

Artikel Penelitian

**Pengembangan Komik Berbasis Cerita Rakyat Sumatera Utara
sebagai Bahan Ajar BIPA bagi Mahasiswa Thailand****Rina Devianty^{1*)}****Edi Saputra²⁾****Nabila³⁾***Universitas Islam Negeri Sumatera Utara^{1, 2, 3}*

*) Penulis Korespondensi: Jl. Williem Iskandar, Pasar V, Medan Estate, Medan, 20371, Indonesia
Posel: rinadevianty@uinsu.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan komik berbasis cerita rakyat Sumatera Utara sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) bagi mahasiswa Thailand. Pemilihan cerita rakyat Sumatera Utara didasarkan pada kebutuhan pengenalan lokalitas budaya Indonesia yang dekat dengan konteks institusi pengembang dan belum banyak diadaptasi sebagai bahan ajar BIPA di Thailand. Komik dipilih karena memadukan teks, gambar, dan alur visual berurutan sehingga dapat membantu pemelajar asing memahami kosakata, konteks budaya, dan struktur cerita. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, angket validasi, dan angket respons. Subjek uji coba terbatas adalah 20 mahasiswa BIPA di Fatoni University/Jamiah Islamiyah Syekh Daud Al-Fathani (JISDA), Thailand. Validator terdiri atas ahli media, ahli bahasa, dan praktisi. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase kelayakan, validitas-reliabilitas instrumen, uji normalitas, dan uji efektivitas nonparametrik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh persentase 90,6%, ahli bahasa 90,6%, praktisi 95,8%, dan respons mahasiswa 87%; seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan komik ($p < 0,05$). Dengan demikian, komik berbasis cerita rakyat Sumatera Utara layak digunakan sebagai bahan ajar BIPA sekaligus media literasi budaya Indonesia bagi mahasiswa Thailand.

Kata Kunci: BIPA, Bahan Ajar, Cerita Rakyat Sumatera Utara, Komik, Mahasiswa Thailand

***Development of North Sumatran Folktale-Based Comics as BIPA Teaching
Materials for Thai Students***

Abstract: This study aims to develop and examine the feasibility of North Sumatran folktale-based comics as teaching materials for Indonesian for Foreign Speakers (BIPA) for Thai students. North Sumatran folktales were selected because they introduce local Indonesian cultural content relevant to the developer's institutional context and remain underrepresented in BIPA teaching materials for Thai learners. Comics were chosen because they combine text, images, and sequential visual narratives that may support foreign learners in understanding vocabulary, cultural context, and story structure. This research employed a *Research and Development* (R&D) method using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through interviews, observation, documentation, expert validation questionnaires, and student response questionnaires. The limited trial involved 20 BIPA students at Fatoni University/Jamiah Islamiyah Syekh Daud Al-Fathani (JISDA), Thailand. Validators consisted of a media expert, a language expert, and a practitioner. Qualitative data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing, while quantitative data were analyzed using feasibility percentages, instrument validity and reliability tests, normality testing, and non-parametric effectiveness testing. The results showed that the media expert validation reached 90.6%, language expert validation 90.6%, practitioner validation 95.8%, and student responses 87%; all were categorized as highly feasible. The effectiveness test indicated a significant difference before and after the use of comics ($p < 0.05$). Therefore, North Sumatran folktale-based comics are feasible as BIPA teaching materials and as a medium for Indonesian cultural literacy among Thai students.

Keywords: BIPA, Comics, North Sumatran Folktales, Teaching Materials, Thai Students

Proses artikel: Dikirim: 15-01-2026; Direvisi: 01-07-2026; Diterima: 03-07-2026; Diterbitkan: 10-07-2026

Gaya sitasi (MLA edisi ke-7): Devianty, Rina, Edi Saputra, and Nabila. "Pengembangan Komik Berbasis Cerita Rakyat Sumatera Utara sebagai Bahan Ajar BIPA bagi Mahasiswa Thailand." *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 10.1 (2026): 44–50. Print/Online. **Pemegang Hak Cipta:** Penulis. **Publikasi Utama:** Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (2026).



Proses ini berada di bawah lisensi *Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*.

Pendahuluan

Bahasa Indonesia memiliki posisi strategis dalam komunikasi lintas bangsa. Pengakuan bahasa Indonesia sebagai salah satu bahasa resmi Konferensi Umum UNESCO pada tahun 2023 memperkuat peluang internasionalisasi bahasa Indonesia melalui pendidikan, diplomasi budaya, dan kerja sama akademik (UNESCO, 2023; Wulandari dan Konety, 2024). Peluang tersebut perlu diikuti dengan penyediaan bahan ajar BIPA yang tidak hanya menekankan penguasaan struktur bahasa, tetapi juga pemahaman budaya Indonesia secara kontekstual.

Thailand merupakan salah satu negara yang memiliki sejarah cukup panjang dalam penyelenggaraan BIPA. Fatoni University di Pattani, misalnya, telah mengelola pembelajaran BIPA dalam Konsentrasi Bahasa Indonesia pada Jurusan Bahasa Melayu (Tawandorloh, Islahuddin, dan Nugraheny, 2021). Minat pemelajar Thailand terhadap bahasa Indonesia juga berkaitan dengan kebutuhan komunikasi, pendidikan, mobilitas akademik, dan relasi sosial-ekonomi Indonesia-Thailand (Inthase, Suyitno, dan Susanto, 2024). Namun, perbedaan fonologi, kosakata, struktur bahasa, serta latar budaya sering menjadi hambatan dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran BIPA, unsur budaya memiliki fungsi penting karena bahasa selalu hadir dalam konteks sosial dan nilai tertentu. Tiawati et al. (2022) menegaskan bahwa pemahaman wacana budaya membantu pemelajar asing menggunakan bahasa secara lebih tepat dalam situasi komunikasi. Oleh karena itu, bahan ajar BIPA perlu mengintegrasikan teks budaya yang dekat dengan kehidupan masyarakat Indonesia, mudah diakses oleh pemelajar asing, dan dapat membangun literasi budaya secara bertahap.

Cerita rakyat merupakan salah satu sumber budaya yang potensial untuk bahan ajar BIPA karena memuat alur, tokoh, latar, nilai moral, dan pengetahuan lokal. Penelitian Noviana (2018) menunjukkan bahwa cerita rakyat dapat digunakan untuk memperkenalkan bahasa dan budaya Indonesia melalui kegiatan membaca, berbicara, dan menulis. Amalia, Yulianeta, dan Damaianti (2020) juga memperlihatkan bahwa legenda dapat diintegrasikan dalam pembelajaran BIPA berbasis kompetensi berbahasa. Akan tetapi, kedua studi tersebut masih berfokus pada pemanfaatan cerita rakyat sebagai teks ajar dan belum secara khusus mengembangkan media komik berbasis cerita rakyat Sumatera Utara untuk mahasiswa Thailand.

Pemilihan cerita rakyat Sumatera Utara dalam penelitian ini didasarkan pada tiga pertimbangan. Pertama, Sumatera Utara memiliki keragaman etnik dan narasi lokal yang merepresentasikan nilai keberanian, kesetiaan, tanggung jawab, dan relasi manusia dengan lingkungan. Kedua, lokalitas Sumatera Utara relevan dengan konteks pengembang bahan ajar sehingga materi yang disusun memiliki dasar budaya yang jelas. Ketiga, cerita rakyat Sumatera Utara belum banyak diposisikan sebagai materi utama BIPA di Thailand, padahal materi lokal dapat memperluas pengetahuan pemelajar asing tentang keberagaman budaya Indonesia di luar representasi budaya nasional yang sudah populer.

Komik dipilih sebagai bentuk pengembangan bahan ajar karena memiliki karakter multimodal. Teks verbal, gambar, panel, dan urutan peristiwa dalam komik dapat membantu pemelajar menghubungkan kosakata dengan konteks visual. Cohn (2020a, 2020b) menjelaskan bahwa komik dan narasi visual merupakan sistem komunikasi yang memerlukan pemahaman terhadap urutan gambar, tata letak, dan hubungan makna antarpanel. Dalam konteks pembelajaran bahasa kedua, graphic novel dan komik juga dapat menyediakan input bahasa yang menarik dan kontekstual (Schauer, 2022). Temuan terbaru Lubis et al. (2025) menunjukkan bahwa komik dapat mendukung pembelajaran BIPA karena membantu aspek menyimak, berbicara, membaca, tata bahasa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Sejumlah penelitian telah mengkaji komik dan cerita rakyat dalam BIPA, misalnya Anindyarini et al. (2020) tentang media komik cerita rakyat untuk pembelajaran BIPA dan Mulyati, Aulia, dan Sundusiah (2021) tentang transformasi cerita rakyat "Ande-Ande Lumut" menjadi komik sebagai bahan ajar BIPA 4. Meskipun demikian, penelitian tersebut belum secara spesifik mengembangkan komik berbasis cerita rakyat Sumatera Utara bagi mahasiswa Thailand melalui tahapan R&D ADDIE, validasi ahli, respons pengguna, dan uji

efektivitas terbatas. Dengan demikian, gap penelitian ini terletak pada pengembangan produk bahan ajar BIPA berbasis lokalitas Sumatera Utara dalam bentuk komik yang diuji pada konteks pemelajar Thailand.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan komik berbasis cerita rakyat Sumatera Utara sebagai bahan ajar BIPA bagi mahasiswa Thailand; (2) mendeskripsikan kelayakan komik berdasarkan penilaian ahli media, ahli bahasa, praktisi, dan respons mahasiswa; serta (3) menguji efektivitas terbatas penggunaan komik dalam pembelajaran BIPA. Kontribusi penelitian ini adalah menyediakan alternatif bahan ajar BIPA yang menghubungkan pembelajaran bahasa, literasi visual, dan pengenalan budaya lokal Indonesia.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Model ADDIE dipilih karena memberi alur sistematis dalam pengembangan bahan ajar, mulai dari analisis kebutuhan sampai evaluasi produk (Ramadhan, 2021). Fokus penelitian bukan revitalisasi dalam arti menghidupkan kembali cerita rakyat yang telah hilang, melainkan pengembangan bahan ajar BIPA berbasis cerita rakyat Sumatera Utara dalam bentuk komik.

Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran BIPA bagi mahasiswa Thailand di Fatoni University/Jamiah Islamiyah Syeikh Daud Al-Fathani (JISDA), Thailand. Subjek uji coba terbatas berjumlah 20 mahasiswa. Validator produk terdiri atas satu ahli media, satu ahli bahasa, dan satu praktisi pembelajaran bahasa Indonesia. Ahli media menilai aspek ukuran, tata letak, ukuran huruf, spasi, dan jenis huruf. Ahli bahasa menilai kemampuan berbahasa, kaidah bahasa, gaya bahasa, dan keterbacaan. Praktisi menilai bahasa-keterbacaan dan kelayakan media berdasarkan kebutuhan pembelajaran.

Tahapan ADDIE diterapkan secara operasional sebagai berikut. Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan mahasiswa Thailand, hambatan bahasa, kebutuhan materi budaya, dan ketersediaan bahan ajar. Pada tahap *design*, peneliti menentukan cerita rakyat Sumatera Utara yang akan diadaptasi, menyusun alur cerita, membuat *flowchart* komik, merancang tokoh, latar, panel, dialog, kosakata kunci, dan aktivitas pembelajaran. Pada tahap *development*, rancangan dikembangkan menjadi komik dengan bantuan aplikasi Canva, kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan praktisi. Pada tahap *implementation*, komik digunakan dalam pembelajaran BIPA pada uji coba terbatas. Pada tahap *evaluation*, peneliti menganalisis hasil validasi, respons mahasiswa, dan hasil pretest-posttest untuk menentukan kelayakan serta efektivitas produk.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, observasi, dokumentasi, serta saran validator. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket validasi, angket respons mahasiswa, uji validitas-reliabilitas instrumen, serta hasil pretest-posttest. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert dengan rentang penilaian 1–4, yaitu tidak layak, kurang layak, layak, dan sangat layak. Indikator angket meliputi tampilan media, penyajian materi, bahasa dan keterbacaan, relevansi budaya, serta kemudahan penggunaan.

Analisis data kualitatif dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Saran dari validator digunakan untuk memperbaiki panel komik, keterbacaan dialog, urutan cerita, dan kesesuaian aktivitas pembelajaran. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan rumus persentase kelayakan: $P = (\text{skor aktual} / \text{skor ideal}) \times 100\%$.

Tabel 1 Kategori Kelayakan Media

Persentase	Kategori Kelayakan
81–100%	Sangat layak
61–80%	Layak
41–60%	Cukup layak
21–40%	Kurang layak
0–20%	Tidak layak

Efektivitas penggunaan komik dianalisis melalui perbandingan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media. Sebelum uji efektivitas, data diuji normalitasnya. Karena hasil uji normalitas menunjukkan data pretest tidak berdistribusi normal, maka uji efektivitas diarahkan pada uji nonparametrik *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Pilihan ini dilakukan agar analisis selaras dengan karakter data pretest-posttest berpasangan dan tidak melanggar asumsi uji parametrik.

Hasil dan Diskusi

Pengembangan Komik Berbasis Cerita Rakyat Sumatera Utara

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa komik yang disusun telah mengikuti tahapan ADDIE. Pada tahap analisis, kebutuhan utama mahasiswa Thailand adalah bahan ajar yang memadukan bahasa sederhana, visual yang membantu pemahaman, dan informasi budaya Indonesia. Kebutuhan ini memperkuat alasan pemilihan komik karena media tersebut dapat menjembatani keterbatasan kosakata awal melalui ilustrasi dan urutan cerita.

Pada tahap desain, cerita rakyat Sumatera Utara diadaptasi menjadi naskah komik dengan struktur cover, pengantar singkat, pengenalan tokoh, alur cerita, kosakata kunci, pertanyaan pemahaman, latihan berbicara, dan refleksi budaya. Desain tidak hanya menampilkan cerita, tetapi juga diarahkan menjadi bahan ajar yang dapat digunakan dosen dalam kegiatan membaca, berbicara, dan diskusi budaya.

Pada tahap pengembangan, komik dibuat dengan memperhatikan keterbacaan dialog, konsistensi panel, kesesuaian gambar dengan konteks cerita, dan kesesuaian kosakata untuk pemelajar asing. Validasi ahli menunjukkan bahwa aspek visual, bahasa, dan kegunaan pembelajaran telah memenuhi kategori sangat layak. Perbaikan yang dilakukan meliputi penyederhanaan beberapa kalimat, penyesuaian ukuran huruf, dan penajaman petunjuk aktivitas agar lebih mudah digunakan oleh mahasiswa Thailand.

Tabel 2 Rekapitulasi Kelayakan Media Komik

Penilai	Persentase	Kategori	Catatan
Ahli media	90,6%	Sangat layak	Revisi kecil pada visual dan tata letak
Ahli bahasa	90,6%	Sangat layak	Bahasa sesuai untuk BIPA
Praktisi	95,8%	Sangat layak	Relevan untuk pembelajaran
Mahasiswa	87%	Sangat layak	Diterima baik oleh pengguna

Berdasarkan Tabel 1, seluruh hasil penilaian berada pada kategori sangat layak. Persentase tertinggi diperoleh dari praktisi, yaitu 95,8%, yang menunjukkan bahwa komik dinilai relevan untuk digunakan dalam pembelajaran. Respons mahasiswa sebesar 87% juga memperlihatkan bahwa media tidak hanya memenuhi kriteria ahli, tetapi juga dapat diterima oleh pengguna. Temuan ini menguatkan pendapat bahwa komik dalam BIPA berfungsi sebagai media yang menarik, komunikatif, dan mempermudah pemahaman materi budaya (Lubis et al., 2025).

Tabel 3 Respons Mahasiswa terhadap Penggunaan Komik

No.	Indikator	Persentase	Kategori
1	Tampilan media	79%	Layak
2	Penyajian materi	94%	Sangat layak
3	Bahasa dan keterbacaan	87%	Sangat layak
	Rata-rata	87%	Sangat layak

Aspek tampilan media memperoleh persentase 79% dan berada pada kategori layak. Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa menerima tampilan visual komik, tetapi aspek desain masih memiliki ruang perbaikan, terutama pada keseimbangan warna, ukuran huruf, dan kepadatan panel. Aspek penyajian materi memperoleh persentase 94%, yang menunjukkan bahwa materi cerita rakyat, kosakata, dan aktivitas pembelajaran sudah disusun secara jelas. Aspek bahasa dan keterbacaan memperoleh 87%, sehingga dialog dan instruksi dalam komik dapat dipahami oleh mahasiswa Thailand.

Validitas, Reliabilitas, dan Efektivitas Penggunaan Komik

Tabel 4 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Respons

Komponen	Hasil	Interpretasi
Validitas butir	9 dari 10 butir valid; 1 butir tidak valid	Butir tidak valid direvisi/dikeluarkan
Reliabilitas	Cronbach's Alpha = 0,737	Reliabel kategori tinggi
Jumlah responden	20 mahasiswa	Uji coba terbatas

Hasil validitas menunjukkan bahwa sebagian besar butir angket respons dapat digunakan. Satu butir yang tidak valid perlu direvisi agar lebih sesuai dengan indikator yang diukur. Nilai *reliabilitas Cronbach's Alpha* sebesar 0,737 menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang memadai untuk mengukur respons mahasiswa terhadap penggunaan media komik.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas dan Keputusan Analisis

Data	Sig. K-S	Sig. S-W	Keputusan
Pretest	0,035	0,000	Tidak normal
Posttest	0,159	0,740	Normal
Homogenitas	0,231	-	Homogen

Hasil uji normalitas memperlihatkan bahwa data pretest tidak berdistribusi normal, sedangkan data posttest berdistribusi normal. Karena data yang dibandingkan merupakan data berpasangan dan salah satu data tidak normal, penggunaan *paired sample t-test* atau *one sample t-test* tidak tepat untuk dijadikan dasar utama penarikan simpulan. Oleh sebab itu, interpretasi efektivitas dalam revisi ini diarahkan pada uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*.

Tabel 6 Hasil Uji Efektivitas Penggunaan Komik

Uji	Dasar Pemilihan	Hasil	Interpretasi
Wilcoxon Signed-Rank Test	Data berpasangan; pretest tidak normal	$p < 0,05$	Terdapat perbedaan signifikan

Berdasarkan keputusan analisis pada Tabel 5, penggunaan komik berbasis cerita rakyat Sumatera Utara memberikan perbedaan signifikan pada hasil pembelajaran. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa komik bukan sekadar media pendukung visual, tetapi juga membantu mahasiswa memahami alur cerita, kosakata, dan konteks budaya yang melekat pada materi BIPA. Interpretasi ini lebih tepat dibandingkan penggunaan *one sample t-test* karena desain data yang digunakan adalah *pretest-posttest* pada kelompok yang sama.

Pembahasan

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa komik berbasis cerita rakyat Sumatera Utara layak digunakan dalam pembelajaran BIPA bagi mahasiswa Thailand. Kelayakan tersebut tampak dari kesesuaian media, bahasa, dan respons pengguna. Komik membantu pemelajar asing karena menyajikan pesan secara multimodal, yaitu melalui teks, gambar, gestur tokoh, ekspresi, dan urutan panel. Dalam pembelajaran bahasa, unsur visual semacam ini dapat mengurangi beban pemahaman awal karena mahasiswa memperoleh petunjuk konteks sebelum menafsirkan kosakata atau kalimat.

Efektivitas komik juga dapat dijelaskan melalui karakter narasi visual. Cohn (2020a) menegaskan bahwa pemahaman komik tidak hanya bergantung pada gambar tunggal, tetapi juga pada hubungan antarpanel dan pengalaman membaca visual. Hal ini relevan dengan mahasiswa Thailand karena mereka tidak hanya membaca teks bahasa Indonesia, tetapi juga menafsirkan situasi, tokoh, dan peristiwa melalui visual. Dengan demikian, komik menyediakan dukungan makna yang lebih kuat dibandingkan teks naratif polos.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Mulyati, Aulia, dan Sundusiah (2021), yang menunjukkan bahwa transformasi cerita rakyat menjadi komik dapat menjadi bahan ajar BIPA yang mengenalkan budaya dan sejarah. Penelitian ini juga memperluas temuan Anindyarini et al. (2020) karena produk yang dikembangkan difokuskan pada cerita rakyat Sumatera Utara dan diterapkan pada konteks mahasiswa Thailand. Dengan kata lain, kebaruan penelitian ini bukan terletak pada penggunaan komik secara umum, melainkan pada integrasi lokalitas Sumatera Utara, kebutuhan BIPA Thailand, dan pengembangan produk melalui tahapan validasi serta uji coba terbatas.

Dari sisi budaya, cerita rakyat Sumatera Utara memberi ruang bagi mahasiswa Thailand untuk mengenal keragaman Indonesia secara lebih spesifik. Pembelajaran BIPA sering kali menampilkan budaya Indonesia secara umum, misalnya makanan, pariwisata, salam, atau kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menawarkan materi yang lebih lokal sehingga mahasiswa dapat memahami bahwa budaya Indonesia bersifat plural dan memiliki narasi kedaerahan yang beragam. Hal ini mendukung pembelajaran bahasa yang tidak hanya berorientasi pada struktur linguistik, tetapi juga pada literasi budaya.

Dari sisi pedagogis, komik dapat digunakan dalam berbagai aktivitas. Pada keterampilan membaca, mahasiswa dapat memahami alur cerita dan kosakata melalui panel. Pada keterampilan berbicara, mahasiswa dapat menceritakan kembali isi komik, memainkan dialog, atau membandingkan nilai budaya Indonesia dan Thailand. Pada keterampilan menulis, mahasiswa dapat menyusun ringkasan, menulis ulang akhir cerita, atau membuat respons pribadi. Dengan demikian, komik memiliki fleksibilitas sebagai bahan ajar lintas keterampilan bahasa.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan. Uji coba dilakukan pada jumlah responden terbatas, yaitu 20 mahasiswa, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Selain itu, hasil efektivitas masih perlu diperkuat dengan data pretest-posttest yang lebih lengkap, termasuk nilai rata-rata, median, standar deviasi, dan *output Wilcoxon* secara rinci. Penelitian berikutnya dapat melibatkan kelompok kontrol, jumlah peserta yang lebih besar, dan pengembangan komik digital interaktif agar media lebih adaptif terhadap kebutuhan pemelajar BIPA di berbagai negara.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Islahuddin selaku pengajar BIPA di Universitas Pathoni, Thailand yang telah membantu memberikan informasi selama proses penelitian ini. Juga kepada pengelola jurnal Hortatori yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mempublikasikan artikel ini.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan komik berbasis cerita rakyat Sumatera Utara sebagai bahan ajar BIPA bagi mahasiswa Thailand. Pengembangan dilakukan melalui model ADDIE yang mencakup analisis kebutuhan, desain alur dan panel komik, pengembangan produk, validasi ahli, implementasi terbatas, serta evaluasi. Penggunaan istilah pengembangan bahan ajar lebih tepat daripada revitalisasi karena fokus penelitian adalah mengadaptasi cerita rakyat ke dalam media komik untuk kebutuhan pembelajaran BIPA.

Kelayakan produk tergolong sangat layak berdasarkan penilaian ahli media sebesar 90,6%, ahli bahasa 90,6%, praktisi 95,8%, dan respons mahasiswa 87%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa komik memenuhi aspek visual, keterbacaan, penyajian materi, dan kesesuaian dengan kebutuhan mahasiswa Thailand. Komik juga berkontribusi dalam memperkenalkan lokalitas budaya Sumatera Utara sebagai bagian dari literasi budaya Indonesia.

Uji efektivitas menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan komik. Karena data pretest tidak berdistribusi normal, interpretasi statistik lebih tepat diarahkan pada uji Wilcoxon Signed-Rank Test. Dengan demikian, komik berbasis cerita rakyat Sumatera Utara dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar BIPA yang mengintegrasikan pembelajaran bahasa, media visual, dan penguatan pemahaman budaya. Keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah subjek yang masih terbatas sehingga penelitian lanjutan disarankan melibatkan peserta yang lebih luas, kelompok pembandingan, dan pengembangan versi digital interaktif.

Daftar Rujukan

- Adnan, Gunawan, and Mohammad Adnan Latief. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Banda Aceh: Erhaka Utama.
- Amalia, Yulianeta, and Vismaia S. Damaianti. 2020. "Pendekatan Geo-Cultural dan Geo-Mystisme dalam Legenda Rawa Pening sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA)." Seminar Internasional Riksa Bahasa.

- Anindyarini, Atikah, Sumarwati, Kuhafeesah Rongso, Mila Anggarwati, and Moh. Sayful Zuhri. 2020. "The Comic Media of Folklore for BIPA Learning." *Proceedings of the 2nd Konferensi BIPA Tahunan*. <https://doi.org/10.4108/eai.9-11-2019.2294957>.
- Cohn, Neil. 2020a. "Visual Narrative Comprehension: Universal or Not?" *Psychonomic Bulletin & Review* 27: 690–721. <https://doi.org/10.3758/s13423-019-01670-1>.
- Cohn, Neil. 2020b. "Your Brain on Comics: A Cognitive Model of Visual Narrative Comprehension." *Topics in Cognitive Science* 12(1): 352–386. <https://doi.org/10.1111/tops.12421>.
- Inthase, Wichayanee, Imam Suyitno, and Gatut Susanto. 2024. "Technology Integration in BIPA Learning for Beginner Thai Students." *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 5(2): 382–397. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v5i2.11054>.
- Lubis, Maulida Mandasari, Jamaluddin Nasution, Dapot Hasudungan Bakkara, Hetty Kusniawaty, and E Sri Mehulinta Sembiring. 2025. "Indonesian Culture in Comic Media as a Learning Model for Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA)." *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)* 2(2): 918–925. <https://doi.org/10.62567/micjo.v2i2.464>.
- Mulyati, Yeti, Nurul Lutfhi Aulia, and Suci Sundusiah. 2021. "Transformation of 'Ande-Ande Lumut' Folklore into Comic as BIPA Teaching Material." *Proceedings of the Fifth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2021)*, 728–735. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211119.112>.
- Noviana, Fajria. 2018. "Pemerolehan Bahasa dan Budaya Indonesia Penutur Asing melalui Cerita Rakyat." *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya* 14(1): 1–10.
- Ramadhan, Muhammad. 2021. *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Sambas, Carmelia Mukti, Maya Farhanna Napitupulu, and Edi Syaputra. 2022. "Bahasa Indonesia Penutur Asing sebagai Upaya Internasionalisasi Universitas di Indonesia." *Jurnal Multidisiplin Dehasen* 1(3): 103–108. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2388>.
- Schauer, Gila A. 2022. "Exploring the Potential of Graphic Novels for L2 Pragmatic Teaching and Learning: Focus on Young Learners." *The Language Learning Journal* 50(4): 491–505. <https://doi.org/10.1080/09571736.2022.2088445>.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsono. 2024. "Praktik Baik dalam Pengajaran Tata Bahasa BIPA." *Sasindo* 12(1): 177–185. <https://doi.org/10.26877/sasindo.v12i1.18418>.
- Tawandorloh, Ku-Ares, Islahuddin, and Devita Cahyani Nugraheny. 2021. "Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di Universitas Fatoni, Thailand." *Indonesian Language Education and Literature* 7(1): 139–151. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.8603>.
- Tiawati, Refa Lina, Wahyudi Rahmat, Edwar Kemal, and Wei Chen. 2022. "The Importance of Guidance in Understanding Cultural Discourse in Thinking and Speaking for Foreign Students in BIPA Program." *Journal of Pragmatics and Discourse Research* 2(1): 39–47. <https://doi.org/10.51817/jpdr.v2i1.203>.
- UNESCO. 2023. "Recognition of Bahasa Indonesia as an Official Language of the General Conference of UNESCO." 42nd Session of the General Conference. Paris: UNESCO.
- Wulandari, Annisa Eka, and Neneng Konety. 2024. "Diplomasi Budaya Indonesia terhadap Vietnam melalui Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA)." *Padjadjaran Journal of International Relations* 6(2): 241–257. <https://doi.org/10.24198/padjirv6i2.54601>.