



Comic AI Berbasis Kearifan Lokal sebagai Pemantik Literasi Argumentatif Siswa Tingkat SMA

Wahda Rahma Laila, Abdul Rani, Sri Wahyuni

Universitas Islam Malang
Wahdarahma055@gmail.com

ABSTRACT

Abstrak: Kajian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan comic AI sebagai media pembelajaran yang dapat memantik literasi argumentatif siswa kelas XI SMA Widyagama Malang. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI-A SMA Widyagama Malang. Data penelitian ini berupa aktivitas siswa selama pembelajaran serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran teks argumentasi. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi, teks tertulis dan dokumentasi. Adapun analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan beberapa tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan comic AI berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran teks argumentasi siswa secara efektif dapat memantik literasi argumentatif siswa.

Abstract: This study aims to describe the implementation of comic AI as a learning media that can stimulate argumentative literacy among the eleventh-grade students of SMA Widyagama Malang. This research is descriptive in nature with a qualitative approach. The subjects of this study are the students of class XI-A at SMA Widyagama Malang. The data of this research include student activities during the learning process and student learning outcomes in argumentative text lessons. Data collection techniques used in this study are observation, written texts, and documentation. Data analysis was conducted using qualitative descriptive analysis with several stages: data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of this study indicate that the implementation of locally wisdom-based comic AI as a learning media for argumentative texts is effective in stimulating students' argumentative literacy.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 02 Sept 2024

First Revised 15 Sept 2024

Accepted 07 Oct 2024

First Available online 20 Oct 2024

Publication Date 30 Oct 2024

Keyword:

Comic AI, kearifan lokal; literasi argumentatif

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi argumentatif adalah salah satu kemampuan yang penting dimiliki oleh seseorang di era industri 4.0 saat ini. Jika dikaitkan dengan pembelajaran bahasa Indonesia, literasi berhubungan dengan kemampuan kebahasaan siswa baik secara lisan maupun tulisan. Pada konteks ini, literasi berhubungan dengan kemampuan memahami, mengidentifikasi, menafsirkan, mengkomunikasikan hingga menciptakan (Harjono, 2018). Sedangkan argumentatif berasal dari bahasa Latin yang bermakna penyampaian pendapat berdasarkan bukti ilmiah (Maulina et al, 2022). Kemampuan argumentasi sangat penting terutama bagi para siswa sebagai dasar untuk memecahkan berbagai permasalahan (Praptanti, 2021). Hal itu dikarenakan kemampuan argumentasi berhubungan dengan kemampuan bernalar kritis dan logis untuk menjelaskan fakta konsep, metode hingga hubungan antar prosedur (Fatmawati et al, 2018). Dari beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi argumentatif merupakan kemampuan seseorang untuk memahami, mengidentifikasi, menafsirkan hingga mengkomunikasikan suatu argumentasi baik secara lisan maupun tulisan.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, literasi argumentatif termaktub dalam pembelajaran fase F kelas XI dengan tema “Membaca kritis teks argumentasi ketahanan pangan nasional”. Capaian pembelajaran tersebut mengantarkan siswa untuk dapat memahami teks argumentasi dengan baik sehingga mampu menganalisis, mengkomunikasikan hingga menciptakan suatu argumentasi. Namun, dalam kenyataannya masih banyak siswa yang sulit memahami teks argumentasi yang dibaca, seperti halnya yang dialami oleh siswa kelas XI SMA Widyagama Malang. Dalam memahami teks argumentasi, siswa kelas XI SMA Widyagama secara umum sulit untuk mengidentifikasi informasi-informasi penting yang ada dalam teks. Kurangnya kemampuan siswa dalam memahami teks argumentasi, berdampak pada kemampuan siswa dalam menulis teks argumentasi, khususnya dalam menemukan ide dan menulis gagasan dalam teks argumentasi. Fenomena ini tentu sangat disayangkan, mengingat argumentasi berhubungan dengan penalaran kritis siswa dalam memahami dan memecahkan berbagai masalah sebagaimana yang ada dalam visi pendidikan Indonesia melalui profil pelajar Pancasila guna menunjang pilar ke-4 SDGs (*Sustainable Development Goals*) yaitu pendidikan berkualitas (Totok, 2020).

Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat memantik literasi argumentatif siswa, salah satunya adalah media *comic AI*. *Comic AI* merupakan suatu *platform* pembuat komik berbantuan AI sehingga guru dapat membuat komik digital yang bisa digunakan sebagai alat bantu media pembelajaran dengan mudah dan cepat. Melalui *comic AI*, diharapkan siswa lebih mudah memahami teks argumentasi yang dibaca melalui berbagai karakter menarik yang disajikan, selain itu adanya komik juga dapat meningkatkan imajinasi siswa untuk menemukan gagasan-gagasan yang menarik dalam mengembangkan sebuah teks argumentasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Wibowo dan Rosya (2018) bahwa penggunaan media komik dapat memberikan pengetahuan yang konkret dan tepat sehingga mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan *comic AI* sebagai stimulus atau pemantik literasi argumentatif juga difokuskan pada keberagaman kearifan lokal yang ada di sekitar. Hal ini ditujukan untuk menunjang capaian pembelajaran sekaligus agar siswa dapat lebih bersahabat dengan teks yang dibaca karena berhubungan dengan hal-hal di sekitarnya meskipun disajikan dengan data-data berupa fakta ilmiah, sebagaimana yang disampaikan oleh Rahmawati & Rohim (2020) bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat memberikan dampak yang signifikan bagi peserta didik untuk lebih dekat dengan situasi konkrit dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penerapannya, *comic AI* berbasis kearifan lokal di kelas XI SMA Widyagama digunakan pada saat tahap *brainstorming* di awal pembelajaran sehingga mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk memahami teks argumentasi dengan baik dan benar. Menurut Amin (2016) tahapan *brainstorming* dalam pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk menanamkan kemandirian serta pengarahan agar siswa mampu menyampaikan pendapat dan mengaktualisasikannya dalam permasalahan yang dihadapi. Pada tahap *brainstorming* menggunakan *comic AI* berbasis kearifan lokal siswa diarahkan untuk membaca komik dengan

tema “*Osob Kiwalan*” yang dibuat oleh guru melalui *platform comic AI* sebagai stimulus awal dalam memahami dan menciptakan teks argumentasi secara mandiri.

Penelitian tentang teks argumentasi pada dasarnya telah banyak dilakukan, di antaranya oleh Martinus Waruwu (2022) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Compositition*” yang menghasilkan kesimpulan bahwa metode menulis teks argumentasi dengan menggunakan model CIRC dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa. Kemudian penelitian oleh Lail Ziyadatul Mahiroh (2022) berjudul “Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi melalui Metode *Problem Based Learning* Berbantuan Media Gambar” yang menunjukkan bahwa siswa yang diberikan stimulus dengan gambar cenderung lebih mudah memahami teks argumentasi. Dan juga penelitian berjudul “Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi melalui Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Halmahera Tengah” yang ditulis oleh Halima Harid, Agus Boriri & Idwan Djais (2022) yang menghasilkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) terbukti secara efektif dapat meningkatkan kemampuan menulis teks argumentasi.

Ketiga penelitian tersebut secara umum berfokus pada peningkatan kemampuan menulis argumentasi siswa. Berbeda halnya dengan penelitian ini yang berfokus pada tahapan *brainstorming* menggunakan media yang mengintegrasikan teknologi AI (*artificial intelligence*) dengan elemen kearifan lokal sehingga mampu memantik literasi argumentatif siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan pandangan tentang bagaimana AI sebagai teknologi yang sedang hangat diperbincangkan di era digital dapat digunakan secara efektif untuk tujuan pendidikan. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penerapan media *comic AI* berbasis media digital dalam pembelajaran teks argumentasi kelas XI?, dan (2) Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI SMA dalam penggunaan media *comic AI* pada pembelajaran teks argumentasi?.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Widyagama Malang, Jawa Timur, Indonesia. Lokasi ini dipilih berdasarkan respon siswa guna meningkatkan proses pembelajaran di SMA Widyagama Malang (Wahidmurni, 2017). Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif (*description*) dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif digunakan untuk melihat serta mendeskripsikan fenomena alamiah dan buatan yang dialami oleh manusia (Sukmadinata, 2006). Adapun pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena agar dapat menggambarkan keadaan sebenarnya dalam pembelajaran teks argumentasi menggunakan media *comic AI* sebagai pemantik literasi argumentatif di SMA Widyagama Malang (Romlah, 2021).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI-A SMA Widyagama Malang yang terdiri atas 7 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Data penelitian ini berupa aktivitas siswa selama pembelajaran serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran teks argumentasi. Proses pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, tes tertulis dan dokumentasi. Penggunaan teknik observasi dilakukan untuk mendapatkan data terkait aktivitas siswa dalam penerapan *comic AI* sebagai media pembelajaran. Tes tertulis dilakukan untuk menganalisis kemampuan siswa dalam menganalisis tes argumentasi. Kemudian, penggunaan teknik dokumentasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami teks argumentasi yang dibaca serta hasil belajar yang dicapai. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua instrumen yaitu observasi serta tes tertulis.

Data-data yang terkumpul dari hasil observasi, tes tertulis dan dokumentasi akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan beberapa tahapan, yaitu tahap reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan (Chevallard & Bosch, 2020). Pada tahap reduksi data, peneliti melakukan analisis kebutuhan secara sistematis, selanjutnya pada tahap penyajian data dilakukan pemaparan secara detail dari hasil analisis data secara menyeluruh,

dan yang terakhir adalah melakukan penyimpulan dengan menjawab seluruh rumusan masalah yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu upaya guru dalam memberikan pembelajaran yang aktif dan kreatif adalah melalui keberagaman media pembelajaran, sebagaimana yang disampaikan oleh Hasan (2020) bahwa media pembelajaran memiliki beragam fungsi dalam menunjang pembelajaran di dalam kelas, dan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan menerapkan media yang baik dan sesuai, maka siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.

Namun, dalam memilih media pembelajaran yang tepat bagi siswa, seorang guru harus terlebih dahulu mengetahui kebutuhan siswa dalam pembelajaran tersebut, seperti halnya yang terjadi di kelas XI-A SMA Widyagama pada pembelajaran fase F kelas XI dengan tema “Membaca kritis teks argumentasi ketahanan pangan nasional”. Dalam pembelajaran tersebut guru melakukan analisis awal kemampuan peserta didik menggunakan media *Padlet* pada pertemuan pertama guna mengetahui kesulitan yang dialami oleh siswa. Dari hasil tersebut diketahui bahwa siswa secara umum cenderung mengalami kesulitan dalam memahami isi teks argumentasi yang disajikan dan malas untuk membaca teks secara menyeluruh karena bahasa yang digunakan sangat ilmiah, selain itu dalam menulis teks argumentasi siswa cenderung merasa kesulitan dalam mengembangkan gagasannya. Oleh karena itu, pada pertemuan kedua digunakan media *comic AI* sebagai sarana pemantik literasi argumentatif siswa di kelas tersebut. Adapun implementasi kegiatan pembelajaran menggunakan media *comic AI* disandarkan pada modul pembelajaran kurikulum merdeka yang dibagi dalam tiga kegiatan pembelajaran yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Pada pertemuan kedua ini, siswa difokuskan agar mampu menulis teks argumentasi secara mandiri dan kritis. Kegiatan pendahuluan diisi dengan doa, absensi, penyampaian tujuan pembelajaran, *ice breaking* serta pemberian motivasi sebagai stimulus semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahman (2022) bahwa motivasi memiliki peranan yang sangat strategis dalam menunjang aktivitas belajar peserta didik. Selanjutnya kegiatan inti diawali dengan pemberian pengantar dan penjelasan tujuan pembelajaran oleh guru dan memastikan seluruh siswa dalam keadaan siap untuk memulai pembelajaran, pada pertemuan ini tujuan pembelajaran yang harus dicapai adalah menulis teks argumentasi dengan tema makanan pokok di daerah masing-masing. Setelah memastikan semua siswa siap mengikuti pembelajaran, kegiatan selanjutnya adalah *brainstorming*. Di fase ini, guru telah mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa dalam memahami teks argumentasi. Oleh karena itu, guru memberikan stimulus berupa pemantik literasi argumentatif melalui media *comic AI*. Pada kegiatan ini siswa diminta untuk membaca dan mengamati komik yang sudah disediakan oleh guru dan dikirim melalui *WhatsApp group* agar dapat diamati secara mandiri dan kritis oleh masing-masing siswa.



Gambar 1. Media Comic AI

Kegiatan *brainstorming* berbasis kearifan lokal ini digunakan sebagai pemantik literasi argumentatif agar siswa dapat lebih mudah memahami teks argumentasi sekaligus mengembangkan gagasan siswa dengan tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Pemberian stimulus ini ditujukan sebagai alat untuk memacu kepekaan siswa terhadap teks-teks ilmiah yang sejenis sehingga lebih mudah memahami dan mengembangkan gagasan teks argumentasi secara mandiri. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian fenomenologi yang dilakukan oleh Hasanah (2020) dengan judul “*Media Komik dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa di Gubuk Baca Sekolah Pagesangan Wintaos Gunungkidul (Studi Fenomenologi)*” Dalam kajian tersebut, penulis menyatakan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat memacu minat baca peserta didik serta membiasakan kegiatan membaca dalam tataran ilmiah yang biasanya berupa kalimat-kalimat monoton dapat diubah menjadi karakter percakapan yang menarik dan menjadikan pengalaman belajar menjadi lebih bermakna.

Setelah siswa membaca komik secara mandiri, guru mengarahkan siswa untuk membagi kelompok dalam dua tim, yaitu tim pro dan tim kontra. Dalam hal ini, kegiatan *brainstorming* dilanjutkan dengan kegiatan berdebat terkait dengan materi yang telah dibaca pada komik. Kegiatan debat dimaksudkan untuk melihat sejauh mana pemahaman dan kemampuan siswa dalam mengungkapkan gagasan terkait topik yang dibahas dalam komik berdasarkan aspek-aspek penilaian yang sesuai. Kegiatan debat berjalan dengan cukup baik, aktif dan interaktif karena seluruh siswa dinilai telah memahami secara detail topik yang dibahas. Menurut Utami (2015) penggunaan metode *brainstorming* yang tepat di awal pembelajaran, dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir secara kritis sehingga berani bertanya.



Gambar 2. Kegiatan Debat

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan penyampaian materi. Dalam kegiatan ini, guru menjelaskan materi tentang syarat-syarat penulisan teks argumentasi sehingga hasil tulisan yang dibuat sesuai dengan ekspektasi yang diharapkan. Guru juga menjelaskan rubrik penilaian dari penugasan yang terdapat dalam pertemuan ini. Pemaparan materi disampaikan dengan interaktif dengan menyediakan sesi tanya jawab bagi siswa yang ingin bertanya.

Setelah penyampaian materi, guru membagi siswa menjadi lima kelompok untuk mencari tahu tentang jenis makanan pokok yang berasal dari daerah masing-masing. Kemudian siswa diminta untuk menggali informasi tentang hal tersebut dan mengumpulkan fakta-fakta yang mendukung opini. Setelah mendapatkan data dan menuliskannya pada sebuah lampiran kertas, siswa diminta untuk mulai membuat kerangka karangan dan merancang teks argumentasi yang akan dibuat secara berkelompok. Hasil teks argumentasi disajikan dalam bentuk poster atau komik berdasarkan kesepakatan kelompok. Pada kegiatan ini siswa dibebaskan untuk mengeksplorasi diri, pengetahuannya, serta kreativitasnya seluas-luasnya guna memberikan kenyamanan dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan rubrik penilaian yang sudah dijelaskan sebelumnya. Terakhir, kegiatan pembelajaran ditutup dengan penyampaian kesimpulan terkait materi pembelajaran, pemberian motivasi belajar, refleksi dan evaluasi serta mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Comic AI*

Teks argumentasi yang telah ditulis oleh siswa dinilai dengan instrumen yang dikembangkan dan dimodifikasi. Penilaian tersebut mencakup tema, kaidah kepenulisan dan kebahasaan, kedisiplinan siswa serta kreativitas. Model penilaian yang digunakan didasarkan pada bobot komponen yang telah ditentukan. Jumlah bobot pada setiap kategori sama yaitu dengan menggunakan skala 1-5.

Aspek pertama yang dinilai yaitu berkaitan dengan tema yang telah ditetapkan. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami teks argumentasi. Aspek kedua yaitu berkaitan dengan kaidah penulisan dan kebahasaan yang meliputi gagasan yang baik dan menarik, pengembangan paragraf deduksi dan induksi, opini yang jelas dalam setiap paragraf, adanya fakta yang valid dalam mendukung opini, hubungan paragraf yang koheren dan kohesif serta penggunaan ejaan dan tata bahasa yang baik dan benar. Aspek kedua ini ditujukan untuk mengetahui perkembangan kosa data dan ciri pembeda teks eksplanasi dengan teks lainnya.

Aspek penilaian selanjutnya mengenai kedisiplinan siswa yang berkaitan dengan waktu, dalam hal ini seluruh siswa diwajibkan untuk mengumpulkan hasil tulisannya dalam jangka waktu maksimal satu minggu setelah tugas diberikan, tujuan dari penilaian ini adalah untuk melihat keefektifan media *comic AI* dalam memantik literasi argumentatif siswa dalam menulis teks argumentasi. Terakhir adalah aspek kreativitas yang dilihat dari hasil pengerjaan poster atau komik yang digunakan sebagai media penulisan teks argumentasi. Aspek ini bertujuan untuk mengembangkan imajinasi siswa dalam menarasikan sebuah teks yang bersifat ilmiah.

Dalam penelitian ini sebanyak 18 siswa dari 20 siswa kelas XI-A SMA Widyagama Malang telah berpartisipasi dalam menulis teks argumentasi dalam berbentuk poster dan komik digital. Secara umum, data hasil penilaian menulis teks argumentasi siswa secara keseluruhan berada pada predikat di atas rata-rata dengan rata-rata nilai yang dicapai siswa adalah 91, 1 dari skor total 100. Dari 18 siswa yang menjadi sampel penelitian, sebanyak 10 siswa memperoleh nilai 95, 2 siswa mendapatkan nilai 90, 6 siswa mendapat nilai 85 dan sisanya mendapat nilai 80. Jika dilihat dari hasil nilai, seluruh siswa telah mampu mengembangkan gagasan dan menyusunnya menjadi sebuah teks yang utuh.

a) Aspek Kesesuaian Tema

Pada aspek ini siswa diharuskan menulis teks argumentasi yang sesuai dengan tema. Adapun tema yang diangkat adalah “Makanan pokok di daerah setempat”. Berikut adalah hasil rekapitulasi nilai siswa berdasarkan aspek kesesuaian tema.

Aspek	5 (sangat baik)	4 (baik)	3 (sedang)	2 (cukup)	1 (kurang)
Kelengkapan Struktur	18 siswa (100%)	0 siswa	0 siswa	0 siswa	0 siswa

Tabel 1. Penilaian Aspek Kelengkapan Struktur dalam Menyusun Teks Argumentasi

Pada aspek tersebut semua siswa telah memahami teks argumentasi secara utuh sehingga mampu mengembangkan gagasan sesuai dengan tema yang disajikan. Sebanyak 18 siswa termasuk dalam kategori sangat baik. Dari skor yang diperoleh siswa, dapat dikatakan bahwa siswa sepenuhnya dapat menulis teks argumentasi dengan tema yang sesuai.

b) Aspek Ketepatan Penulisan dan Kebahasaan

Aspek kedua mengharuskan siswa untuk menulis teks argumentasi dengan memperhatikan ketepatan penulisan dan kebahasaan teks yang berhubungan dengan gagasan yang baik dan menarik, pengembangan paragraf deduksi dan induksi, opini yang jelas dalam setiap paragraf, adanya fakta yang valid dalam mendukung opini, hubungan paragraf yang

koheren dan kohesif serta penggunaan ejaan dan tata bahasa yang baik dan benar. Capaian siswa dari aspek ketepatan penulisan dan kebahasaan tertera pada tabel berikut.

Aspek	5 (sangat baik)	4 (baik)	3 (sedang)	2 (cukup)	1 (kurang)
Ketepatan kebahasaan	5 siswa (27,7%)	8 siswa (66,6%)	5 siswa (27,7%)	0 siswa	0 siswa

Tabel 2. Penilaian Aspek Ketepatan Kebahasaan dalam Menyusun Teks Argumentasi

Sebagaimana terlihat pada tabel, hasil pengukuran penguasaan komponen ini rata-rata masuk pada kategori baik, sebagian siswa atau sebanyak 5 siswa (27,7%) menunjukkan kemampuan sangat baik, dan 8 siswa (66,6%) dalam kategori baik, serta 5 siswa (27,7%) pada kategori sedang. Skor tertinggi pada komponen ini adalah 5 sedangkan skor terendah adalah 3 dengan skor rata-rata mencapai 4,00. Dari data ketepatan kebahasaan ini, siswa masih melakukan kesalahan penulisan dalam ejaan, belum adanya fakta pendukung, sehingga hubungan antar paragraf tidak kohesif.

c) Aspek Ketepatan Waktu

Aspek ketepatan waktu berkaitan dengan bagaimana siswa dalam menyusun teks argumentasi dalam bentuk poster. Rekapitulasi skor siswa dari aspek ketepatan waktu dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Aspek	5 (sangat baik)	4 (baik)	3 (sedang)	2 (cukup)	1 (kurang)
Ketepatan waktu	11 siswa (61,1%)	5 siswa (27,7%)	2 siswa (11,1%)	0 siswa	0 siswa

Tabel 3. Penilaian Aspek Ketepatan Waktu dalam Menyusun Teks Eksplanasi

Berdasarkan hasil pengolahan data dari 18 siswa, 11 siswa (93,1%) masuk dalam kategori sangat baik (61,1%), 5 siswa masuk kategori baik (27,7%) dan 2 siswa masuk kategori sedang (11,1%). Data ini sekaligus menunjukkan bahwa para siswa yang terlibat dalam penelitian ini dapat memahami teks argumentasi dengan baik sehingga mampu menuliskan dan mengembangkan gagasannya dalam jangka waktu yang telah ditentukan.

d) Aspek Kreativitas

Aspek terakhir yaitu kekreatifan dalam menuliskan teks argumentasi dalam bentuk poster atau komik. Pada aspek ini, skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 5 dengan kategori sangat baik, dan skor terendah adalah 3 dengan kategori sedang dengan rata-rata keseluruhan siswa 4,72%.

Aspek	5 (sangat baik)	4 (baik)	3 (sedang)	2 (cukup)	1 (kurang)
Kekreatifan	14 siswa (77,7%)	3 siswa (16,6%)	1 siswa (5,5%)	0 siswa	0 siswa

Tabel 4. Penilaian Aspek Keaktifan dalam Menyusun Teks Eksplanasi

Tabel 4 tersebut menunjukkan bahwa dari 18 siswa di kelas XI-A SMA Widyagama, terdapat 14 siswa berada pada kategori sangat baik (16,6%), 3 siswa berada pada kategori baik (16,6%) dan 3 siswa berada pada kategori cukup (5,5%). Data tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu mengembangkan paragraf dan konstruksi kalimat untuk menyusun sebuah teks argumentasi dalam bentuk poster maupun komik.

Keempat kriteria penilaian di atas secara garis besar menunjukkan bahwa penerapan media *comic AI* dalam pembelajaran teks argumentasi dinilai secara efektif dapat memantik literasi argumentatif siswa, khususnya dalam proses menulis teks argumentasi sehingga dapat menuntaskan permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran terkait materi yang diajarkan, sebagaimana pendapat Karo-Karo & Rohani (2018) bahwa media perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik siswa agar sesuai dengan kebutuhan siswa.

SIMPULAN

Penerapan media *comic AI* di kelas XI-A SMA Widyagama Malang didasarkan pada permasalahan yang dialami siswa dalam memahami teks argumentasi dan mengembangkan gagasan secara mandiri. Aktivitas siswa yang dilakukan dalam penerapan media *comic AI* di kelas XI-A SMA Widyagama Malang adalah pada tahap *brainsorming* dengan kegiatan memahami komik dan debat sederhana. Aktivitas tersebut dapat menstimulus siswa agar dapat memahami teks argumentasi dengan lebih mudah dan mengembangkan gagasan dalam literasi argumentatif. Adapun hasil belajar yang didapatkan oleh siswa setelah menerapkan media pembelajaran ini mencapai skor rata-rata 91,1 dari skor total 100. Perolehan skor tersebut didasarkan pada pedoman penilaian pada skala 1-5 dengan beberapa kriteria, meliputi aspek kesesuaian tema, aspek ketepatan penulisan dan kebahasaan, aspek ketepatan waktu dan aspek kreativitas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan dapat memantik literasi argumentatif siswa sehingga dapat memahami teks dengan baik dan mengembangkan gagasannya sebagai solusi atas permasalahan yang ada.

PUSTAKA RUJUKAN

- Amin, D. (2016). Penerapan metode curah gagasan (brainstorming) untuk meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(2), 1-15.
- Chevallard, Y., & Bosch, M. (2020). Didactic transposition in mathematics education. *Encyclopedia of Mathematics Education*, 214-218.
- Fatmawati, D. R., Harlita, H., & Ramli, M. (2018). Meningkatkan kemampuan argumentasi siswa melalui action research dengan fokus tindakan think pair share. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning (Vol. 15, No. 1, pp. 253-259)*.
- Harid, H., Boriri, A., & Djais, I. (2021). Meningkatkan kemampuan menulis paragraf argumentasi melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Halmahera Tengah. *Koherensi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 8-16.
- Harjono, H. S. (2018). Literasi digital: prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1-7.
- Hasanah, N. (2020). Media komik dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di gubuk baca Sekolah Pagesangan Wintaos Gunungkidul (studi fenomenologi). *Jurnal Transformatif (Islamic Studies)*, 4(1), 49-62.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1), 91-96.
- Mahiroh, L. Z. (2022, July). Kemampuan menulis paragraf argumentasi melalui metode problem based learning berbantuan media gambar. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Vol. 2, No. 1, pp. 414-419)*.
- Maulina, D., Hasnunidah, N., & Rakhmawati, I. (2022). Studi analisis keterampilan argumentasi siswa dalam implementasi saintific approach pada SMA se-Provinsi Lampung dengan akreditasi yang berbeda. Laporan Penelitian Dasar Tahun 2022.
- Praptanti, I. (2021). Pembelajaran menulis teks argumentasi berbasis strategi Role Audience Format Topic (RAFT) berbantuan media video peristiwa aktual pada mahasiswa

- Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 7(1), 31-42.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (pp.289-302).
- Rahmawati, S., & Rohim, D. C. (2020). Pengaruh model pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal terhadap keterampilan menyimak siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(3), 198-203.
- Romlah, S. (2021). Penelitian kualitatif dan kuantitatif (pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 16(1), 1-13.
- Sukmadinata, N. S. (2006). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Totok, S. (2020). Kajian pengembangan profil elajar Pancasila. *News. Ge*, 1.
- Utami, D. (2015). Pengaruh metode brainstorming terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 232-241.
- Wahidmurni, W. (2017). *Pemaparan metode penelitian kualitatif*. Repository UIN Malang.
- Waruwu, M. (2022). Peningkatan kemampuan menulis paragraf argumentasi dengan menggunakan model pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Compositition (CIRC). *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 300-306.
- Wibowo, S. A., & Roysa, M. (2018). Efektivitas penggunaan model think talk write berbantuan media komik strip dalam peningkatan keterampilan menulis dialog sederhana siswa kelas V SD 1 Tritis. *Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(2), 145-159.