aspek bahasa dan keterbacaan dan kegrafikan atau kelayakan media. Hasil penilaian diperoleh data dengan jenis kuantitatif, kemudian ditabulasi dan dianalisis untuk menentukan kualitas media yang dikembangkan.

Praktisi yang dijadikan penilai media yang dikembangkan adalah guru SMA Negeri 1 Binjai yaitu Bapak

Saripuddin Lubis, M.Pd. Pelaksanaan validasi dilakukan pada tanggal 20 Mei 2024. Berikut penilaian hasil validasi praktisi (guru) pada tabel berikut:

**Tabel 4. 12 Kualitas Media Komik Berdasarkan Penilaian Praktisi**

No	Aspek	Indikator	Jumlah	Rata-rata	Persentase	Kategori
1	Bahasa dan Keterbacaan	Kemampuan Berbahasa	8	4	100	Sangat Layak
		Kaidah Bahasa	28	3,5	87,5	Sangat Layak
		Gaya Bahasa	4	4	100	Sangat Layak
2	Kelayakan Media	Ukuraan Media	8	4	100	Sangat Layak
		Tata Letak	22	3,66	91,6	Sangat Layak
		Ukuran Huruf	8	4	100	Sangat Layak
		Jenis Huruf	11	3,66	91,6	Sangat Layak
	Total		49			
Nilai		95,8%				

Hasil penilaian praktisi (guru) memperoleh total skor 49 dengan nilai 95,8 yaitu kategori sangat layak. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penilaian praktisi, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Media komik sebagai bahan ajar BIPA di Thailand sangat bagus digunakan dan bisa dijadikan media alternatif terutama dalam mengenalkan cerita rakyat Sumatera Utara pada mahasiswa Thailand yang sedang belajar Bahasa Indonesia.
- 2) Media yang dibuat sangat mudah digunakan dan dapat meningkatkan kreativitas dan pengetahuan dalam mengenal budaya Indonesia.
- 3) Gambar ataupun visual yang ditampilkan dalam buku juga sangat menarik.

Dengan demikian, berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif maka media komik termasuk dalam kategori sangat layak digunakan.

Berikut tabel rekapitulasi hasil validasi media komik sebagai bahan ajar BIPA di Thailand.

**Tabel 4. 13 Ringkasan Hasil Penilaian Pada Tahap Pengembangan**

No	Hasil penilaian	Keterangan
1	Ahli Media	Sangat Layak
2	Ahli Bahasa	Sangat Layak
3	Praktisi (Guru)	Sangat Layak

### **3. Efektifitas Media Komik Sebagai Revitalisasi Cerita Rakat Sumatera Utara Pada Bahan Ajar BIPA di Thailand**

Pengujian pengembangan media komik dilakukan di kampus Fatoni University Thailand dan Jamiah Islam Syeikh Daud Al-Fathoni (JISDA) Thailand dengan jumlah 20 mahasiswa. Penelitian ini menggunakan one sampel dengan memberikan perlakuan. Uji keefektifan dilakukan untuk melihat respon mahasiswa terhadap

penggunaan komik dalam revitalisasi cerita rakyat Sumatera Utara.

Tahapan yang dilakukan dalam uji keefektifan ini ialah tahap pertama, uji instrumen. Adapun uji tersebut terdiri atas dua kegiatan yaitu (1) melakukan validasi instrumen respon mahasiswa, (2) memastikan reabilitas instrumen respon mahasiswa yang digunakan konsisten dan dapat dipercaya. Tahap kedua, uji prasyarat analisis. Uji yang dilakukan terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Tahap terakhir yaitu uji hipotesis yaitu pengujian media komik dilakukan dengan menggunakan uji t untuk mengukur tingkat keefektifan penggunaan media komik yang dikembangkan.

a. Validasi Soal

Validasi adalah proses yang dilakukan untuk menilai sejauh mana suatu alat ukur dapat memberikan hasil yang akurat dan tepat dalam menjalankan fungsinya. Prosedur validasi data melibatkan korelasi antara skor yang diperoleh dari setiap item pertanyaan dengan skor individu untuk memastikan konsistensi dan relevansi alat ukur tersebut. Pengujian validitas dilakukan menggunakan perangkat lunak komputer SPSS dengan melibatkan 20 responden. Keputusan mengenai validitas diambil dengan merujuk pada nilai rtabel, yang ditentukan berdasarkan tingkat signifikansi 0,05 atau 5% untuk (n) 20, menghasilkan rtabel sebesar 0,444. Hasil evaluasi ini disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 14 Hasil Validasi Instrmen**

No Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,730	0,444	Valid
2	0,280	0,444	Tidak Valid
3	0,764	0,444	Valid
4	0,578	0,444	Valid
5	0,762	0,444	Valid
6	0,578	0,444	Valid
7	0,762	0,444	Valid
8	0,501	0,444	Valid
9	0,613	0,444	Valid
10	0,770	0,444	Valid

Berdasarkan hasil analisis uji instrumen pada tabel diperoleh data bahwa 1 dari 10 item pernyataan respon mahasiswa dinyatakan tidak valid, yakni pada nomor 2 ( $r_{hitung} = 0,280$ ). Item no 2 tersebut memiliki nilai  $r_{hitung}$  yang lebih kecil dari  $r_{tabel} = 0,444$ .

Dari pemerolehan hasil validasi instrument tersebut maka disimpulkan bahwa item penggunaan media komik telah memenuhi kriteria validitas tes dan mampu digunakan sebagai item pernyataan kedua aspek tersebut.

b. Reliabilitas Soal

Uji reliabilitas yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengevaluasi konsistensi alat ukur dengan membandingkan nilai  $r_{hitung}$  terhadap  $r_{tabel}$  pada tingkat signifikansi 5%. Jika nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari atau sama dengan  $r_{tabel}$  ( $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ ), maka alat ukur tersebut dianggap reliabel dan dapat diandalkan. Namun, jika nilai  $r_{hitung}$  kurang dari atau sama dengan  $r_{tabel}$  ( $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ ), maka alat ukur tersebut dianggap tidak

reliabel. Berikut adalah hasil dari uji reliabilitas soal yang telah dilakukan:

**Tabel 4. 15 Hasil Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.737	11

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel diperoleh hasil reliabilitas berdasarkan SPSS dengan N 20 nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,737. Karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar daripada  $r_{\text{tabel}} = 0,254$ . Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel. Sedangkan berdasarkan kriteria reliabilitas, instrumen termasuk pada kategori tinggi.

c. Uji Prasyarat Analisis

Pengujian prasyarat analisis dilakukan dengan menerapkan dua teknik utama, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Kedua uji ini penting dilakukan sebelum melanjutkan evaluasi efektivitas pada mahasiswa. Berikut ini adalah uraian rinci mengenai hasil dari uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Teknik Kolmogorov-Smirnov adalah alat statistik yang digunakan untuk mengevaluasi apakah data distribusi mengikuti pola distribusi normal secara analitis. Metode ini dipilih karena cocok untuk

ukuran sampel yang besar, seperti dalam penelitian ini. Data yang dianalisis untuk uji ini meliputi data pretest dan posttest yang diperoleh melalui angket. Hasil analisis menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

**Tabel 4. 16 Hasil Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.200	20	.035	.718	20	.000
Posttest	.165	20	.159	.969	20	.740
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil uji normalitas, dapat disimpulkan bahwa seluruh data tidak sepenuhnya mengikuti distribusi normal. Untuk data pretest, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,035, yang kurang dari 0,05, menunjukkan bahwa pretest tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, untuk data posttest, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,159, yang lebih besar dari 0,05, mengindikasikan bahwa posttest mengikuti distribusi normal. Dengan demikian, hasil analisis menggunakan Kolmogorov-Smirnov mengonfirmasi bahwa data pretest tidak memenuhi asumsi distribusi normal, sedangkan data posttest memenuhi asumsi distribusi normal.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengidentifikasi apakah varians data dalam sampel bersifat homogen atau heterogen berdasarkan faktor-faktor tertentu. Dalam konteks penelitian ini, sampel yang digunakan terdiri dari

20 mahasiswa, dan data yang dianalisis diperoleh dari penyebaran angket. Pentingnya uji homogenitas sebanding dengan uji normalitas, karena keduanya merupakan syarat penting dalam analisis statistik parametrik. Untuk penelitian ini, uji homogenitas dilaksanakan menggunakan uji Levene Statistic, yang dirancang untuk mengukur kesamaan varians di antara kelompok-kelompok data yang berbeda.

**Tabel 4. 17 Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1.482	1	38	.231
	Based on Median	1.136	1	38	.293
	Based on Median and with adjusted df	1.136	1	24.450	.297
	Based on trimmed mean	1.215	1	38	.277

Berdasarkan tabel diperoleh hasil pengujian variansi dengan nilai signifikansi  $> 0,05$ . Uji homogenitas dilakukan dengan mengambil data *pretest* dan *posttest* pada subjek penelitian. Adapun hasil pada aspek diperoleh nilai sig. 0,231 yang menandakan sig.  $> 0,05$  sehingga bermakna berdistribusi homogen. Dengan demikian, berdasarkan sebaran data yang telah dianalisis dengan uji homogenitas terbukti bahwa sampel pada penelitian ini berdistribusi homogen.

#### d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Uji yang akan dilaksanakan adalah analisis statistik

one sample test, yang dipilih karena sampel yang digunakan adalah satu sampel, sehingga analisis one sample test menjadi metode yang tepat.

1) *One Sample Test*

Penggunaan analisis statistik one sample test bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan pada rata-rata sampel. Dasar untuk pengambilan keputusan mengenai hipotesis ini adalah:

- a) Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media komik sebagai bahan ajar terhadap revitalisasi cerita rakyat Sumatera Utara.
- b) Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media komik sebagai bahan ajar terhadap revitalisasi cerita rakyat Sumatera Utara.

Berikut hasil dari uji *one sample test*.

**Tabel 4. 18 Hasil Uji T**

One-Sample Test						
	Test Value = 40					
					95% Confidence Interval of the Difference	
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
hasil	-15.371	19	.000	-13.400	-15.22	-11.58

Hasil yang tercantum dalam tabel menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan kriteria keputusan, nilai sig. < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media komik sebagai alat pengajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap revitalisasi cerita rakyat Sumatera Utara di kalangan mahasiswa Thailand.

## B. Pembahasan

### 1. Desain Pengembangan Media Komik Sebagai Bahan Ajar Dalam Revitalisasi Cerita Rakyat Sumatera Utara Untuk Mahasiswa Thailand

Media komik ini dikembangkan menggunakan *canva* dan dijadikan sebagai media pembelajaran dalam revitalisasi cerita rakyat Sumatera Utara untuk mahasiswa Thailand. Pengembangan pada media ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penggunaan model ADDIE berfungsi sebagai kerangka panduan yang tepat dalam mengembangkan produk Pendidikan dan sumber belajar lainnya (Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel 2002).

*Pertama*, tahapan analisis yaitu identifikasi masalah. Adapun identifikasi masalah dapat disimpulkan bahwa terdapat minat yang meningkat terhadap bahasa Indonesia di Thailand, terutama di kalangan pelajar dan profesional yang tertarik dengan hubungan bilateral, perdagangan, dan budaya antara Thailand dan Indonesia. Namun peneliti mengidentifikasi terdapat tantangan yang dihadapi oleh pelajar Thailand, seperti perbedaan fonologi, tata bahasa, dan kosakata antara bahasa Indonesia dan bahasa Thailand. Sehingga dibutuhkannya komik sebagai perantara dalam memudahkan mahasiswa untuk memahami materi yang diajarkan. Selain itu, komik juga berfungsi sebagai bentuk revitalisasi cerita rakyat Sumatera Utara bagi mahasiswa Thailand. Sehingga mahasiswa selain belajar Bahasa Indonesia juga mengenal budaya Indonesia melalui cerita rakyat yang terdapat di dalam komik.

*Kedua*, tahapan desain adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu membuat *flowchat*. Adapun komponen dalam *flowchat* komik terdiri dari cover depan, daftar isi, kata pengantar, materi cerita rakyat, penutup, daftar pustaka, dan cover belakang.

*Ketiga*, tahapan pengembangan. Tahapan yang dilakukan yaitu melakukan validasi kepada beberapa ahli agar menghasilkan produk yang berkualitas. Adapun validasi yang dilakukan pengembang yaitu kepada ahli media, ahli bahasa dan praktisi. Hasil dari media yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli memperoleh kategori sangat baik dan layak untuk diimplementasikan.

*Keempat*, tahap implementasi. Pelaksanan ini dilakukan di University Fatoni dengan subjek penelitian 20 mahasiswa. Penggunaan media komik berdasarkan hasil angket diperoleh hasil yaitu sangat baik dan menunjukkan bahwa layak untuk diterapkan dalam revitaliasi cerita rakyat Sumatera Utara sebagai bahan ajar BIPA pada mahasiswa Thailand.

*Kelima*, tahap evaluasi. Tujuan evaluasi yang dilakukan adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media komik memiliki dampak yang positif dalam merevitalisasi cerita rakyat Sumatera Utara sebagai bahan ajar BIPA pada mahasiswa Thailand. Evaluasi media komik ini berdasarkan hasil respon penggunaan komik pada mahasiswa serta juga berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli bahasa yang kemudian dianalisis, sehingga dijadikan sebagai bahan evaluasi agar media yang digunakan dapat lebih baik lagi.

## **2. Kelayakan Media Komik Cerita Rakyat Sumatera Utara Sebagai Bahan Ajar BIPA di Thailand?**

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh para ahli, media komik yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan sangat layak dengan skor rata-rata yang signifikan. Penilaian ini melibatkan tiga ahli dari berbagai bidang, yaitu media, bahasa, dan praktik profesional.

Hasil penilaian masing-masing ahli adalah sebagai berikut: Pertama, Bapak Hary Syahputra Gultom yang merupakan ahli

media, memberikan penilaian dengan skor persentase sebesar 90,6%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Kedua, Ibu Diah Kusyani, M.Pd., sebagai ahli bahasa, juga memberikan skor persentase sebesar 90,6%, yang menunjukkan kriteria "sangat layak". Ketiga, Pak Saripuddin Lubis, M.Pd., seorang praktisi, memberikan penilaian dengan skor sebesar 95,8%, yang memenuhi kriteria "sangat layak". Secara keseluruhan, hasil penilaian dari ketiga ahli tersebut mengindikasikan bahwa media komik ini sangat layak untuk digunakan dan diterapkan dalam konteks yang relevan.

### **3. Efektifitas Media komik dalam Revitalisasi Cerita Rakyat Sumatera Utara Sebagai Bahan Ajar BIPA di Thailand**

Penelitian ini dilakukan di Fatoni University dengan sampel 20 mahasiswa. Tujuan penelitian ini yaitu sebagai revitalisasi cerita rakyat Sumatera Utara sebagai bahan ajar BIPA di Thailand. Untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media komik sebagai bahan ajar BIPA di Thailand, maka dilakukan uji prasyarat analisis dan uji hipotesis, Namun sebelumnya terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas tes tersebut.

Adapun uji prasyarat yang dilakukan ialah uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan uji hipotesis yaitu dengan uji *one sample test* untuk mengukur apakah terdapat pengaruh penggunaan media komik sebagai bahan ajar BIPA di Thailand.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan, data menunjukkan bahwa distribusi data yang dianalisis memenuhi syarat untuk dikatakan normal dan homogen. Hal ini menjadi dasar yang kuat untuk melanjutkan analisis ke tahap berikutnya, yaitu uji *one sample test*. Uji ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media komik sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di Thailand. Dari hasil uji tersebut, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000, yang secara statistik

berarti lebih kecil dari ambang batas 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah menggunakan media komik dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan ini didasarkan pada landasan teori yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai, yang berpendapat bahwa perbedaan nilai yang terlihat sebelum dan sesudah intervensi dengan media pembelajaran tertentu menunjukkan efektivitas media tersebut. Mereka menjelaskan bahwa media yang efektif tidak hanya mampu menarik perhatian siswa tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, mendorong kemandirian dalam proses pembelajaran, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Pendapat ini selaras dengan pernyataan Saifuddin dalam bukunya, yang menyebutkan bahwa analisis kolom signifikansi (Sig.) pada uji statistik, khususnya pada nilai (2-tailed), dapat menunjukkan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan. Jika nilai Sig. (2-tailed) yang dihasilkan lebih kecil dari 0,05, hal tersebut menandakan adanya perbedaan yang signifikan, dan jika lebih besar, maka perbedaan tersebut tidak signifikan.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media komik menggunakan model Robert Maribe Branch dengan pendekatan ADDIE melibatkan beberapa tahapan penting: a) Analisis, untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi mahasiswa Thailand dalam mempelajari BIPA, dengan hasil bahwa media komik memudahkan pembelajaran dan memperkenalkan budaya Indonesia; b) Desain, yang meliputi pembuatan draft dan desain komik, termasuk elemen seperti cover, cerita rakyat Sumatera Utara, dan profil penulis; c) Pengembangan, yang mencakup validasi oleh ahli untuk memastikan kualitas komik; d) Implementasi, yaitu penerapan komik pada mahasiswa Universitas Fatoni di Thailand untuk menguji efektivitasnya; e) Evaluasi, untuk menilai hasil penerapan dan mengidentifikasi perbaikan.
2. Media komik dinilai sangat sesuai untuk dijadikan bahan ajar BIPA di Thailand. Penilaian ini didukung oleh berbagai pakar di bidangnya, termasuk ahli media yang menegaskan kelayakan tinggi media komik, ahli bahasa yang juga memberikan evaluasi sangat positif, serta praktisi pendidikan yang memberikan persetujuan serupa. Kesepakatan dari berbagai ahli ini menunjukkan bahwa media komik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asing.
3. Penggunaan media komik terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Thailand. Efektivitas media ini terlihat dari hasil uji hipotesis one-sample t-test, di mana nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan komik sebagai media

pembelajaran. Dengan demikian, media komik dapat dianggap sebagai alat bantu yang efektif dan efisien dalam mendukung proses belajar mengajar BIPA di Thailand, membantu mahasiswa mencapai hasil yang lebih baik dalam memahami materi pelajaran.

## **B. Saran**

Berikut adalah beberapa rekomendasi terkait pengembangan media pembelajaran komik berbasis cerita rakyat Sumatera Utara setelah penelitian dilakukan.

### **1. Bagi Institusi Pendidikan**

Media komik yang dikembangkan telah terbukti efektif sebagai bahan ajar BIPA di Thailand. Oleh karena itu, institusi pendidikan diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang lebih mendukung agar proses pembelajaran BIPA menjadi lebih optimal, interaktif, dan menyenangkan bagi para mahasiswa. Penambahan fasilitas ini akan membantu memaksimalkan potensi media komik dalam pembelajaran.

### **2. Bagi Pengajar BIPA**

Diharapkan media komik ini tidak hanya memberikan manfaat pada pembelajaran BIPA di Thailand, tetapi juga dapat diterapkan dalam pengajaran bahasa asing lainnya. Penggunaan media komik di berbagai konteks pengajaran bahasa dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk lebih memahami dan mengapresiasi budaya asing, memperkaya pengalaman belajar mereka.

### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Kepada para peneliti di masa depan, diharapkan agar terus mengembangkan media komik ini dengan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif. Penelitian selanjutnya hendaknya mempertimbangkan permasalahan dan kebutuhan spesifik dari peserta didik, sehingga media yang dihasilkan tidak hanya

menarik tetapi juga relevan. Dengan demikian, suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan solutif terhadap permasalahan di dunia pendidikan dapat tercipta

## DAFTAR PUSTAKA

- A, Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Amalia, Yulianeta, and V. S Damaianti. 2020. "Pendekatan Geo-Cultural Dan Geo- Mystisme Dalam Legenda Rawa Pening Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA)," 6.
- Amandangi, D.P, Y Mulyati, and Y Yulianeta. 2020. "Cerita Rakyat Sebagai Bahan Pengayaan Literasi Budaya Bagi Pemelajar BIPA Tingkat Menengah." *Pendidik. Bhs. Dan Sastra* 20 (2): 157-66. <https://doi.org/10.17509/bs.jpbsp.v20i2.33056>.
- Apyliona, A. 2019. "Efektifitas Implementasi Model Moody Dalam Pembelajaran Menulisi Puisi." *Semantika* 1 (1). <https://doi.org/10.46772/semantika.v1i1.77>.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- B, Hamza, Uno, and Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi, Komunikasi, Dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Damayanti, I. 2014. *Pemanfaatan Cerita Rakyat (Folklor) Dalam Pengajaran Bahasa Inggris*.
- E. R., Maharani. 2017. "Cerita Rakyat Sebagai Media Keterampilan Berbahasa." *Inovasi Pendidik* 1 (2).
- Fitriani, R, M Natsir, and I. S Lubis. 2019. "The Moral Development of the Main Character Sebastian Wilder Portrayed in La La Land Movie." *Ilmu Budaya* 3 (1): 92-98.
- G Supriadi. 2011. *Pengantar Dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Malang: Intimedia kelompok in-TRANS Publishing.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel, dan Sharon E. Smaldino. 2002. "Instructional Media and Technologies for

- Learning." *New Jersey: Pearson Education, Inc.*
- Inderawati, R. 2017. "Model Seni Pertunjukan Sastra Lokal Dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Pemelajar BIPA."
- Kariza Ninda. Thoha, M. dan Haenillah Yayah Een. 2015. "Aktivitas Penggunaan Media Manipulatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambangbilangan Anak." *Jurnal Pendidikan Anak* 1 (5).
- Koenjaraningrat, K. 1985. *Persepsi Masyarakat Tentang Kebudayaan*. Jakarta: Gramedia.
- Kusmiatun, Ari. 2018. "Cerita Rakyat Indonesia Sebagai Materi Pembelajaran BIPA: Mengusung Masa Lalu Untuk Pembelajaran BIPA Masa Depan." *Jurnal Diksi* 26 (1).
- Leksono, R.P. 2015. "Indonesian as a Foreign Language Teaching in Thailand." *Makalah Dalam Konferensi Internasional Pengajar BIPA (KIPBIPA IX)*.
- Lestyarini, Beniati. 2012. "Model Sintetik Dan Analitik Berbasis Karakter Indonesia Dalam Pembelajaran BIPA Di Era Global. Makalah Disajikan Pada Seminar Internasional ASILE 2012 Dan KIPBIPA VIII LTC-UKSW." Salatiga.
- Moleong. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: remaja rosdakarya.
- Muliastuti, Liliana. 2016. *BIPA Pendukung Internasionalisasi Bahasa Indonesia. Makalah Disajikan Pada Seminar Nasional Politik Bahasa Di Universitas Tidar Magelang*. Magelang: Untidar.
- Ningrum, Waluyo, and Winarni. 2017. "BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) Sebagai Upaya Internasionalisasi Universitas Di Indonesia." *The 1st Education and Language International Conference Proceedings*, 726–32.
- Noviana, F. 2018. "Pemerolehan Bahasa Dan Budaya Indonesia Penutur Asing Melalui Cerita Rakyat" 14: 10.
- Salim, and Syahrums. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Cipta Pustaka Media.
- Satwika, Laksmiwati, and Khoirunnisa. 2018. "Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan

- Berfikir Kritis Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan* 7-12.
- Sentarik, Kadek, and Nyoman Kusmaryatni. 2020. "Media Pop-Up Book Pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4 (2): 197. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>.
- Solichah, Luli Anies, and Neni Mariana. 2018. "Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas Iv Sdn Wonoplintahan Ii Kecamatan Prambon." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6 (9): 1537-47.
- Sugiyono. 2012. *Penilaian Hasil Belajar Siswa*. Bandung: Alfabeta.
- — —. 2015. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwartono. 2014. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyitno, Imam. 2008. "Norma Pedagogis Dan Analisis Kebutuhan Belajar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (BIPA)." *Jurnal Diksi* 15 (1): 111-19.
- — —. 2017. "Aspek Budaya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asin (BIPA)."
- Tawandorloh, Ku-Ares. 2021. "Program Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Di Universitas Fatoni, Thailand." *Indonesian Language Education and Literature* 7 (1): 139-51.
- Widyahening, C. E. T., and M. S. Rahayu. 2021. "Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Dengan Media Cerita Rakyat Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *J. Komun. Pendidik* 5 (1). <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.913>.
- Wina, Sanjaya. 2008. *Perencanaan Dan Desain Pembelajaran*. Bandung: Prenada Media Group.