



Pengaruh Media Komik Digital Dalam Pendekatan *Deep Learning* Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Fase E Kelas X SMK Markus 2 Medan

Nuryosianna Putri Purba^{1*}, Pontas Jamaluddin Sitorus², Sarma Panggabean³

¹⁻³ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Universitas HKBP Nommensen Medan

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v8i2.15032>

Received: 12 March 2026

Revised: 28 April 2026

Accepted: 10 May 2026

Abstract: This study aims to determine the effect of the use of digital comic media through the Deep Learning approach on the short story writing skills of phase E students of class X SMK Markus 2 Medan using the quantitative method of One Group Pretest-Posttest design. The research sample of 20 students of class X TKR was taken through cluster random sampling technique from a total population of 60 students, with the instrument in the form of a subjective essay test on writing short stories. The results of data analysis showed an increase in the average value from 56.5 during the pretest to 79.7 during the posttest, the standard deviation of the pretest was 14.36 and the posttest was 11.10. The normality test showed that the data were normally distributed (L count pretest = 0.1398 and posttest = 0.1262 < L table = 0.190), while the homogeneity test showed that the hypothesis test using a paired t-test produced a t count of 5.72 greater than t table 2.093 ($\alpha = 0.05$), so that H_0 was rejected and H_a was accepted. Based on these findings, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted, which proves that the use of digital comic media in the Deep Learning approach has a significant influence in systematically improving the quality of students' short story narrative writing skills.

Keywords: Digital Comic Media, Deep Learning, Short Story Writing Skills.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital melalui pendekatan Deep Learning terhadap keterampilan menulis cerpen siswa fase E kelas X SMK Markus 2 Medan dengan menggunakan metode kuantitatif desain One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian sebanyak 20 siswa kelas X TKR diambil melalui teknik cluster random sampling dari total populasi 60 siswa, dengan instrumen berupa tes subjektif esai menulis cerpen. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 56,5 saat pretest menjadi 79,7 saat posttest, Standar deviasi pretest sebesar 14,36 dan posttest sebesar 11,10. Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal (L hitung pretest = 0,1398 dan posttest = 0,1262 < L tabel = 0,190), sedangkan uji homogenitas menunjukkan Uji hipotesis menggunakan uji-t berpasangan menghasilkan thitung sebesar 5,72 lebih besar dari ttabel 2,093 ($\alpha = 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan temuan tersebut, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang membuktikan bahwa penggunaan media komik digital dalam pendekatan Deep Learning memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan kualitas keterampilan menulis narasi cerpen siswa secara sistematis.

Kata Kunci: Media Komik Digital, Deep Learning, Keterampilan Menulis Cerpen.

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter serta kepribadian individu, sehingga peningkatan mutu pembelajaran di sekolah menjadi hal yang krusial (Simanjuntak et al., 2023). Melalui proses pembelajaran, diharapkan peserta didik mampu memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Shintia et al., (2023) menyatakan Pada dasarnya, tujuan utama pendidikan adalah menghasilkan siswa yang cerdas serta mampu menunjukkan perubahan perilaku yang positif, baik secara intelektual, moral, maupun sosial.

Dalam ranah pendidikan nasional, penerapan Kurikulum Merdeka muncul sebagai langkah kebijakan yang dirancang untuk memberi otonomi lebih besar kepada guru dan siswa sehingga mereka dapat mengelola proses pembelajaran dengan lebih mandiri, kreatif, dan sesuai kebutuhan. Lestari et al (2023) menyebutkan bahwa Kurikulum Merdeka, siswa diberi kebebasan untuk mengelola proses pembelajaran mereka sendiri, Sehingga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap proses pembelajaran yang dijalani. Hal ini diperkuat oleh Gita, (2023), yang menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka dirancang untuk meningkatkan mutu pembelajaran sekaligus mengatasi dampak krisis belajar, dengan penekanan pada pencapaian Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Harly et al., 2023). Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan dan saling mendukung dalam membangun kompetensi peserta didik (Ningsih et al., 2019). Salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai adalah keterampilan menulis. Penguatan kemampuan ini sejalan dengan Surat Keputusan BSKAP Nomor 046 Tahun 2025, yang menjelaskan bahwa menulis merupakan kemampuan untuk menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan secara tertulis dengan lancar, tepat, bertanggung jawab, serta sesuai dengan konteks.

Sejalan dengan itu, Menurut Simanjuntak et al., (2023) menulis merupakan kegiatan menuangkan ide atau gagasan melalui bahasa tulis dengan merangkai kalimat-kalimat secara teratur dengan lengkap, utuh dan jelas, sehingga ide tersebut terkomunikasi dengan

baik. Kegiatan ini berperan sebagai media komunikasi tidak langsung dalam menyampaikan informasi kepada orang lain. Dalam pembelajaran menulis, siswa perlu memiliki ketelitian untuk menghasilkan karangan yang mampu menarik perhatian pembaca agar tertarik untuk membaca Simanjuntak et al., (2023). Dengan demikian, siswa perlu terlebih dahulu menguasai kemampuan menyusun dan mengaitkan kalimat secara jelas agar mudah dipahami pembaca. Salah satu keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah menulis cerita pendek (cerpen), yakni karangan fiksi yang singkat dan padat.

Cerpen merupakan karya imajinatif yang istimewa, artinya penulis tidak sekadar menulis cerita tanpa makna, melainkan juga memanfaatkan gaya bahasa yang kuat untuk menggambarkan kehidupan sosial masyarakat di suatu daerah Eka putri et al., (2022). Melalui penulisan cerpen, kemampuan menulis seseorang dapat berkembang dan terlihat secara nyata. Keterampilan menulis cerpen siswa dapat dinilai dari kemampuan mereka dalam menghasilkan ide dan gagasan, menyusun struktur tulisan secara teratur, merangkai kata dengan baik, jelas, dan utuh, serta mampu menarik minat pembaca. Berdasarkan pendapat Khairunnas et al., (2024), kemampuan menulis setiap siswa berbeda-beda, sehingga dalam menulis cerita, siswa perlu menghubungkan kemampuan menulisnya dengan daya imajinasi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Swasta Markus 2 Medan, dapat diketahui bahwa kemampuan menulis cerpen di kalangan siswa masih tergolong rendah. Hal ini terbukti dari hasil penilaian terhadap 20 siswa. Sebanyak 70% atau 14 siswa belum memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Sementara itu, hanya 30% atau 6 siswa yang telah mencapai standar ketuntasan yang ditentukan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara singkat dengan guru Bahasa Indonesia, ditemukan beberapa kendala, antara lain: (1) siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, alur, serta unsur-unsur penting cerpen secara tepat; (2) minat siswa dalam menulis cerpen masih rendah sehingga berdampak pada kualitas tulisan; (3) metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung konvensional dan kurang kontekstual dengan kehidupan siswa; (4) pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, seperti komik digital, masih terbatas; serta (5) belum diterapkannya pendekatan Deep Learning yang mampu melatih siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan reflektif dalam proses menulis.

Permasalahan tersebut menuntut penerapan pendekatan pembelajaran yang mengaktifkan siswa secara optimal serta menyediakan ruang latihan bagi mereka dalam menyusun cerpen secara runtut dan sistematis. Media komik digital dalam *deep learning* keterampilan menulis cerpen menjadi alternatif relevan karena memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses pengembangan narasi visual, refleksi mendalam, dan penyempurnaan tulisan (Saputra & Parisu, 2024).

Pembelajaran keterampilan menulis pada jenjang SMK dapat diwujudkan dalam beberapa materi pembelajaran, diantaranya: menulis teks, surat dinas, laporan, puisi, serta cerpen Prawoto et al., (2025). Dalam pembelajaran menulis cerpen, siswa diharuskan menyusun cerita yang tidak hanya menarik tetapi juga sarat makna. Hal ini menekankan bahwa pemilihan kata yang tepat dan pemakaian gaya bahasa yang unik sangat penting agar pembaca dapat merasakan keterlibatan emosional; namun, menurut Prawoto et al., (2025), menulis cerpen bukanlah hal mudah bagi siswa, sehingga pembelajaran menulis cerpen perlu dirancang secara menarik untuk menumbuhkan motivasi dan daya imajinasi mereka. Pada fase E Kurikulum Merdeka untuk kelas X, siswa diharapkan dapat menulis teks cerpen dengan mengambil inspirasi dari kejadian sehari-hari dan menyusunnya menjadi karya tulis.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan di Indonesia mulai memanfaatkan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis digital semakin diminati karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Salah satu bentuk media yang dapat dikembangkan adalah komik digital, yang dapat menjadi alternatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. Komik digital berperan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa, khususnya dalam pembelajaran studi sosial di tingkat pendidikan dasar Sulistriyaniva et al., (2024).

Menurut Ramadhani et al., (2022) pemanfaatan teknologi dalam pendidikan mendorong penggunaan multimedia, yaitu penyampaian materi melalui kombinasi visual dan narasi. Media pembelajaran digital dapat digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerita pendek melalui komik digital, dengan memanfaatkan aplikasi Webtoon. Adalah sebagai sarana pendukung yang mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Menurut Misnayanti et al., (2024) Aplikasi Webtoon merupakan platform komik digital yang menyajikan konten visual dan naratif menarik sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Komik digital dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karena memadukan teks dan gambar yang saling mendukung, sehingga isi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami (Wafa & Wiranti, 2024). Dalam keterampilan menulis cerpen, komik digital dapat dimanfaatkan sebagai media untuk merangsang imajinasi siswa, membantu mereka memahami alur, tokoh, latar, dan Konflik dapat dipahami secara lebih nyata sebelum diubah menjadi cerita tertulis. Dengan pemanfaatan komik digital, diharapkan minat serta motivasi siswa dalam menulis cerpen dapat meningkat, karena proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan selaras dengan dunia visual yang mereka sukai.

Salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa adalah melalui penerapan pendekatan *Deep Learning*, yang mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam, mengaitkan berbagai konsep, serta menganalisis permasalahan secara kompleks. Pendekatan ini juga memberikan kesempatan bagi guru untuk merancang pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih kuat dan kemampuan menulis berkembang secara lebih reflektif serta bermakna.

Mustika et al., (2025) Pendekatan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) didefinisikan secara operasional sebagai pembelajaran yang menekankan tiga aspek utama, yaitu pembelajaran bermakna (*meaningful*), sadar (*mindful*), dan menyenangkan (*joyful*) sebagaimana diinisiasi oleh Kemdikbud, menjadi salah satu solusi inovatif dalam mengatasi permasalahan tersebut. Pendekatan ini menekankan proses pembelajaran yang mendalam, kontekstual, dan bermakna, sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kreativitas siswa secara aktif. Dengan penekanan pada penguasaan konsep secara lebih mendalam, pendekatan ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran sastra lebih relevan dan menarik, sekaligus mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menafsirkan teks sastra.

Menurut Cahyani et al., (2025), Hal ini menunjukkan pentingnya penerapan pendekatan inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, salah satunya melalui pendekatan *Deep Learning*. Dalam konteks pendidikan, Dalam konteks pendidikan, *Deep Learning* tidak hanya berfokus pada kegiatan

menghafal, tetapi lebih menekankan pada pemahaman konsep secara mendalam, keterkaitan antar gagasan, serta kemampuan siswa mendalam, keterkaitan antaride, serta refleksi kritis siswa terhadap materi yang dipelajari (Anggraini, 2023). Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan tidak hanya memahami struktur pantun, tetapi juga mampu menciptakan pantun yang kreatif dan bermakna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berminat untuk melakukan penelitian ini dengan tujuan meningkatkan keterampilan menulis cerpen menggunakan media komik digital dalam *Deep Learning* sehingga penelitian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Komik Digital Dalam Pendekatan *Deep Learning* Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Fase E Kelas X SMK Markus 2 Medan".

Secara teoritis, komik digital memiliki keunggulan dalam pembelajaran karena menggabungkan unsur visual dan teks yang dapat meningkatkan pemahaman dan daya imajinasi siswa. Menurut teori multimedia, penyajian informasi dalam bentuk visual dan verbal secara bersamaan dapat memperkuat proses kognitif siswa. Komik digital juga mampu meningkatkan motivasi belajar karena tampilannya yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang dekat dengan kehidupan siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian oleh Ramadhani et al. (2022) menunjukkan bahwa media berbasis digital mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui kombinasi visual dan narasi. Selain itu, penelitian Misnayanti et al. (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi Webtoon dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Penelitian lainnya oleh Sulistriyaniva et al. (2024) juga menyatakan bahwa komik digital efektif dalam meningkatkan pemahaman materi karena menyajikan informasi secara menarik dan mudah dipahami.

Sementara itu, penelitian terkait pendekatan *Deep Learning* menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep siswa secara mendalam (Anggraini, 2023; Mustika et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi antara media komik digital dan pendekatan *Deep Learning* berpotensi memberikan hasil yang optimal dalam pembelajaran menulis cerpen.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dirumuskan kerangka berpikir bahwa penggunaan media komik digital melalui pendekatan *Deep Learning* dapat meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa. Media komik digital membantu siswa dalam memahami struktur cerita secara visual, sedangkan pendekatan *Deep Learning* mendorong pemahaman yang lebih mendalam dan reflektif.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis metode eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2023), metode eksperimen merupakan salah satu metode dalam penelitian kuantitatif yang digunakan ketika peneliti ingin menguji pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu untuk menjelaskan hubungan sebab akibat antara variabel yang memengaruhi dan variabel yang dipengaruhi melalui manipulasi perlakuan dalam situasi yang terkontrol, khususnya terkait pengaruh media komik digital dalam pendekatan *Deep Learning* terhadap keterampilan menulis cerpen siswa Fase E kelas X SMK Markus 2 Medan.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu satu kelompok diberi tes awal (O_1), perlakuan (X), dan tes akhir (O_2) untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar. Penelitian dilaksanakan di SMK Markus 2 Medan pada bulan Februari 2026 selama 2 minggu dengan 4 kali pertemuan yang terdiri atas *pretest*, dua kali pemberian perlakuan, dan *posttest*. Populasi penelitian berjumlah 60 siswa kelas X, sedangkan sampel sebanyak 20 siswa kelas X TKR yang diambil menggunakan teknik *cluster random sampling* karena populasi terbagi dalam beberapa kelas yang relatif homogen sehingga lebih efisien, praktis, dan representatif dalam konteks pembelajaran. Instrumen penelitian berupa tes esai menulis cerpen yang disusun berdasarkan kisi-kisi penilaian dengan aspek isi, struktur, unsur intrinsik, dan kebahasaan, serta dinilai menggunakan rubrik skala 1-5 yang kemudian dikonversi ke nilai 100. Instrumen tersebut telah diuji validitasnya melalui validitas isi oleh ahli dan dinyatakan layak, serta diuji reliabilitasnya menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan koefisien sebesar 0,82 yang termasuk kategori tinggi. Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir, di mana pada tahap

pelaksanaan dilakukan pembelajaran menggunakan media komik digital berbasis aplikasi Webtoon dalam pendekatan *Deep Learning* yang mencakup tahapan *mindful* (membaca dan memahami komik secara sadar), *meaningful* (menganalisis unsur cerpen secara mendalam), dan *joyful* (menulis cerpen secara kreatif dan menyenangkan). Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital dalam pendekatan *Deep Learning* terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Adapun rubrik penilaian keterampilan menulis sebagai berikut:

Tabel 1. Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Cerpen

Kategori	Penilaian
Sangat baik	85-100
Baik	75-84
Cukup	65-74
Kurang	55-64
Sangat Kurang	≤55

Melalui pendekatan eksperimen, peneliti dapat mengumpulkan data secara sistematis dan menganalisisnya secara objektif untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara variabel bebas, yaitu penggunaan media komik digital dalam pendekatan *Deep Learning*, dengan variabel terikat, yaitu keterampilan menulis cerpen.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, data diperoleh melalui dua kali pengambilan pada dua pertemuan yang berbeda. Pada pertemuan pertama, peserta didik diberikan pretest, sedangkan pada pertemuan kedua dilaksanakan posttest setelah peserta didik memperoleh perlakuan berupa penggunaan media komik digital dengan pendekatan *deep learning*. Kelas yang menjadi objek perlakuan tersebut merupakan kelas eksperimen, yaitu kelas yang dalam proses pembelajarannya memanfaatkan media komik digital sebagai sarana belajar.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2026 di SMK Markus 2 Medan dengan sampel penelitian satu kelas, yaitu kelas X TKR. Penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital dalam pendekatan *deep learning* terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas X.

Sebelum diberikan perlakuan, seluruh peserta didik terlebih dahulu mengikuti pretest dengan menulis cerpen berdasarkan tema yang telah ditentukan oleh peneliti. Hasil pretest tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis cerpen. Berdasarkan hasil analisis, data pretest diketahui berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik.

Setelah syarat normalitas terpenuhi, peneliti memberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media komik digital dalam pendekatan *deep learning*. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa diarahkan untuk membaca dan menganalisis komik digital, mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerpen, serta mengembangkan ide cerita secara kreatif dan sistematis.

Pada pertemuan selanjutnya, siswa diberikan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan menulis cerpen setelah perlakuan diberikan. Hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital dalam pendekatan *deep learning* terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas X SMK Markus 2 Medan.

Deskripsi Data

Mentabulasi Skor Pretest

Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penerapan media komik digital dalam pendekatan *deep learning* selama proses pembelajaran menulis cerpen. Dalam penelitian ini, kelas yang ditetapkan sebagai kelas eksperimen adalah kelas X TKR. Sebelum diberikan perlakuan, peserta didik terlebih dahulu menjalani tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam menulis cerpen. Pretest ini bertujuan untuk memperoleh gambaran dasar mengenai tingkat keterampilan menulis siswa sebelum penerapan perlakuan.

Setelah data hasil pretest diperoleh, tahap berikutnya adalah melakukan tabulasi skor pretest. Tabulasi ini dilakukan untuk mengorganisasikan data secara sistematis sehingga mempermudah proses analisis statistik serta penarikan kesimpulan penelitian. Adapun tabulasi nilai hasil pretest kelas X TKR disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2 Tabulasi skor *pretest*

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian				Skor	Nilai
		1	2	3	4	$N \frac{JS}{TS} \times 100$	
1.	A	3	2	2	3	$\frac{10}{20} \times 100$	50
2.	B	4	5	4	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80
3.	C	3	3	2	2	$\frac{10}{20} \times 100$	50
4.	D	2	2	3	2	$\frac{9}{20} \times 100$	45
5.	E	3	3	3	2	$\frac{11}{20} \times 100$	55
6.	F	2	2	2	2	$\frac{8}{20} \times 100$	40
7.	G	4	4	3	3	$\frac{14}{20} \times 100$	70
8.	H	1	2	2	1	$\frac{6}{20} \times 100$	30
9.	I	3	3	2	2	$\frac{10}{20} \times 100$	50
10.	J	3	3	3	2	$\frac{11}{20} \times 100$	55
11.	K	3	3	2	3	$\frac{11}{20} \times 100$	55
12.	L	2	2	2	1	$\frac{7}{20} \times 100$	35
13.	M	4	4	3	2	$\frac{13}{20} \times 100$	65
14.	N	3	3	3	4	$\frac{13}{20} \times 100$	60
15.	O	2	2	2	1	$\frac{7}{20} \times 100$	35
16.	P	4	3	5	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75
17.	Q	4	4	3	2	$\frac{13}{20} \times 100$	65
18.	R	3	4	3	2	$\frac{12}{20} \times 100$	60
19.	S	2	2	3	1	$\frac{8}{20} \times 100$	40
20.	T	4	4	3	3	$\frac{14}{20} \times 100$	70
Jumlah X							1.085
Rata-rata							56,5

Keterangan:

1. Isi
 2. Struktur teks cerpen
 3. Unsur-unsur intrinsik cerpen
- Kaidah kebahasaan cerpen

Selanjutnya, dilakukan analisis distribusi frekuensi nilai pretest dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Rentang = (Nilai tertinggi - nilai terendah)
 = (80-30)
 =50
2. Banyak Kelas = $1+(3,3) \text{ Log } n$
 = $1+(3,3) \text{ Log } 20$
 = $1+(3,3) (1,30)$
 = $1+4,29$
 = 5,29 (Bisa menggunakan 5)

$$3. P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}}$$

$$P = \frac{50}{5}$$

$$P = 10$$

Tabel 3 Distribusi frekuensi skor *Pre-Test*

No.	Rentang Nilai	Frekuensi
1.	30-39	3
2.	40-49	3
3.	50-59	6
4.	60-69	4
5.	70-79	3
6.	80-89	1
Jumlah		20

Berdasarkan Tabel 3 distribusi frekuensi nilai pretest tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menulis cerpen sebelum penerapan media komik digital dalam pendekatan *Deep Learning* menunjukkan sebaran nilai yang cukup bervariasi. Sebanyak 3 siswa berada pada interval nilai 30-39, 3 siswa pada interval 40-49, 6 siswa pada interval 50-59, 4 siswa pada interval 60-69, 3 siswa pada interval 70-79, dan 1 siswa pada interval 80-89.

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori kurang, yaitu pada rentang nilai 50-59. Selain itu, masih terdapat beberapa siswa yang termasuk dalam kategori sangat kurang, yakni pada rentang 30-49. Dengan demikian, sebelum penerapan media komik digital dalam pendekatan *Deep Learning*, kemampuan siswa dalam menulis cerpen secara umum masih berada pada tingkat menengah ke bawah dan belum menunjukkan hasil

yang optimal. Kondisi ini mengindikasikan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa.

Tabel 4 Penjabaran Distribusi Frekuensi Skor *Pre-Test*

Nilai	F	Xi	FiXi	(xi - \bar{x})	(xi - \bar{x}) ²	$f_i(x_i - \bar{x})^2$
30-39	3	34,5	103,5	-22	484	1.452
40-49	3	44,5	133,5	-12	144	432
50-59	6	54,5	327	-2	4	24
60-69	4	64,5	258	8	64	256
70-79	3	74,5	223,5	18	324	972
80-89	1	84,5	84,5	28	784	784
Jumlah			1.130			3.920

Rata-rata (mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$= \frac{1.130}{20}$$

$$= 56,5$$

Varians

$$S^2 = \frac{\sum f_i (x_i - \bar{X})^2}{n - 1}$$

$$S^2 = \frac{3.920}{20 - 1}$$

$$S^2 = \frac{3.920}{19}$$

$$S^2 = 206,316$$

Standar Deviasi

$$Sd = \sqrt{206,316}$$

$$Sd = 14,36$$

Standar Error

$$SEmx = \frac{SDx}{\sqrt{n-1}}$$

$$SEmx = \frac{14,36}{\sqrt{20-1}}$$

$$SEmx = \frac{14,36}{\sqrt{19}}$$

$$SEmx = \frac{14,36}{4,36}$$

$$= 3,29$$

Mentabulasi Skor *posttest*

Kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas X TKR setelah penerapan media komik digital dalam pendekatan *Deep Learning* dapat diketahui melalui hasil *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen. Berikut hasil *posttest* siswa kelas X TKR SMK Swasta Markus 2 yang ditabulasikan di Tabel 5.

Tabel 5 Tabulasi skor *posttest*

No	Nama siswa	Aspek Penilaian				Skor $N \frac{JS}{TS} \times 100$	Nilai
		1	2	3	4		
1.	A	4	5	5	4	$\frac{18}{20} \times 100$	90
2.	B	4	5	4	4	$\frac{17}{20} \times 100$	85
3.	C	4	5	5	4	$\frac{18}{20} \times 100$	90
4.	D	4	3	3	2	$\frac{12}{20} \times 100$	60
5.	E	4	5	4	4	$\frac{17}{20} \times 100$	85
6.	F	4	5	5	4	$\frac{18}{20} \times 100$	90
7.	G	5	5	5	4	$\frac{19}{20} \times 100$	95
8.	H	4	4	4	2	$\frac{14}{20} \times 100$	70
9.	I	4	4	5	4	$\frac{17}{20} \times 100$	85
10.	J	4	4	4	3	$\frac{15}{20} \times 100$	75
11.	K	5	4	4	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80
12.	L	4	5	4	3	$\frac{16}{20} \times 100$	80
13.	M	5	4	5	3	$\frac{17}{20} \times 100$	85
14.	N	4	4	5	4	$\frac{14}{20} \times 100$	85
15.	O	4	3	4	3	$\frac{14}{20} \times 100$	70
16.	P	5	5	4	4	$\frac{18}{20} \times 100$	90
17.	Q	4	4	5	4	$\frac{17}{20} \times 100$	85
18.	R	4	3	4	3	$\frac{14}{20} \times 100$	70
19.	S	3	3	3	2	$\frac{11}{20} \times 100$	55
20.	T	5	5	4	4	$\frac{18}{20} \times 100$	90
		Jumlah					1.605
		Rata-rata					79,7

Keterangan:

1. Isi
2. Struktur teks cerpen
3. Unsur-unsur intrinsik cerpen
4. Kaidah kebahasaan cerpen

Selanjutnya, dilakukan analisis distribusi frekuensi nilai post-test sebagai berikut:

1. Rentang = (Nilai tertinggi- nilai terendah)
 = 95-55
 = 40
2. Banyak kelas = $1+(3,3) \text{ Log } n$
 = $1+(3,3) \text{ Log } 20$
 = $1+(3,3) (1,30)$
 = $1+4,29$
 = 5,29 (Bisa menggunakan 5)

3. Panjang Kelas $P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}}$

$$P = \frac{40}{5}$$

$$P = 8$$

Tabel 6 Distribusi Frekuensi

No.	Rentang Nilai	Frekuensi
1.	55 - 62	2
2.	63 - 70	3
3.	71 -78	1
4.	79 - 86	9
5.	87-94	4
6.	95-102	1
	Jumlah	20

Berdasarkan Tabel 6 distribusi frekuensi nilai posttest tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menulis cerpen setelah penerapan media komik digital dalam pendekatan *Deep Learning* menunjukkan hasil yang cukup baik. Sebanyak 2 siswa berada pada rentang nilai 55-62, 3 siswa pada rentang 63-70, 1 siswa pada rentang 71-78, 9 siswa pada rentang 79-86, 4 siswa pada rentang 87-94, dan 1 siswa pada rentang 95-102.

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada rentang nilai 79-86 yang termasuk dalam kategori baik. Selain itu, terdapat pula beberapa siswa yang mencapai kategori sangat baik, yaitu pada rentang nilai 87-94 serta 95-102. Dengan demikian, setelah penerapan media komik digital dalam pendekatan *Deep Learning*, kemampuan siswa dalam menulis cerpen mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran

mampu membantu meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih optimal.

Tabel 7 Persebaran Distribusi Frekuensi Skor *Posttest*

Nilai	F	Xi	Fi Xi	(xi - \bar{x})	(xi - \bar{x}) ²	$f_i(x_i - \bar{x})^2$
55 - 62	2	58,5	117	-21,2	449,44	898,88
63 - 70	3	66,5	199,5	-13,2	174,24	522,72
71 - 78	1	74,5	74,5	-5,2	27,04	27,04
79 - 86	9	82,5	742,5	2,8	7,84	70,56
87 - 94	4	90,5	362	10,8	116,64	466,56
95 - 102	1	98,5	98,5	18,8	353,44	353,44
Jumlah			1.594			2.339,20

1. Rata-rata (mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$= \frac{1.594}{20}$$

$$= 79,7$$

2. Varians

$$S^2 = \frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}$$

$$S^2 = \frac{2.339,20}{20 - 1}$$

$$S^2 = \frac{2.339,20}{19}$$

$$S^2 = 123,12$$

3. Standar Deviasi

$$Sd = \sqrt{123,12}$$

$$Sd = 11,10$$

3. Standar Error

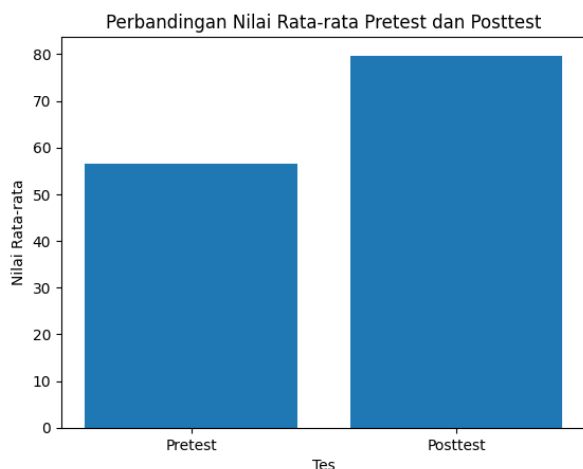
$$SEmx = \frac{SDx}{\sqrt{n-1}}$$

$$SEmx = \frac{11,10}{\sqrt{20-1}}$$

$$SEmx = \frac{11,10}{\sqrt{19}}$$

$$SEmx = \frac{11,10}{4,36}$$

$$= 2,55$$



Gambar 1. Tabel Perbandingan Nilai Rata-Rata *Pretest* Dan *Posttest*

Uji Normalitas Data *Pre-test*.

Setelah diperoleh nilai rata-rata, varians, standar deviasi, dan standar error, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Untuk itu, dilakukan beberapa tahapan pengujian sebagai berikut:

Tabel 8 Uji Normalitas Data *Pre-Test*

No	X	F	F Kum	Zi	Tabel Z	F(Zi)	S(Zi)	L
1.	3	1	1	-	0,4664	0,033	0,05	0,016
	0			1,83		6		4
2.	3	2	3	-	0,4319	0,068	0,15	0,081
	5			1,49		1		9
3.	4	2	5	-	0,3749	0,125	0,25	0,124
	0			1,15		1		9
4.	4	1	6	-	0,2881	0,211	0,3	0,088
	5			0,80		9		1
5.	5	3	9	-	0,1736	0,326	0,45	0,123
	0			0,45		4		6
6.	5	3	12	-	0,0398	0,460	0,6	0,139
	5			0,10		2		8
7.	6	2	14	0,24	0,0948	0,594	0,7	0,105
	0					8		2
8.	6	2	16	0,59	0,2224	0,722	0,8	0,077
	5					4		6
9.	7	2	18	0,94	0,3264	0,826	0,9	0,073
	0					4		6
10.	7	1	19	1,29	0,4015	0,901	0,95	0,048
	5					5		5
11.	8	1	20	1,64	0,4495	0,949	1	0,050
	0					5		5

L. hitung: 0,1398
L tabel: 0,1900

Diketahui:
Rata-rata = 56,5
SD=14,36

N=20

Bilangan baku (Zi)

$$Zi = \frac{Xi - \bar{X}}{S}$$

$$Zi = \frac{30 - 56,5}{14,36}$$

$$Zi = \frac{-26,5}{14,36}$$

$$Zi = -1,83$$

Demikian langkah-langkah dalam menentukan nilai Zi Selanjutnya

(Zi)

$$S(Zi) = \frac{F_{kum}}{n}$$

$$= \frac{1}{20}$$

$$= 0,05$$

FZi = diperoleh dari tabel distribusi normal standar (Demikian seterusnya) F(Zi)= nilai yang dapat diperoleh langsung dari tabel distribusi normal standar berdasarkan nilai Zi yang telah diperoleh.

L Hitung = F(Zi) - S(Zi) = 0,0336 - 0,05 = 0,0164

Perhitungan dilakukan secara berulang pada seluruh data berikutnya hingga semua nilai diperoleh. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh beberapa nilai selisih |F(Zi) - S(Zi)|. Dari seluruh selisih yang dihasilkan, nilai terbesar adalah 0,1398, sehingga diperoleh Lhitung = 0,1398.

Dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) dan jumlah sampel sebanyak 20, nilai L tabel ditentukan berdasarkan tabel distribusi Liliefors. Berdasarkan tabel tersebut, untuk n = 20 dan α = 0,05 diperoleh nilai Ltabel = 0,190.

L Hitung = 0,1398 dan L Tabel = 0,1900

Setelah membandingkan kedua nilai tersebut, diperoleh bahwa Lhitung lebih kecil daripada Ltabel, yaitu 0,1398 < 0,190. Karena nilai Lhitung lebih kecil dari Ltabel, maka hipotesis nol (H₀) tidak ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Uji Normalitas Data *Post -Test*

Setelah diperoleh nilai rata-rata, varians, standar deviasi, dan standar error, langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji hal tersebut, dilakukan beberapa tahapan sebagai berikut.

Tabel 9 Uji Normalitas Data *Post-Test*

No	X	F	F Kum	Zi	Tabel Z	F (Zi)	S(Zi)	L
1.	5	1	1	-	0,4871	0,012	0,050	0,037
	5			2,23		9	0	1
2.	6	1	2	-	0,4616	0,038	0,100	0,061
	0			1,77		4	0	6

3.	7	3	5	-	0,3078	0,192	0,250	0,057
	0			0,87		2	0	8
4.	7	1	6	-	0,1628	0,337	0,300	0,037
	5			0,42		2	0	2
5.	8	2	8	0,03	0,0120	0,512	0,400	0,112
	0					0	0	0
6.	8	6	14	0,48	0,1844	0,684	0,700	0,015
	5					4	0	6
7.	9	5	19	0,93	0,3238	0,823	0,950	0,126
	0					8	0	2
8.	9	1	20	1,38	0,4162	0,916	1	0,083
	5					2		8
L Hitung :0,1262								
L Tabel :0,1900								

Diketahui:

Rata-rata = 79,7

SD=11,10

N=20

Bilangan baku (Zi)

$$Zi = \frac{XI - \bar{X}}{S}$$

$$Zi = \frac{55 - 79,7}{11,10}$$

$$Zi = \frac{-24,7}{11,10}$$

$$Zi = -2,23$$

Demikianlah untuk mencari Zi Selanjutnya

S(Zi)

$$S(Zi) = \frac{F_{kum}}{n}$$

$$= \frac{1}{20}$$

$$= 0,05$$

F(Zi) diperoleh dengan melihat langsung pada tabel distribusi normal standar. Proses ini dilakukan secara berulang, di mana nilai F(Zi) ditentukan berdasarkan nilai Zi yang telah dihitung sebelumnya sesuai dengan tabel distribusi normal standar.

Lhitung diperoleh dari selisih antara F(Zi) dan S(Zi), yang dihitung menggunakan rumus berikut:

$$L_{hitung} = F(Zi) - S(Zi) = 0,0129 - 0,05 = 0,0371$$

Demikian perhitungan dilakukan pada data berikutnya hingga seluruh nilai diperoleh. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh beberapa nilai selisih F(Zi) - S(Zi), dan nilai terbesar dari selisih tersebut adalah 0,1262, sehingga diperoleh L Hitung = 0,1262.

Dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) dan jumlah sampel sebanyak 20, nilai Ltabel ditentukan berdasarkan tabel distribusi Liliefors. Berdasarkan tabel tersebut, untuk n = 20 dan $\alpha = 0,05$ diperoleh Ltabel = 0,190.

L Hitung = 0,1262 dan L Tabel = 0,1900

Setelah membandingkan kedua nilai tersebut, terlihat bahwa Lhitung lebih kecil daripada Ltabel, yaitu $0,1262 < 0,190$. Karena nilai Lhitung lebih kecil dari Ltabel, maka hipotesis nol (H_0) tidak ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data posttest berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak. Untuk menguji hal tersebut digunakan rumus sebagai berikut:

S_1^2 = varian dari kelompok lebih besar

S_2^2 = varian dari kelompok lebih kecil

Maka:

1. Perhitungan Varians

Varians $S_1^2 = 206,316$

Varians $S_2^2 = 123,12$

2. Perhitungan F Hitung

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{206,316}{123,12}$$

$$F_{hitung} = 1,676$$

Jadi, nilai $F_{hitung} = 1,676$

3. Menentukan F Tabel

F_{tabel} = dihitung melalui interpolasi

Harga $F_{tabel} \alpha = 0,05$

Derajat Kebebasan (dk) pembilang = n - 1

$$= 20 - 1$$

$$= 19$$

Derajat kebebasan (dk) penyebut = n - 1

$$= 20 - 1$$

$$= 19$$

Maka, F_{tabel} diperoleh (0,05) (19,19) = 2,21

F_{hitung} diperoleh sebesar 1,676 berdasarkan perhitungan uji homogenitas. Berdasarkan tabel distribusi F dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ serta derajat kebebasan (dk) pembilang dan penyebut masing-masing 19, diperoleh $F_{tabel} = 2,21$. Karena F_{hitung} lebih kecil daripada F_{tabel} ($1,676 < 2,21$), maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Salah satu persyaratan penting dalam uji hipotesis adalah terpenuhinya asumsi dasar, yaitu data harus berdistribusi normal serta memiliki varians yang homogen. Kedua asumsi ini sangat diperlukan agar hasil pengujian hipotesis dapat diinterpretasikan dengan tepat dan memiliki tingkat kepercayaan yang baik. Berdasarkan hasil analisis awal yang telah dilakukan, diketahui bahwa data penelitian telah memenuhi kedua kriteria tersebut, yakni berdistribusi normal dan bersifat homogen.

Dengan terpenuhinya asumsi tersebut, tahap selanjutnya dalam analisis data adalah melakukan uji-t (*t-test*). Uji-t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara dua kelompok data yang dibandingkan. Penelitian ini menggunakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan uji-t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{M1 - M2}{SE_{M1 - M2}}$$

Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menentukan nilai standar error dengan tahapan sebagai berikut.

$$SE_{m1-m2} = \sqrt{\frac{S1}{n1} + \frac{S2}{n2}} = \sqrt{\frac{206,316}{20} + \frac{123,12}{20}} = \sqrt{10,3158 + 6,156} = \sqrt{16,4718} = 4,058$$

Langkah-langkah Mencari T hitung

$$T = \frac{M1 - M2}{SE_{m1 - m2}} = \frac{56,5 - 79,7}{4,058} = \frac{23,2}{4,058} = 5,72$$

Derajat Kebebasan dan Taraf Signifikansi

Derajat kebebasan (df) = n - 1 = 19

Taraf signifikansi (5%) = 0,05 (dua arah) Nilai untuk df = 19 = 2,093

Interpretasi Hasil Uji-t (Versi Naratif - Paired Sample)

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*), diperoleh nilai t hitung sebesar 5,72, sedangkan nilai t tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (df) 19 adalah 2,093. Karena t hitung lebih besar dari pada t tabel (5,72 > 2,093), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Berdasarkan hasil analisis uji-t berpasangan (*paired sample t-test*), diperoleh nilai t hitung sebesar 5,72, sedangkan nilai t tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (df) = 19 adalah 2,093. Karena nilai t hitung lebih besar daripada nilai t tabel (5,72 > 2,093), maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Penolakan terhadap H_0 mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*) pada kelompok yang sama. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan mengalami perubahan yang bermakna dibandingkan sebelum perlakuan.

Kenaikan nilai rata-rata dari 56,5 pada *pre-test* menjadi 79,7 pada *post-test* menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan memberikan

dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menandakan bahwa perlakuan yang diberikan selama pembelajaran mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Secara statistik, hasil tersebut memperkuat hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dalam penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Sebelum Menggunakan Media Komik Digital Pendekatan Deep Learning

Keterampilan awal siswa dalam menulis cerpen masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis data *pre-test*, di mana nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 30 yang termasuk dalam kategori sangat kurang, sedangkan nilai tertinggi mencapai 80 yang berada pada kategori baik. Dari 20 siswa yang mengikuti tes, sebagian besar memperoleh nilai pada kategori cukup hingga rendah. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada tahap *pre-test* adalah sebesar 54,25.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis cerpen sebelum penggunaan media pembelajaran tergolong belum optimal. Berdasarkan penilaian pada aspek isi, struktur teks cerpen, unsur intrinsik, serta kaidah kebahasaan, masih banyak siswa yang belum mampu menyusun cerpen secara runtut dan lengkap. Sebagian siswa juga mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide cerita, menentukan alur yang jelas, serta mengorganisasi unsur-unsur intrinsik secara tepat.

Selain itu, penggunaan bahasa dalam cerpen yang dihasilkan siswa cenderung masih sederhana dan kurang bervariasi. Banyak tulisan yang belum sepenuhnya memperhatikan kaidah kebahasaan yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan dukungan berupa media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif untuk membantu mereka dalam mengembangkan ide serta meningkatkan keterampilan menulis cerpen.

Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Setelah Menggunakan Media Komik Digital dalam Pendekatan Deep Learning

Setelah diketahui bahwa kemampuan awal siswa dalam menulis cerpen masih tergolong rendah, peneliti selanjutnya menerapkan media komik digital dengan pendekatan Deep Learning sebagai sarana pembelajaran. Media ini dimanfaatkan untuk membantu siswa memahami unsur-unsur cerita melalui visualisasi gambar dan alur yang tersaji dalam komik digital.

Setelah pelaksanaan pembelajaran, terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan pada kemampuan menulis cerpen siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil post-test, di mana nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 55 yang termasuk dalam kategori kurang, sedangkan nilai tertinggi mencapai 95 yang tergolong sangat baik. Selain itu, nilai rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan juga mengalami peningkatan menjadi 79,7.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi hasil post-test, mayoritas siswa berada pada rentang nilai 79-86 yang tergolong dalam kategori baik. Selain itu, terdapat pula beberapa siswa yang memperoleh nilai pada rentang 87-94 hingga 95-102 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran mampu membantu siswa memahami struktur cerita dengan lebih efektif. Siswa menjadi lebih mudah dalam mengembangkan ide cerita karena adanya dukungan visual berupa alur cerita yang disajikan melalui komik digital, sehingga dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi dalam menulis cerpen.

Selain itu, hasil analisis terhadap aspek penilaian cerpen juga menunjukkan adanya peningkatan. Siswa mulai mampu menyusun isi cerita yang lebih runtut, mengembangkan unsur intrinsik dengan lebih jelas, serta menggunakan kaidah kebahasaan yang lebih baik dibandingkan sebelum pembelajaran penggunaan media komik digital dalam pembelajaran.

Pengaruh Media Komik Digital dalam Pendekatan *Deep Learning* terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media komik digital dalam pendekatan *Deep Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Hal ini dibuktikan melalui analisis statistik menggunakan uji-t yang menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 5,72, sedangkan nilai t tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (df) = 19 adalah 2,093. Karena nilai t hitung lebih besar daripada t tabel ($5,72 > 2,093$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media komik digital dalam pendekatan *Deep Learning*. Peningkatan nilai rata-rata siswa dari 56,5 pada pre-test menjadi 79,7 pada post-test menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis cerpen.

Selain berdasarkan hasil analisis statistik, peningkatan keterampilan siswa juga terlihat dari kualitas cerpen yang dihasilkan. Setelah menggunakan media komik digital, siswa lebih mudah memahami alur cerita, mengembangkan tokoh, serta menyusun konflik dan penyelesaian cerita. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital dalam pendekatan *Deep Learning* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan menulis cerpen siswa kelas X Fase E SMK Markus 2 Medan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dalam pendekatan *Deep Learning* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa. Hal ini disebabkan karena komik digital memadukan unsur visual dan teks sehingga memudahkan siswa memahami alur, tokoh, dan konflik, serta membantu mereka mengembangkan ide cerita. Peningkatan ini terlihat dari nilai rata-rata siswa yang meningkat dari 56,5 menjadi 79,7.

Penerapan prinsip *Deep Learning* (*mindful, meaningful, joyful*) juga berperan penting, di mana siswa membaca komik dengan fokus, menganalisis unsur cerita secara bermakna, dan menulis cerpen dalam suasana yang menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penggunaan aplikasi Webtoon turut merangsang imajinasi siswa karena menyajikan cerita yang menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan observasi, siswa lebih antusias dan mudah menemukan ide cerita setelah membaca komik digital.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media komik digital dan pendekatan *Deep Learning* dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat keterbatasan seperti ketergantungan pada perangkat dan akses internet, serta kendala teknis selama pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media komik digital dalam pendekatan *Deep Learning* memiliki implikasi teoritis dalam mendukung pembelajaran berbasis visual dan praktis sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan Menulis Cerpen Sebelum Penggunaan Media Komik Digital dalam Pendekatan *Deep Learning*. Siswa kelas X Fase E SMK Markus 2 Medan Tahun Pembelajaran 2025/2026 memiliki kemampuan menulis cerpen yang masih tergolong rendah sebelum diterapkannya media komik digital dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil *pre-test*, di mana nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 30 dengan kategori sangat kurang, sedangkan nilai tertinggi mencapai 80 dengan kategori baik. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 54,25 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide cerita, menyusun alur secara runtut, serta menggunakan unsur intrinsik dan kaidah kebahasaan secara tepat.
2. Kemampuan Menulis Cerpen Setelah Penggunaan Media Komik Digital dalam Pendekatan *Deep Learning*. Setelah diterapkannya media komik digital dalam pendekatan *Deep Learning*, kemampuan menulis cerpen siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari hasil *post-test*, di mana nilai terendah siswa adalah 55 dengan kategori kurang, sedangkan nilai tertinggi mencapai 95 dengan kategori sangat baik, serta nilai rata-rata sebesar 79,7. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital membantu siswa dalam memahami alur cerita, mengembangkan tokoh dan konflik, serta menyusun cerita secara lebih terstruktur dan menarik.
3. Pengaruh Media Komik Digital dalam Pendekatan *Deep Learning* terhadap Keterampilan Menulis Cerpen. Dengan demikian, penerapan media komik digital dalam pendekatan *Deep Learning* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Hal ini didukung oleh hasil uji statistik yang menunjukkan bahwa nilai *t* hitung lebih besar dibandingkan dengan *t* tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis cerpen siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Oleh karena itu, media komik digital dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa, tidak menggunakan kelompok kontrol sebagai pembandingan, serta adanya kendala teknis seperti keterbatasan akses internet dan perangkat dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik digital.

Referensi

- Cahyani, A. A., Rosliani, S., Fitriana, E. N., Adiba, W. S., Maimunah, V. D., Assidqi, A., & Irvan, M. F. (2025). *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 274–288.
- Gita, E. N. R. (2023). Kurikulum Merdeka: Mendorong Pendidikan Inovatif dan Mandiri untuk Masa Depan Bagi Peserta Didik. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 1176–1186.
- Harly, M. A., Nurhasanah., Astawa, I. M. S., & Fahrudin. (2023). Pengembangan permainan kartu huruf bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 137-142.
- Khairunnas, K., Munirah, M., & Alam, A. S. (2024). *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 5(1), 337–343.
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat kurikulum dalam pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 85–88.
- Misnayanti, W., Zulfitria, & Deffanova, M. (2024). Upaya Peningkatan Pemahaman Membaca Pada Siswa Dengan Aplikasi Webtoon: Review Literatur. *INFONIKA: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(1), 18–22.
- Mustika, R. I., Nurhayati, E., Isnaini, H., Yudamahardika, R., Sahmini, M., & Ratna Sari Dewi, Y. (2025). *Abdimas Siliwangi*, 8(2), 540–564.
- Ningsih, B. W., Istiningsih, S., & Jiwandono, I. S. (2019). Pengaruh penggunaan media flash Card terhadap keterampilan membaca muatan materi bahasa indonesia. *Journal of Classroom Action Research*, 1(1), 128-132.
- Prawoto, E. C., Ardhiyanti, M., Budiyo, S. C., Studi, P., & Bahasa, P. (2025). *Penguatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Guru- Guru Smk Ypm 5 Sukodono*. 4(2), 257–270.
- Ramadhani, A., Angkris Tambunan, M., Saragih, V. R., Sirait, J., & Sitanggang, M. R. (2022). *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, November, 251–260.
- Saputra, E. E., & Parisu, C. Z. L. (2024). Peran komik

- digital sebagai media visual dalam pembelajaran menulis narasi pada siswa sekolah dasar. *Journal Sultra Elementary School*, 5(1), 772-785.
- Shintia, D., Asbari, M., Khairunisa, F., & Azizah, N. (2023). Rapor Pendidikan Indonesia: Quo Vadis Kualitas Pendidikan Indonesia? *Journal of Information ...*, 02(06), 2020-2023.
- Simanjuntak, H., Saragih, A. F., & ... (2023). Hubungan Penguasaan Struktur Kalimat Dengan Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Siswa SMP Negeri 14 Medan. *Innovative: Journal Of ...*, 3, 480-490.
- Sugiyono, F. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (M. Dr.Ir. Sutopo.S.Pd (ed.); cetakan ma). Alfabeta,cv.
- Sulistriyaniva, R., Gunansyah, G., & Nasution. (2024). Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1323-1331.
- Wafa, N. M., & Wiranti, D. A. (2024). Efektivitas media komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 3 Kawak. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 272-279.