



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Eksperimentasi Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Komik Digital terhadap Keterampilan Menulis Dialog

Kharisma Nur Adinda¹(✉), Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro,
Indonesia

kharismanuradinda@gmail.com

abstrak – keterampilan menulis teks dialog merupakan kemampuan penting yang perlu dikuasai oleh siswa, terutama dalam memahami struktur orientasi, isi percakapan, dan koda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model PjBL berbantuan komik digital terhadap keterampilan menulis teks dialog siswa. Penelitian menggunakan desain *quasi-experimental* dengan model *one-group pretest-posttest design* yang melibatkan 15 siswa kelas VII. Data diperoleh melalui tes menulis teks dialog dan dianalisis menggunakan N-Gain serta uji t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata posttest dibandingkan pretest dengan skor N-Gain sebesar 0,63 pada kategori sedang. Uji t menghasilkan thitung = 8,40 > ttabel = 2,14 yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan setelah perlakuan. Penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran PjBL berbantuan komik digital efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa menulis teks dialog. Dengan demikian, komik digital dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan mampu memperkuat pemahaman siswa.

Kata kunci – keterampilan menulis, teks dialog, komik digital, project-based learning

Abstract – the ability to write dialogue texts is an important skill that students need to master, especially in understanding the structure of orientation, content of conversation, and coda. This study aims to determine the effectiveness of the PjBL model assisted by digital comics on students' dialogue writing skills. The study used a quasi-experimental design with a one-group pretest-posttest model involving 15 seventh-grade students. Data were obtained through a dialogue writing test and analyzed using N-Gain and a paired t-test. The results showed an increase in the average posttest score compared to the pretest with an N-Gain score of 0.63 in the moderate category. The t-test resulted in tcount = 8.40 > ttable = 2.14, indicating a significant difference after the treatment. These findings prove that PjBL learning assisted by digital comics is effective in improving students' ability to write dialogue texts. Thus, digital comics can be used as an alternative learning medium that is innovative, enjoyable, and capable of strengthening students' understanding.

Keywords – writing skills, dialogue texts, digital comics, project-based learning

PENDAHULUAN

Menurut Hermawan dalam Ni'ma (2022) keterampilan menulis merupakan kemampuan siswa dalam menggambarkan atau menyampaikan gagasan, mulai dari bentuk sederhana seperti kalimat hingga pada bentuk tulisan yang lebih kompleks dan terpadu. Menurut Wiratama dkk. (2022) menulis adalah proses aktif dan kreatif untuk menuangkan ide ke dalam bahasa tulis sehingga tercipta komunikasi antara penulis dan pembaca. Keterampilan menulis adalah kemampuan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung yang dilakukan melalui bahasa tulis tanpa adanya interaksi tatap muka (Wibowo & Roysa, 2018). Jadi, keterampilan menulis keterampilan ini membantu penulis menyusun percakapan yang jelas, logis, dan mencerminkan karakter serta situasi yang ingin disampaikan.

Menurut Salam, Sumardi, & Hodidjah (2016) teks dialog merupakan bentuk tulisan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis siswa karena melalui dialog siswa dapat mengekspresikan gagasan yang ada dalam pikirannya ke dalam bentuk tulisan. Rohmatin (2020) menjelaskan bahwa dialog adalah suatu kegiatan yang melibatkan interaksi antara dua orang atau lebih, yang memperlihatkan adanya proses komunikasi efektif berupa tanya jawab maupun penyampaian argumen. Jadi, teks dialog menggambarkan interaksi antara dua orang atau lebih melalui pertukaran pertanyaan, jawaban, dan argumen yang menunjukkan adanya proses komunikasi yang efektif.

Teks dialog memiliki peran penting sebagai media komunikasi timbal balik yang memungkinkan tokoh saling bertukar informasi, gagasan, serta perasaan secara langsung, sehingga alur percakapan dapat dipahami dengan lebih mudah oleh pembaca (Tarigan, 2015). Melalui penggunaan dialog, jalannya cerita dapat bergerak secara alami karena setiap tuturan mampu memunculkan peristiwa baru sekaligus menampilkan karakter tokoh secara lebih mendalam melalui cara mereka berbicara dan menanggapi situasi yang mereka hadapi (Nurgiyantoro, 2013). Selain itu, dialog turut berfungsi menguatkan konflik, menghadirkan suasana tertentu, dan memperjelas hubungan sosial yang terjalin antar tokoh sehingga cerita menjadi lebih hidup dan memiliki dinamika interaksi yang menarik (Keraf, 2010).

Teks dialog memiliki peran dalam pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk komunikasi dua arah secara lebih terarah dan nyata, sehingga kemampuan berbahasa mereka dapat berkembang secara optimal (Sudjana, 2010). Melalui aktivitas menulis dialog, siswa tidak hanya belajar menyusun tuturan yang runtut, tetapi juga berlatih memilih kosakata dan gaya bahasa yang sesuai dengan situasi percakapan (Waluyo, 2002). Selain itu, teks dialog membantu siswa memahami sebuah percakapan, sehingga mereka terdorong untuk berpikir lebih mendalam, kritis, dan kreatif saat membaca maupun menyusun dialog sebagai representasi situasi nyata dalam komunikasi (Aminuddin, 2004). Jadi, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan sejalan dengan perkembangan teknologi, komik digital dapat dimanfaatkan sebagai media alternatif yang efektif dalam membantu siswa memahami serta menghasilkan dialog secara lebih kreatif.

Menurut Kosasih (2019) struktur utama dalam teks dialog terdiri dari tiga bagian, yaitu 1) pembuka (orientasi), 2) isi (pertukaran tuturan), 3) penutup (koda). Pembuka (orientasi) yaitu bagian awal yang menggambarkan situasi, waktu, tempat, serta memperkenalkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam percakapan. Selain itu, Emilia (2011) mengatakan bagian pembuka yang menjelaskan waktu terjadinya peristiwa sehingga pembaca dapat memahami konteks. Orientasi merupakan landasan atau titik awal pemikiran yang menjadi dasar dalam menjalani proses untuk mencapai suatu tujuan (Adisianto, Rois & Putri, 2020).

Menurut Kosasih (2019) isi (pertukaran tuturan) yaitu bagian utama yang memuat percakapan antara para tokoh, di mana mereka saling bertukar pikiran, menyampaikan pendapat, perasaan, atau membahas konflik yang menjadi inti dialog. Menurut Sumarno (2020) isi atau pertukaran tuturan adalah bagian utama dalam sebuah dialog yang memuat interaksi antar tokoh melalui tuturan yang saling berbalas. Tuturan dalam dialog bukan sekadar satu pihak berbicara, tetapi saling memberi respon agar interaksi berhasil dan konteks komunikasi terbentuk (Rahmah & Mujianto, 2023).

Menurut Kosasih (2019) penutup (koda) yaitu bagian akhir yang menandai selesainya dialog, biasanya berisi kesimpulan, hasil keputusan, atau tanggapan terakhir dari para tokoh. Irwansyah (2019)) mengatakan bagian ini ditampilkan hasil

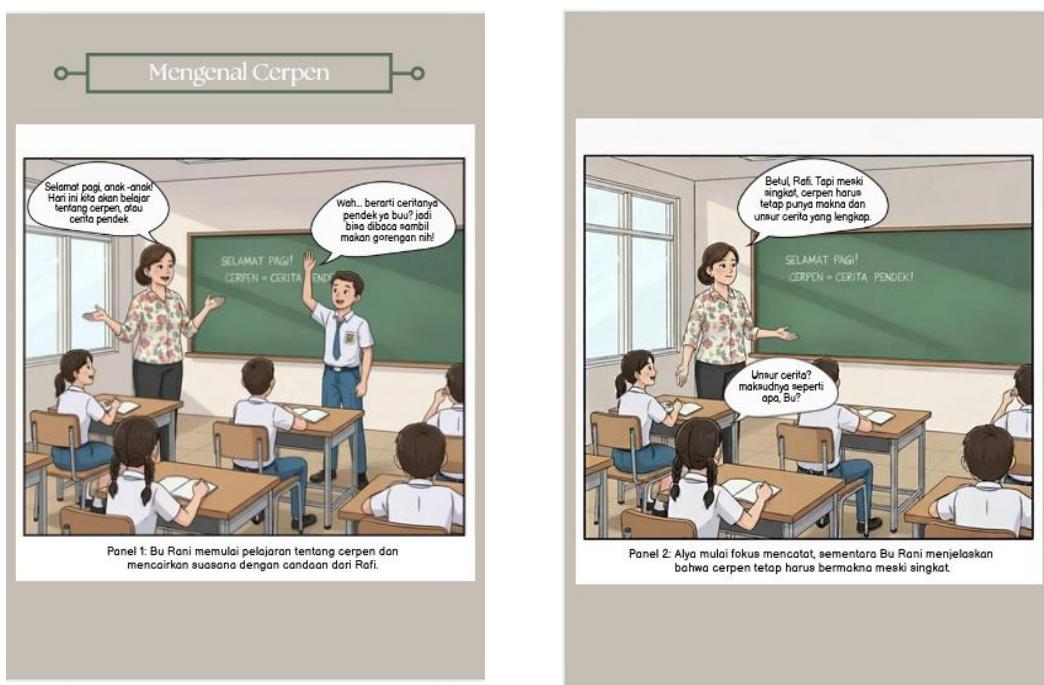
atau kesimpulan dari pembicaraan, serta tanggapan akhir dari para tokoh terhadap topik yang dibahas. Koda juga dapat memberikan gambaran tentang penyelesaian masalah atau pesan yang ingin disampaikan melalui dialog tersebut. Bagian akhir cerita menyajikan penyelesaian konflik, menggambarkan perkembangan atau perubahan pada tokoh, dan memuat pesan moral yang dapat diambil pembaca (Gulo & Sidiqin, 2020).

Komik digital adalah bentuk komik yang disampaikan kepada pembaca melalui teknologi atau perangkat elektronik sehingga pembaca dapat mengaksesnya lewat perangkat seperti komputer, ponsel, atau tablet dengan cara yang lebih praktis dan fleksibel (Santoso, 2017). Dalam penyajiannya, komik digital memanfaatkan ruang visual yang tidak terbatas pada halaman cetak, sehingga gambar dan teks dapat ditata secara lebih bebas, kreatif, dan menarik untuk mendukung alur cerita (Saryono, 2010). Selain memberikan kemudahan akses, dengan memanfaatkan tampilan yang lebih modern, komik digital menawarkan pengalaman membaca yang jauh lebih interaktif dan fitur-fitur yang memudahkan pembaca mengikuti cerita secara nyaman, efektif, dan sesuai perkembangan teknologi (Haryanto, 2015).

Komik digital memiliki fungsi penting sebagai media pembelajaran yang mampu menghadirkan materi secara lebih menarik melalui perpaduan gambar, teks, dan alur cerita yang runtut, sehingga dapat meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa (Suryani, 2015). Dengan tampilan visual yang interaktif, komik digital membantu peserta didik menangkap konsep abstrak dengan bentuk penyajian yang lebih konkret dan mudah dipahami karena disajikan melalui ilustrasi yang komunikatif dan kontekstual (Arsyad, 2017). Selain itu, komik digital berperan dalam mengembangkan literasi visual siswa, seperti kemampuan menafsirkan informasi, memahami simbol, dan membaca alur cerita, sehingga mendorong kreativitas sekaligus mendukung pembelajaran yang berbasis teknologi dan kebutuhan generasi modern (Pujiriyanto, 2012).

Penggunaan komik digital memberikan manfaat dalam pembelajaran, sebab media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif melalui penyatuhan teks, gambar, serta alur visual yang menarik, sehingga materi dapat dipahami siswa dengan lebih mudah dan menyenangkan (Mulyani, 2021).

Penyajian visual yang kuat juga mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan kreativitas, sebab pembaca perlu menafsirkan pesan, ekspresi tokoh, hingga konteks cerita secara lebih mendalam (Sari, 2020). Proses belajar menjadi lebih praktis dengan kebiasaan generasi yang akrab dengan teknologi. Penggunaan komik digital juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena format visualnya mampu mempertahankan perhatian dan minat siswa lebih lama (Pramudita, 2019). Berikut contoh komik digital dengan judul materi cerpen



Gambar 1. Contoh komik digital tentang mengenal cerpen

Contoh komik digital juga dapat diakses melalui link berikut https://www.canva.com/design/DAG3m5dTfXM/iYL20tn_3P7mahnNFSFbyA/edit?utm_content=DAG3m5dTfXM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar, dengan mendorong keterlibatan mereka secara aktif dalam merancang, mengembangkan, dan menghasilkan sebuah produk sebagai hasil akhir pembelajaran. Model ini mendorong siswa untuk pemahaman melalui kegiatan berbasis proyek yang berangkat dari permasalahan autentik dan

relevan dengan kehidupan nyata. Nababan, Marpaung, dan Koresy (2023) menyatakan bahwa PjBL berfokus pada proses yang menghasilkan produk nyata, sedangkan Hidayah dan Satrianawati (2017) menegaskan bahwa siswa dihadapkan pada masalah bermakna dan bekerja secara kolaboratif untuk menemukan solusi. Melalui proses tersebut, PjBL tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama.

Tabel 1. Sintak dari pembelajaran model Project Based Learning (PjBL) yaitu *project* (rencana), *based* (dasar), *learning* (pembelajaran).

Konsep	Implementasi model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) berbantuan komik digital pada dialog
<i>Project</i> (PJ)	Guru memberikan tugas kepada siswa untuk merancang dan membuat komik digital yang memuat dialog sesuai tema pembelajaran. Siswa menentukan alur cerita, tokoh, serta menyusun dialog yang akan ditampilkan dalam komik sebagai produk akhir.
<i>Based</i> (B)	Guru membimbing siswa memahami dasar-dasar penyusunan dialog dan unsur komik digital, seperti penggunaan bahasa, tanda baca, dan struktur percakapan. Siswa mempelajari contoh komik untuk mengetahui cara penyajian dialog yang tepat sebelum memulai proyek.
<i>Learning</i> (L)	Guru mengarahkan siswa melakukan penyelidikan, berdiskusi, dan memecahkan masalah selama proses penyusunan dialog dan desain komik digital. Siswa terlibat aktif dalam menata alur, memilih bahasa yang sesuai, dan menyelesaikan kesulitan teknis sehingga menghasilkan komik yang informatif dan menarik.

(dikembangkan dari teori Mulyasa dalam Aziz & Nurachadijat, 2023)

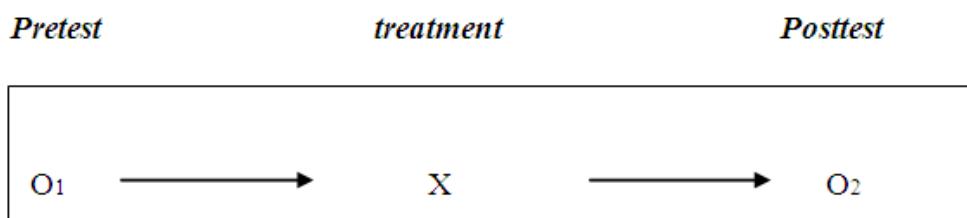
Jadi, penelitian ini penting untuk mengetahui Eksperimentasi Model *Project Based Learning* berbantuan Media Komik Digital terhadap Keterampilan Menulis Dialog

Model *Project Based Learning* untuk berperan aktif mengembangkan pengetahuan melalui pengalaman nyata, penyelesaian masalah, serta proses eksplorasi yang dilakukan sendiri atau bersama kelompok (Syawal dkk., 2025). Siswa dapat terlebih dahulu mempelajari materi melalui komik digital yang menampilkan

alur cerita dan ilustrasi konteks, kemudian melanjutkannya dengan kegiatan proyek, investigasi, atau pemecahan masalah sesuai prinsip *Project Based Learning* (Ayuanti & Effendy, 2024). Melalui langkah tersebut, siswa tidak hanya membaca atau mengamati secara pasif, tetapi juga dilatih untuk mengolah informasi, menghubungkan konsep, dan mengaplikasikan pemahamannya dalam tugas atau diskusi kelompok (Humam & Hanif, 2025). Komik digital membantu memperjelas materi melalui visualisasi yang menarik, sedangkan *Project Based Learning* menyediakan kerangka aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian quasi-experimental. Hasanudin dkk. (2025) mengatakan bahwa desain penelitian quasi-eksperimental dianggap lebih hemat waktu dan tenaga karena tidak menuntut pembentukan kelompok eksperimen dan kontrol. Di dalam penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono dalam Rahmatillah dkk. (2018) *one-group pretest-posttest design* adalah bentuk desain penelitian di mana peserta diuji terlebih dahulu sebelum mendapat perlakuan, lalu diuji kembali setelah perlakuan diberikan. Adapun gambar desain penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest* (Sugiyono, 2012)

Partisipan dalam penelitian ini adalah 15 siswa kelas VII. Pemilihan partisipan tersebut didasarkan pada kesesuaian karakteristik mereka dengan tujuan penelitian, yaitu sedang mempelajari materi teks dialog yang berfokus pada pengembangan keterampilan menulis. Selain itu, partisipan berada pada jenjang kelas yang sama, sehingga memiliki keseragaman usia, kurikulum yang dipelajari, serta pengalaman

belajar. Kondisi ini berperan dalam membatasi munculnya faktor lain yang berpotensi mempengaruhi keakuratan hasil penelitian. Penelitian ini menggunakan metode tes sebagai teknik pengumpulan data.

Tabel 2. Penjelasan mengenai instrumen tes disajikan pada tabel di bawah ini.

Indikator	Pedoman penskoran
Pembuka (Orientasi)	<p>3 = Sangat Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyajikan pembuka yang menarik dan menggambarkan situasi, tokoh, serta latar (tempat dan waktu) dengan jelas. Menggunakan bahasa yang komunikatif, relevan, dan sesuai konteks dialog. <p>2 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan tokoh dan situasi secara umum, namun kurang lengkap atau kurang menarik. Bahasa cukup komunikatif dan sesuai dengan konteks, tetapi belum maksimal <p>1 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> Pembuka tidak menggambarkan situasi, tokoh, atau latar dengan jelas. Bahasa kurang tepat, sulit dipahami, atau tidak terarah.
Isi (Pertukaran Tuturan)	<p>3 = Sangat Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> Percakapan antar tokoh mengalir alami, logis, dan jelas menggambarkan konflik atau topik yang dibahas. Bahasa komunikatif, relevan, serta sesuai dengan karakter setiap tokoh. <p>2 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> Percakapan cukup logis namun kurang mendalam atau belum menggambarkan konflik/topik secara utuh. Bahasa cukup komunikatif, tetapi variasi tuturan masih terbatas. <p>1 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> Percakapan tidak runtut, membingungkan, atau sulit dipahami.

	<ul style="list-style-type: none"> Bahasa tidak sesuai konteks, banyak kesalahan, atau tidak mencerminkan karakter tokoh.
Penutup (Koda)	<p>3 = Sangat Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyajikan penutup yang jelas dan memberikan penyelesaian terhadap isi percakapan. Mengandung kesimpulan, keputusan, atau pesan yang relevan. Bahasa padat, jelas, dan komunikatif. <p>2 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> Terdapat penutup, namun kurang kuat atau belum sepenuhnya merangkum jalannya percakapan. Bahasa cukup jelas dan relevan, tetapi kurang efektif. <p>1 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> Tidak terdapat penutup yang jelas atau percakapan berakhir secara tiba-tiba. Bahasa kurang tepat dan tidak mencerminkan adanya kesimpulan atau penyelesaian.

Teknik analisis data menggunakan N-Gain seperti berikut.

$$\langle g \rangle = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S - S_{pretest}} \quad (\text{Pratiwi, 2016}) \quad (1)$$

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dilakukan kategorisasi interpretasi melalui tabel berikut.

Kategori	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji t Berpasangan (Paired Sample t-test), yang dihitung menggunakan rumus berikut.

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{s_d}{\sqrt{n}}}$$

$$df = n-1 \text{ (Rahmani, Risnawati, & Hamdani, 2025) (2)}$$

Berdasarkan data di atas maka dapat dibuat penjelasan sebagai berikut: t = nilai t hasil perhitungan, D = rata-rata dari dua kali pengukuran sampel, SD = standar deviasi dari kedua pengukuran sampel, N = jumlah keseluruhan sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian, penggunaan media komik digital memberikan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang dijadikan subjek penelitian. Efektivitas media tersebut tercermin dari adanya peningkatan skor belajar yang ditunjukkan melalui perbandingan nilai pretest dan posttest. Hasil pretest menggambarkan kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sementara nilai posttest menunjukkan perkembangan kemampuan mereka setelah mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan komik digital. Hal ini diperkuat oleh data kuantitatif yang tersaji pada tabel berikut, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar secara lebih terukur dan sistematis.

Tabel 3. Data Nilai Pretest dan Posttest Sampel Penelitian

Komponen	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa (n)	15	15
Jumlah Nilai	933	1300
Nilai Tertinggi	67	100
Nilai Terendah	56	78
Rata-rata (\bar{x})	62	87
Standar Deviasi (s)	5.44	8.33
Varians $i(S^2)$	29.62	69.13

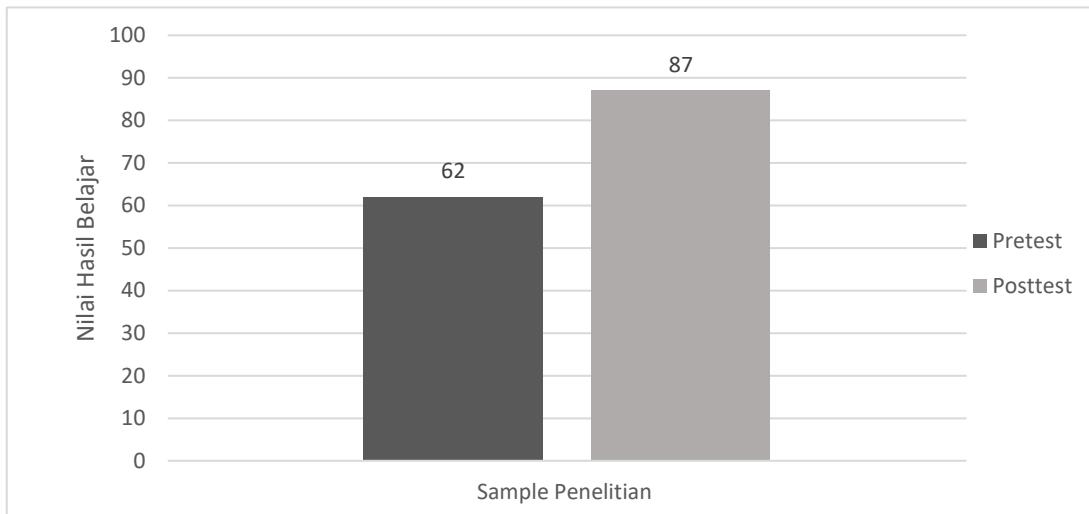
Nilai posttest yang meningkat setelah penerapan media komik digital menunjukkan bahwa media tersebut efektif membantu peserta didik memahami materi, khususnya keterampilan menulis teks dialog. Komik digital menyajikan alur, percakapan, dan konteks situasi sehingga siswa lebih mudah menangkap struktur dialog, penggunaan bahasa, serta hubungan antar tokoh. Penyajian materi yang

menarik membuat peserta didik lebih fokus, termotivasi, dan mampu mengaplikasikan konsep menulis dialog dengan lebih tepat dibandingkan saat pretest.

Komik digital dalam penelitian ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik dengan menggabungkan elemen visual, teks, serta alur cerita yang terstruktur. Visualisasi tokoh, jalan cerita, dan dialog membantu siswa memahami contoh penggunaan bahasa secara langsung sehingga materi lebih mudah dipahami. Komik digital dapat diakses kapan saja, sehingga siswa bisa mengulang bacaan jika membutuhkan penguatan. Teks dan ilustrasi yang menarik membuat proses belajar lebih menyenangkan serta mendukung siswa untuk membangun pemahaman secara mandiri.

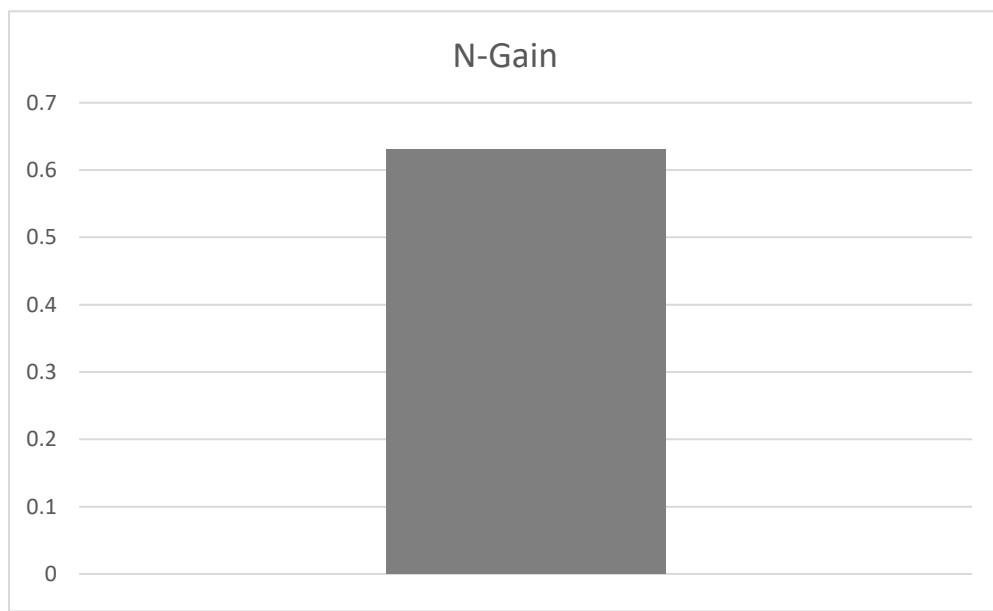
Menurut Maulidina & Pramudita (2025), komik digital merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian dan penyajian materi secara visual yang menarik dan mudah dipahami mampu meningkatkan partisipasi siswa. Selain itu, Wulandari (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan gambar dan dialog membuat konsep yang dipelajari menjadi lebih konkret bagi siswa dan kontekstual sehingga mereka dapat belajar secara mandiri. Selain itu, Putra dkk. (2023) mengungkapkan bahwa komik digital mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik karena tampilannya sederhana, fleksibel, dan dapat diakses kapan saja.

Penggunaan media komik digital memberikan dampak positif terhadap pencapaian pembelajaran peserta didik yang tercermin melalui peningkatan skor rata-rata sebesar 25 poin dari nilai pretest 62 menjadi 87 pada posttest. Kenaikan tersebut menandakan bahwa komik digital mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih maksimal serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, sebagaimana tergambar pada grafik capaian belajar yang telah ditampilkan. Bukti peningkatan pada diagram berikut.



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar

Nilai N-Gain yang diperoleh mencapai 0,633333 sebagaimana terlihat pada grafik berikut.



Gambar 3. Grafik Nilai N-Gain

Berdasarkan grafik N-Gain, terlihat bahwa peningkatan kemampuan siswa berada pada kategori tinggi. Data menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berhasil memahami materi secara baik setelah proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan komik digital membuat kegiatan belajar menjadi lebih teratur dan mudah diikuti. Menurut Rahmadani (2024) media komik digital dapat meningkatkan

fokus siswa karena penyampaian materi menjadi lebih menarik. Selain itu, Prasetyo & Kurniasih (2023) menegaskan bahwa media digital yang mudah diakses memungkinkan siswa memproses informasi secara mandiri dan lebih cepat. Sejalan dengan itu, hasil penelitian oleh Lestari dkk. (2024) hal ini menunjukkan bahwa penggabungan antara gambar dan teks dapat memperkuat pemahaman konsep karena menyediakan konteks yang lebih jelas bagi peserta didik.

Hasil analisis uji t berpasangan (Paired Sample t-test) dapat dijelaskan melalui tabel berikut.

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>Postes</i>	<i>Pretes</i>
	86,66666668	62,22222
Variance	74,07407393	31,74603
Observations	15	15
Pearson Correlation	-0,21821789	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	14	
t Stat	8,401388783	
P(T<=t) one-tail	3,85519E-07	
t Critical one-tail	1,761310136	
P(T<=t) two-tail	7,71038E-07	
t Critical two-tail	2,144786688	

Uji t Berpasangan pada penelitian ini menghasilkan nilai $t_{hitung} = 8,40$, yang jauh lebih tinggi daripada t_{tabel} sebesar 2,14 ($8,40 > 2,14$), sehingga hipotesis nol H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan *Problem Based Learning*. Peningkatan rata-rata skor dari 62,22 pada pretest menjadi 86,67 pada posttest menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dapat meningkatkan pemahaman materi secara nyata. Dengan kata lain, komik digital efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Rahmawati dkk. (2023) juga menegaskan bahwa PBL dapat meningkatkan kemampuan menulis dengan memfasilitasi siswa untuk secara aktif memahami serta menyelesaikan berbagai masalah. Kurniawan & Setiabudi (2024) menambahkan bahwa komik digital mendukung PBL dengan menyajikan masalah melalui visualisasi cerita yang membantu siswa memahami konteks secara lebih jelas. Dengan demikian, penerapan PBL berbantuan komik digital mampu memperkuat proses belajar dan kualitas tulisan siswa.

SIMPULAN

Hasil perhitungan uji t dengan tingkat signifikansi 0,63 didapat bahwa $t_{0,05;15} = 8,40$ dan $t_{tabel} = 2,14$ sehingga nilai t_{hitung} lebih tinggi dibanding dengan t_{tabel} . Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa keterampilan siswa dalam menulis teks dialog menunjukkan peningkatan setelah memperoleh pembelajaran melalui model *Project Based Learning* yang didukung media komik digital. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media komik digital mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks dialog secara lebih efektif.

REFERENSI

- Adisianto, A. Z., Rois, I. N., & Putri, F. R. (2020). Orientasi belajar bahasa Arab di era revolusi industri 4.0. *Peran Mahasiswa Bahasa Arab Dalam Menghadapi Revolusi Industri*, 4, 206-214.
<https://www.academia.edu/download/94081734/526.pdf>

- Aminuddin, A. (2004). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ayuanti, R., & Effendy, M. (2024). *Implementasi Based Learning dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah*. Bandung: Cakra Media.
- Aziz, S. A., & Nurachadijat, K. (2023). Project based learning dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 67-74. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i2.273>
- Emilia, E. (2011). *Pendekatan Genre-Based dalam Pengajaran Bahasa Inggris: Petunjuk untuk Guru dan Mahasiswa*. Bandung: Rizqi Press.
- Gulo, S., & Sidiqin, M. A. (2020). Kemampuan Menulis Teks Anekdot Dengan Menggunakan Media Gambar Oleh Siswa Kelas X Smk Swasta Ypis Maju Binjai Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 17(1), 20-34. <https://ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/je/article/view/258>
- Haryanto, I. (2015). *Pengantar Media Digital*. Yogyakarta: Andi.
- Hasanudin, C., Fitrianingsih, A., Zulaeha, I., Fitriyana, N., & Saddhono, K. (2025). Si Raca App in Quantum Learning, Is It Effective to be Implemented in Early Reading Material for Primary School? *International Research Journal of Multidisciplinary Scope (IRJMS)*, 6(1), 383-394. <https://doi.org/10.47857/irjms.2025.v06i01.01875>.
- Hidayah, N., & Satrianawati, S. (2017). Pengembangan Model Project Based Learning Terhadap Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa. *AdMathEdu*, 7(2), 157-176. [10.12928/admathedu.v7i2.9157](https://doi.org/10.12928/admathedu.v7i2.9157)
- Humam, A., & Hanif, M. (2025). *Pengembangan media visual untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa*. Surabaya: Pustaka Edu.
- Irwansyah, I. (2019). Analisis Kemampuan Memproduksi Teks Anekdot dengan Pendekatan Saintifik Siswa Kelas X MAN 1 Bima: Kajian Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Prof. Mahsun, M. Pd. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(2), 87-98. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v13i2.598>
- Keraf, G. (2010). *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.
- Kosasih, E. (2019). *Jenjang Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniawan, A., & Setiabudi, R. (2024). *Pemanfaatan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Lestari, D., Wibowo, A., & Nurhayati, S. (2024). *Pemanfaatan media visual dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik*. Bandung: Pustaka Nusantara.
- Maulidina, R., Sari, D., & Pramudita, L. (2025). *Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran bahasa*. Surabaya: Pustaka Eduka.
- Mulyani, S. (2021). *Media pembelajaran digital*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Nababan, D., Marpaung, A. K., & Koresy, A. (2023). Strategi pembelajaran project based learning (PJBL). *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 706-719. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/178>
- Ni'ma, A. A. (2022). Penggunaan Seni Kaligrafi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Kitabah). *Tifani: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 55-60. <http://tifani.org/index.php/tifani/article/view/19>
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pramudita, R. (2019). *Komik sebagai media pembelajaran efektif di era digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prasetyo, H., & Kurniasih, E. (2023). *Media digital dalam pembelajaran modern*. Yogyakarta: Citra Edukasi.
- Pratiwi, D. D. (2016). Pembelajaran learning cycle 5E berbantuan geogebra terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 191-202. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i2.9684>.
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Putra, A., Widodo, R., & Lestari, N. (2023). *Komik digital sebagai media pembelajaran interaktif*. Yogyakarta: Media Ilmu Nusantara.
- Rahmadani, F. (2024). *Efektivitas media cerita bergambar dalam meningkatkan fokus belajar siswa*. Jakarta: Mitra Pendidikan.
- Rahmah, S., & Mujianto, G. (2023). Penggunaan bahasa resmi pada struktur percakapan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MAN 2 Ngawi. *Kembara: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 9(1), 147-162. <https://doi.org/10.22219/kembara.v9i1.22275>
- Rahmani, D. A., Risnawati, R., & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568-576. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.420>.
- Rahmatillah Jr, R., Luthfi, A., & Fauziddin, M. (2018). Pengaruh metode bercerita terhadap kemampuan menyimak pada anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 1(1), 39-51. <https://www.aulad.org/aulad/article/view/5>
- Rahmawati, S., Putra, Y., & Lestari, D. (2023). *Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmatin, T. (2020). Media Komik Tanpa Teks Dialog untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dialog di Sekolah Dasar. *Jurnal Primary (Kajian Ilmu Pendidikan Dasar dan Humaniora)*, 1(1), 1-11. <https://www.ejournal.universitasgridelta.ac.id/index.php/psd/article/view/55>
- Salam, S. S., Sumardi, S., & Hodidjah, H. (2016). Analisis Kesalahan Penggunaan Tanda Baca Tanya dan Tanda Baca Titik Pada Teks Dialog Siswa.

PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3(2), 168-175.

<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v3i2.5147>

Santoso, A. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Jakarta: Kencana.

Sari, N. W. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Saryono, D. (2010). *Apresiasi Sastra Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.

Sudjana, N. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono, S. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumarno, S. (2020). Analisis isi dalam penelitian pembelajaran bahasa dan sastra.

Edukasi Lingua Sastra, 18(2), 36-55.

<https://jurnal.umko.ac.id/index.php/elsa/article/view/299>

Suryani, A. (2015). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Syawal, R., Pradipta, L., & Nirmala, S. (2025). *Website interaktif sebagai media pembelajaran modern di era digital*. Jakarta: Rineka Intan.

Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Waluyo, H. J. (2002). *Apresiasi dan Pengajaran Sastra*. Jakarta: Gramedia.

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. *Jurnal Kredo*, 1(2), 148-161.
<https://www.academia.edu/download/110819508/1227.pdf>

Wiratama, N. A., Fatimah, I. D., & Widiyati, E. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Melalui Pendekatan Kontekstual pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3428-3434. [10.31004/basicedu.v6i3.2527](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2527)

Wulandari, S. (2022). *Penggunaan media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia*. Bandung: Lingkar Edukasi.