

Analysis of the Benefits of the Educational Comic Legenda Pulau Penyengat as an Advertising Learning Medium

Anggi Novita Manalu¹, Elsita Putri Yani², Fia Nur Amanah³, Mila Permata Sari⁴,
Maulida Mustado⁵, Rita Selvina Simatupang⁶

Universitas Maritim Raja Ali Haji^{1,2,3,4,5,6}

*E-mail: anggimanalunovita@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the benefits of using the educational comic Legenda Pulau Penyengat as a learning medium for advertisement materials in eighth-grade students of SMP Negeri 5 Tanjungpinang. The background of this research is based on the low level of students' interest and understanding of advertisement materials when taught using conventional teaching methods. Therefore, innovative, interesting, and contextual learning media are needed to improve the effectiveness of the learning process. Educational comics are chosen because they present learning materials in visual and narrative forms that are easier for students to understand. This study employed a qualitative descriptive method, with data collected through observation, interviews, and documentation during the learning process. The results indicate that the use of the educational comic Legenda Pulau Penyengat increases students' learning interest, understanding of advertisement concepts, and ability to identify the elements and language of advertisements. In addition, this comic helps students connect learning materials with local cultural values. Thus, the educational comic Legenda Pulau Penyengat can be considered an effective alternative learning medium for teaching advertisements in junior high school.

Keywords: Educational Comics, Learning Media, Legend of Penvengat Island, Qualitative Method.



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes.

Pendahuluan

Media pembelajaran mencakup beragam perangkat dan strategi yang dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Seiring perkembangan zaman, proses pembelajaran semakin banyak melibatkan media berbasis digital. Bentuk pemanfaatannya antara lain penyajian materi melalui slide presentasi, penggunaan video pembelajaran, serta berbagai media digital lainnya. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi siswa terhadap materi yang dipelajari. Pada umumnya, siswa lebih menyukai bahan ajar yang menampilkan unsur visual, menggunakan bahasa yang lebih luas, serta menyajikan penjelasan materi secara sederhana. Selain itu, siswa cenderung lebih tertarik membaca buku bergambar dibandingkan buku teks karena buku bergambar memiliki alur cerita yang runtut, mudah dipahami, dan lebih mudah diingat.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pendukung agar proses belajar mengajar berjalan lebih efektif dan terasa lebih menarik saat diterapkan. Melalui pemanfaatan media, diharapkan perhatian siswa dapat meningkat sehingga mereka lebih terlibat dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan (Jalinus & Ambiyar, 2016) yang mengungkapkan media sebagai sarana yang berpengaruh atas semangat belajar siswa, kondisi pembelajaran lebih hidup dengan bermuara pada meningkatnya pemahaman siswa. Tujuan dari hal tersebut adalah untuk meningkatkan capaian hasil belajar siswa

sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Waluyanto (2005:51) menyatakan bahwa komik adalah bentuk media komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi dan mudah dipahami oleh pembaca. Sudjana (2013:63) mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter sebagai cerita dalam penjelasan yang terkait dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Ada beberapa perkembangan komik sebagai media pembelajaran, seperti komik pendidikan. Komik pendidikan adalah komik yang menyampaikan pesan pembelajaran melalui kata-kata dan gambar yang disusun secara koheren untuk menggambarkan suatu cerita.

Salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa SMP kelas VIII adalah iklan, slogan, dan poster, dengan beberapa sub materi, salah satunya sub materi iklan. Materi iklan memerlukan dukungan media pembelajaran yang menarik agar proses belajar tidak berlangsung monoton, sekaligus mendorong siswa lebih aktif dan berpikir kritis. Dalam alur tujuan pembelajaran (ATP) pada materi iklan, peserta didik diharapkan mampu menjelaskan pengertian iklan serta menemukan informasi dan pesan yang terdapat dalam iklan komersial maupun iklan nonkomersial. Sub materi iklan dipilih karena peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif dan inovatif sesuai perkembangan teknologi.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis manfaat penggunaan komik pendidikan Legenda Pulau Penyengat sebagai media pembelajaran iklan, bukan untuk menguji hipotesis atau mengukur pengaruh secara kuantitatif. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara mendalam proses pembelajaran serta respons siswa terhadap penggunaan media komik pendidikan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tanjungpinang yang mengikuti pembelajaran materi iklan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain siswa, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia juga menjadi sumber data pendukung untuk memperoleh informasi terkait pelaksanaan pembelajaran dan penggunaan media komik pendidikan di kelas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran, keterlibatan siswa, serta cara guru memanfaatkan komik pendidikan Legenda Pulau Penyengat dalam menyampaikan materi iklan. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh data mengenai tanggapan, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi iklan setelah menggunakan media komik. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta hasil pekerjaan siswa.

Analisis data dilakukan dengan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk memudahkan pemahaman terhadap temuan penelitian. Tahap terakhir adalah penarikan simpulan dengan menginterpretasikan data yang telah dianalisis untuk mengetahui manfaat penggunaan komik pendidikan sebagai media pembelajaran iklan.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari siswa dan guru, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Hasil dan Pembahasan

a. Peningkatan Minat dan Motivasi Siswa

Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan komik pendidikan Legenda Pulau Penyengat memberikan pengaruh positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tanjungpinang. Sebelum penggunaan media komik, sebagian siswa tampak kurang antusias mengikuti pembelajaran materi iklan karena penyajiannya cenderung bersifat teoritis dan monoton. Namun, setelah komik pendidikan digunakan, siswa menunjukkan perubahan sikap yang signifikan, seperti lebih fokus memperhatikan penjelasan guru dan tertarik untuk membaca isi komik secara mandiri.

Minat belajar siswa meningkat karena komik pendidikan menyajikan materi iklan melalui alur cerita yang menarik dan ilustrasi visual yang komunikatif. Gambar dan dialog dalam komik membantu siswa memahami konteks penggunaan iklan dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini membuat siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Peningkatan motivasi belajar ini menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Keaktifan dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran

Penggunaan komik pendidikan dalam proses pembelajaran terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan dan partisipasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama pembelajaran, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari meningkatnya frekuensi siswa dalam mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan terhadap penjelasan guru, serta berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok maupun diskusi kelas. Siswa tidak lagi bersifat pasif sebagai penerima informasi, melainkan berperan aktif dalam mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan media pembelajaran yang digunakan. Keaktifan siswa semakin tampak ketika mereka diminta untuk mengidentifikasi unsur-unsur iklan yang terdapat dalam komik, seperti pesan yang disampaikan, tujuan pembuatan iklan, serta penggunaan bahasa iklan yang persuasif. Dalam kegiatan ini, siswa mampu mengemukakan pendapat secara lisan, menyampaikan hasil analisisnya, serta menanggapi pendapat teman sekelas dengan lebih percaya diri. Diskusi yang terjadi menunjukkan adanya proses berpikir kritis, di mana siswa berusaha memahami makna visual dan teks dalam komik serta mengaitkannya dengan konsep iklan yang sedang dipelajari.

Media komik berperan sebagai stimulus yang mendorong siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran. Siswa tidak hanya membaca alur cerita secara pasif, tetapi juga menafsirkan isi cerita, memahami konteks visual, serta menghubungkan pesan yang terdapat dalam komik dengan konsep teoretis mengenai iklan. Proses ini membantu siswa dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan analisis dan interpretasi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna, serta berorientasi pada siswa sebagai pusat pembelajaran. Siswa memiliki peran yang lebih dominan dalam membangun pemahamannya sendiri, sementara guru berfungsi sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memperkuat proses belajar yang berlangsung.

c. Peningkatan Pemahaman Konsep Materi Iklan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik pendidikan Legenda Pulau Penyengat mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan terhadap konsep materi iklan. Melalui media komik, siswa tidak hanya memahami pengertian iklan secara konseptual, tetapi juga mampu mengidentifikasi tujuan, fungsi, serta struktur iklan dengan lebih sistematis dan mendalam. Penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar membantu siswa memahami hubungan antarunsur iklan secara utuh, mulai dari pesan yang ingin disampaikan hingga strategi bahasa yang digunakan untuk menarik perhatian pembaca.

Materi iklan yang sebelumnya dianggap abstrak dan sulit dipahami menjadi lebih konkret karena disajikan dalam alur cerita yang dekat dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari siswa. Karakter, ilustrasi, dan dialog dalam komik memberikan gambaran nyata mengenai situasi penggunaan iklan, sehingga siswa dapat mengaitkan konsep teori dengan contoh kontekstual yang

relevan. Hal ini memudahkan siswa dalam membangun pemahaman yang lebih bermakna serta mengurangi kesulitan dalam memahami istilah-istilah yang berkaitan dengan materi iklan.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa mengungkapkan bahwa penggunaan komik membuat mereka lebih mudah memahami bahasa iklan, khususnya dalam mengenali penggunaan kalimat persuasif, slogan, serta pilihan kata yang menarik dan efektif. Siswa dapat melihat secara langsung bagaimana bahasa iklan digunakan untuk memengaruhi pembaca melalui dialog dan narasi dalam cerita komik. Komik pendidikan juga memberikan contoh konkret mengenai penerapan struktur dan gaya bahasa iklan dalam konteks cerita, sehingga siswa tidak hanya memahami teori secara tekstual, tetapi juga mampu mengamati dan menganalisis penerapannya secara langsung. Dengan demikian, penggunaan komik pendidikan berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus kemampuan analitis siswa terhadap materi iklan.

d. Kemampuan Analisis Siswa Terhadap Unsur dan Bahasa Iklan

Hasil dokumentasi berupa tugas dan hasil pekerjaan siswa menunjukkan adanya peningkatan kemampuan analisis siswa terhadap unsur dan bahasa iklan. Siswa mampu mengidentifikasi pesan iklan, sasaran iklan, serta strategi bahasa yang digunakan dalam iklan dengan lebih tepat. Selain itu, siswa juga mampu membedakan ciri bahasa iklan dengan ciri bahasa teks lain yang dipelajari dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kemampuan analisis ini menunjukkan bahwa komik pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa. Melalui kegiatan analisis iklan dalam komik, siswa dilatih untuk memahami makna tersirat dan tujuan komunikasi yang ingin disampaikan melalui iklan.

e. Integrasi Nilai Budaya Lokal dalam Pembelajaran

Penggunaan komik pendidikan berbasis Legenda Pulau Penyengat memberikan kontribusi positif dalam mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan tingkat ketertarikan yang tinggi terhadap cerita legenda yang diangkat dalam komik karena isi cerita, latar tempat, serta tokoh-tokoh yang ditampilkan memiliki keterkaitan langsung dengan lingkungan sosial dan budaya daerah tempat mereka tinggal. Ketertarikan ini mendorong siswa untuk membaca dan memahami materi dengan lebih antusias, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfokus pada aspek kebahasaan, tetapi juga menjadi sarana pengenalan budaya lokal secara kontekstual dan tidak langsung. Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran melalui media komik memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis terkait materi iklan, tetapi juga mendapatkan pemahaman mengenai sejarah, nilai, dan kearifan lokal yang terkandung dalam cerita legenda. Nilai-nilai budaya tersebut, seperti rasa kebersamaan, kearifan dalam bertindak, serta penghargaan terhadap warisan budaya daerah, secara tidak langsung berkontribusi dalam pembentukan karakter dan identitas siswa. Dengan demikian, pembelajaran materi iklan melalui komik pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran bahasa, tetapi juga menjadi sarana edukatif untuk menanamkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap budaya daerah, sekaligus memperkuat identitas budaya siswa dalam konteks pembelajaran formal.

Pembahasan

a. Peran Komik Pendidikan dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik pendidikan Legenda Pulau Penyengat memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran materi iklan. Secara teoretis, media pembelajaran yang menarik secara visual dapat memengaruhi aspek afektif siswa, seperti minat, perhatian, dan motivasi belajar. Komik pendidikan menghadirkan kombinasi antara gambar, warna, dan teks naratif yang mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Kondisi ini sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi iklan yang sering dianggap kurang menarik apabila hanya disampaikan melalui buku teks.

Peningkatan minat belajar siswa juga dapat dipahami sebagai hasil dari keterlibatan emosional siswa terhadap cerita yang disajikan dalam komik. Cerita Legenda Pulau Penyengat yang dekat dengan kehidupan dan lingkungan siswa menimbulkan rasa ingin tahu dan ketertarikan yang lebih besar. Ketika siswa merasa tertarik, mereka cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran dan berusaha memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian, komik pendidikan berfungsi sebagai stimulus awal yang efektif untuk membangun motivasi belajar siswa.

b. Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif dan Berpusat pada Siswa

Pembelajaran menggunakan komik pendidikan menunjukkan perubahan pola pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Media komik memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan membaca, mengamati, menafsirkan, dan mendiskusikan isi komik. Interaksi antara siswa dengan media, guru, dan sesama siswa menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan partisipatif.

Secara pedagogis, pembelajaran interaktif memungkinkan siswa membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks pembelajaran iklan, siswa tidak hanya menerima penjelasan konsep, tetapi juga secara aktif mengidentifikasi dan menganalisis unsur iklan yang terdapat dalam komik. Aktivitas ini membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan tidak bersifat hafalan semata. Dengan demikian, komik pendidikan berperan sebagai media yang mendukung penerapan pembelajaran aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Efektivitas Komik Pendidikan dalam Memperjelas Konsep Materi Iklan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik pendidikan Legenda Pulau Penyengat efektif dalam memperjelas dan memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep materi iklan. Penyajian materi iklan dalam bentuk cerita bergambar dan dialog yang komunikatif memudahkan siswa dalam memahami tujuan, fungsi, serta karakteristik bahasa iklan secara lebih konkret dan kontekstual. Melalui alur cerita yang disajikan, siswa dapat mengamati secara langsung bagaimana unsur-unsur iklan diterapkan, mulai dari penyampaian pesan, penggunaan bahasa persuasif, hingga strategi menarik perhatian audiens. Materi iklan yang sebelumnya bersifat abstrak dan cenderung sulit dipahami menjadi lebih nyata karena siswa dapat melihat contoh penerapan iklan dalam konteks cerita yang dekat dengan pengalaman mereka.

Secara teoretis, penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret dan visual mampu membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks secara lebih efektif. Komik pendidikan memberikan representasi visual dan naratif yang memungkinkan siswa mengaitkan konsep iklan dengan situasi nyata yang digambarkan dalam cerita. Proses ini mendorong terbentuknya pemahaman yang lebih utuh karena siswa tidak hanya menghafal definisi, tetapi juga memahami makna dan fungsi konsep iklan melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Dengan demikian, komik pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pedagogis yang menjembatani teori dan praktik dalam pembelajaran materi iklan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada pemahaman konseptual siswa.

d. Pengaruh Komik Pendidikan Terhadap Kemampuan Analisis dan Berpikir Kritis Siswa

Kemampuan siswa dalam menganalisis unsur dan bahasa iklan yang meningkat menunjukkan bahwa komik pendidikan berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui komik, siswa dilatih untuk mengidentifikasi pesan, tujuan, serta strategi bahasa yang digunakan dalam iklan. Aktivitas analisis ini menuntut siswa untuk berpikir secara logis, kritis, dan reflektif terhadap isi iklan yang disajikan.

Pengembangan kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena siswa tidak hanya dituntut untuk memahami teks, tetapi juga mampu menilai dan menginterpretasi pesan yang terkandung di dalamnya. Komik pendidikan menyediakan konteks yang kaya untuk melatih kemampuan tersebut, karena siswa dapat menganalisis iklan dalam situasi yang

realistis dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan komik pendidikan mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

e. Kontribusi Komik Pendidikan Berbasis Budaya Lokal Terhadap Pembelajaran Kontekstual

Penggunaan komik pendidikan berbasis Legenda Pulau Penyengat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap penerapan pembelajaran kontekstual. Pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan budaya lokal membuat pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna bagi siswa. Siswa tidak hanya mempelajari materi iklan, tetapi juga mengenal nilai-nilai budaya dan sejarah daerahnya.

Secara teoretis, pembelajaran kontekstual menekankan pentingnya mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman dan lingkungan siswa. Komik pendidikan berbasis budaya lokal memungkinkan siswa memahami materi iklan dalam konteks yang mereka kenal, sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam. Selain itu, penggunaan budaya lokal dalam pembelajaran juga berperan dalam menanamkan rasa cinta terhadap budaya daerah serta membentuk karakter siswa. Dengan demikian, komik pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya lokal.

f. Implikasi Penggunaan Komik Pendidikan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. Penggunaan komik pendidikan sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa inovasi media dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi proses maupun hasil belajar. Guru dapat memanfaatkan komik pendidikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

Selain itu, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal perlu terus didorong. Media pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga membantu melestarikan budaya daerah melalui dunia pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan komik pendidikan Legenda Pulau Penyengat dapat dijadikan sebagai contoh pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik pendidikan Legenda Pulau Penyengat sebagai media pembelajaran iklan di kelas VIII SMP Negeri 5 Tanjungpinang memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia. Komik pendidikan terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, yang terlihat dari meningkatnya perhatian, antusiasme, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Penyajian materi iklan melalui alur cerita dan ilustrasi visual menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton dibandingkan metode konvensional.

Selain meningkatkan motivasi belajar, komik pendidikan juga efektif dalam membantu siswa memahami konsep materi iklan, meliputi pengertian, tujuan, fungsi, struktur, unsur, dan kaidah kebahasaan iklan. Materi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami karena disajikan dalam konteks cerita yang dekat dengan kehidupan siswa. Hal ini berdampak pada meningkatnya kemampuan siswa dalam menganalisis unsur dan bahasa iklan secara lebih tepat dan sistematis. Penggunaan komik pendidikan juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Melalui kegiatan membaca, mengamati, dan menganalisis isi komik, siswa dilatih untuk menafsirkan pesan, tujuan, serta strategi bahasa yang digunakan dalam iklan. Dengan demikian, komik pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Lebih lanjut, integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam komik Legenda Pulau Penyengat menjadikan pembelajaran bersifat kontekstual dan bermakna. Siswa tidak hanya mempelajari materi iklan, tetapi juga mengenal serta menghargai budaya dan sejarah daerahnya. Hal ini menunjukkan

bahwa komik pendidikan berbasis kearifan lokal dapat mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus memperkuat pembentukan karakter dan identitas budaya peserta didik. Dengan demikian, komik pendidikan Legenda Pulau Penyengat dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan relevan dalam pembelajaran teks iklan di tingkat SMP. Penggunaan media ini direkomendasikan untuk dikembangkan dan diterapkan secara lebih luas sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia yang aktif, kreatif, dan kontekstual.

Daftar Rujukan

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Askara.
- Kemdikbud. (2017). *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VIII*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawan, H. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks*. Remaja Rosdakarya.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Musfiquon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustaka.
- Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. 63.
- Suryani, N. A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Wahyuni, H. (2016). *Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16(2), 145-154.
- Waluyanto, H. D. (2005). *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. *Jurnal Nirmala*, 45-55.
- Widodo, H. (2017). *Pembelajaran Kontekstual Berbasis Budaya Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Humaniro*, 5(1), 23-31.
- Nurmala, N., Elfitra, L., & Wahyusari, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik Melan (Menenal Iklan) Pada Sub Materi Iklan Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2023/2024* (Doctoral Dissertation, Universitas Maritim Raja Ali Haji).
- Saray, S. O. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Dalam Pembelajaran Kearifan Lokal Di Smp Negeri 12 Pontianak* (Doctoral Dissertation, Ikip Pgri Pontianak).
- Jumyati, J., Yuhana, Y., & El Islami, R. A. Z. (2025). *Pengembangan Media Komik Legenda Gunung Pinang Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Peserta Didik Fase B*. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 37-42.
- Rohmani, N. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital” Bindara Saod” Terhadap Minat Baca Siswa Kelas Iv Sdn Pajagalan Ii Sumenep* (Doctoral Dissertation, Stkip Pgri Sumenep).
- Hudhana, W. D., Ibrahim, S., & Wiharja, I. A. (2025). *Analisis Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Media Pembelajaran Komik Digital Cerita Rakyat Siswa Kelas Iii Sd Kabupaten Magelang*. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(2), 112-123.