
Efektivitas Model *Inquiry Learning* Berbantuan Komik Virtual terhadap Kemampuan Menulis Hikayat

Muhamad Sholehuddin¹; Salsabila Nurhaliza Putri Isnani²; Cahyo Hasanudin³

^{1, 2, 3}IKIP PGRI Bojonegoro, Bojonegoro, Indonesia

Corresponding author, email: sholehuddinmuhammad@gmail.com

Artikel Info

Received : 13 Januari 2026
Revised : 25 Januari 2026
Accepted : 2 April 2026
Published : 20 April 2026

DOI:

<https://doi.org/10.51673/jurnalistrendi.v11i1.2751>

Abstract

The Inquiry Learning model is a student-centered approach that involves exploration, questioning, and direct discovery of concepts. This study aims to test the effectiveness of the Inquiry Learning model, supported by virtual comics, in improving students' ability to write folktales. Virtual comics are used as an interactive visual medium to help students understand the elements of folktales, such as plot, characters, setting, and moral message. This study employed a quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design and involved 20 students in the 10th grade at SMK Abu Darrin, Bojonegoro. Data were collected through a folktale writing test and analyzed using N-Gain calculations and a Paired Sample t-test. The results indicate a significant improvement in writing ability, evidenced by an increase in the average score from 49.6 on the pretest to 67.5 on the posttest. The N-Gain value of 0.34 falls into the moderate category. The t-test yielded a calculated t-value of 9.73, which is greater than the critical t-value of 2.093, thus rejecting H₀. The Inquiry Learning model supported by virtual comics has not only proven effective in improving students' narrative writing skills but also contributes to modernizing the teaching of classical literature through the integration of interactive digital media, as well as reconstructing the archaic values of narratives into a more creative and systematic written form.

Keywords: *nquiry Learning Model, Virtual Comics, Narrative*

A. PENDAHULUAN

Tantangan pembelajaran bahasa tak dapat lepas dari tuntutan keterampilan paling mendasar yakni bernalar kritis. Hasil PISA sebagai salah satu tolok ukur yang digunakan dalam mengukur kemampuan literasi kritis dan numerasi siswa di Indonesia, juga tidak menunjukkan hasil yang menggembirakan. Pada 2022 data PISA menunjukkan penurunan skor literasi membaca Indonesia menjadi skor 359 yang menempatkan posisi nasional di peringkat bawah negara-negara ASEAN (Kemendikbudristek, 2023). Catatan ini sekaligus mengonfirmasi adanya kelemahan fundamental pada kemampuan literasi, numerasi, dan sains siswa pascapandemi yang belum mencapai target di tahun 2024. Di sisi lain, peningkatan signifikan pada skor Tingkat Gemar Membaca (TGM) 2024 sebesar 72,44 dan Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat (IPLM) sebesar 73,52 mencerminkan membaiknya aksesibilitas serta interaksi masyarakat terhadap fasilitas literasi baik fisik maupun digital. Meskipun indeks minat baca nasional (IPLM) menunjukkan tren positif, pemerintah kini

menghadapi tantangan besar untuk melakukan perbaikan signifikan pada hasil PISA 2025 guna mengejar keteringgalan kualitas pendidikan dari negara tetangga (Perpusnas, 2024).

Ketidakcakapan dalam berliterasi kritis menjadi salah satu tantangan yang senantiasa diupayakan solusinya baik melalui penyesuaian kebijakan nasional kurikulum hingga perumusan capaian-capaian pembelajaran yang dinilai lebih tanggap tuntutan zaman di era global (Kemendikbudristek, 2024). Amanat kurikulum terbaru menitikberatkan pada pembelajaran di kelas yang tidak lagi hanya sekedar mentransfer informasi, namun merupakan langkah strategis dalam pengembangan keterampilan bernalar kritis secara kontekstual (Kemendikdasmen, 2025). Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum juga mengacu pada pentingnya penumbuhan rasa cinta tanah air berlandaskan Pancasila. Hal ini berkorelasi dengan perlunya integrasi dimensi profil pelajar Pancasila dalam pembelajaran yang salah satunya adalah dimensi kemampuan berpikir kritis dan sikap berkebhinekaan global. Dengan proses pembelajaran yang terkuatkan dalam dimensi profil pelajar Pancasila tersebut, siswa akan menyelesaikan kompetensi akademik yang baik dan karakter yang kuat sesuai nilai-nilai Pancasila (Kemendikdasmen, 2025)

Salah satu hal yang dapat mendukung tercapainya tujuan esensial kurikulum tersebut adalah implementasi metode pembelajaran tentang cinta pada budaya asli yakni salah satunya hikayat. Pembelajaran hikayats sebagai pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu menjawab tantangan permasalahan nasional untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis sekaligus menumbuhkan karakter unggul cinta tanah air. Salah satu model pembelajaran yang memiliki peran sentral pada penalaran kritis siswa secara dominan tersebut adalah model pembelajaran inkuiri (Prasetiyo, 2021). *Inquiry Learning* adalah salah satu metode yang dianggap sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang menitikberatkan pada penalaran kritis siswa secara kognitif yang dijadikan pendorong agar siswa mengambil peran yang lebih besar secara mandiri (Agustini, 2024) .

Model pembelajaran *Inquiry Learning* merupakan pendekatan pedagogis yang memprioritaskan keterlibatan aktif siswa melalui proses eksplorasi, investigasi, dan penemuan konsep secara mandiri (Hertaningtyas, 2025) serta masalah dalam konteks khusus. (Purwanto, 2023). Integrasi model ini dalam konteks ilmiah bertujuan untuk mentransformasi pembelajaran tradisional menjadi proses sistematis yang membiasakan siswa melakukan eksperimentasi (Athmojo, 2024) guna membangun kemampuan berpikir logis dan kritis serta terbukti mampu mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis bukti dan menarik kesimpulan (Azizah, 2025) serta mampu menyelesaikan limitasi kemandirian belajar dengan mendorong inisiatif siswa dalam merumuskan hipotesis dan membangun konsep diri (self-concept) melalui kolaborasi antar kelompok (Harahap, 2023). Secara esensial, model ini memfasilitasi pengembangan keterampilan meneliti dan komunikasi efektif yang krusial dalam menghadapi situasi nyata serta pencapaian belajar yang maksimal (Depin, 2024). Adapun sintaks pembelajaran *Inquiry Learning* berbantuan komik virtual dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Sintaks Pembelajaran Inquiry Learning

Konsep	Implementasi
Orientasi	Guru melakukan apersepsi materi hikayat dan mendemonstrasikan komik virtual sebagai stimulus visual untuk mengestimasi minat serta fokus siswa.
Perumusan Masalah	Siswa diarahkan untuk mengidentifikasi problem naratif atau ide sentral dalam komik virtual, mencakup karakteristik tokoh, esensi konflik, maupun nilai didaktis.
Perumusan Premis	Siswa menyusun premis atau draf gagasan awal mengenai proyeksi alur dan amanat cerita yang akan dikembangkan berdasarkan hasil observasi pada media komik.
Pengumpulan Data	Siswa melakukan eksplorasi data melalui komik virtual dan literatur pendukung untuk memperkuat struktur intrinsik seperti latar sosio-kultural, penokohan, dan variasi diksi.
Menguji Premis	Siswa mengonstruksi draf hikayat secara utuh, kemudian melakukan validasi ide melalui diskusi kolaboratif antarteman dan sesi umpan balik bersama guru.
Menarik Kesimpulan	Siswa melakukan sinkronisasi terhadap struktur hikayat yang telah disusun serta merefleksikan penggunaan media komik virtual dalam proses kreatif

(dikembangkan dari Depin, dkk., 2024)

Pembelajaran bahasa secara intrinsik berkorelasi dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis karena aktivitas linguistik menuntut kapabilitas analisis, evaluasi, dan refleksi informasi yang mendalam melampaui pemaknaan literal (Facione, 2015). Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, keterampilan ini terstimulasi melalui proses interpretasi makna tersirat, penilaian validitas argumen, serta pengaitan teks dengan dimensi sosial-budaya melalui penalaran yang berbasis bukti (Fithriyah, 2024). Integrasi strategi pembelajaran aktif dan reflektif, seperti aplikasi model Inquiry Learning, menjadi instrumen strategis untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis sekaligus meningkatkan kompetensi literasi siswa guna menghadapi kompleksitas informasi di era global (Zubaidah, 2018). Berdasarkan perspektif tersebut, urgensi integrasi pembelajaran bahasa Indonesia dengan kemampuan bernalar kritis menjadi sebuah keniscayaan yang bersifat simbiotik.

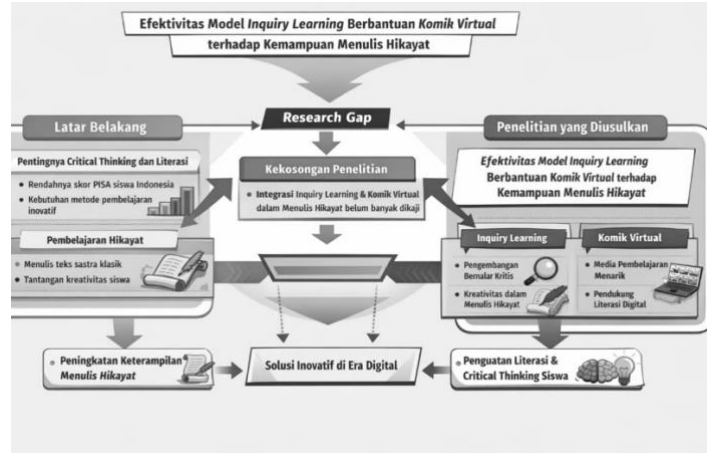
Keberhasilan implementasi metode inkuiri dalam menstimulasi keterampilan penalaran ini memerlukan dukungan media pembelajaran yang meningkatkan respons siswa (Dewi, 2023) informasi yang representatif. Dalam hal ini, media yang selaras keterampilan bahasa adalah media yang mampu memvisualisasikan teks naratif (Tampubolon, 2024) bahkan adaptif terhadap percepatan teknologi informasi. Komik virtual merupakan media narasi visual berbasis platform elektronik yang memadukan karakter, teks, dan dialog singkat dengan keunggulan durabilitas digital serta visualisasi animatif (Aslindawati, 2025), dan menonjol secara atraktif untuk menarik minat siswa (Zakiyah, 2022). Dalam ranah pedagogis, media komik berfungsi sebagai instrumen komplementer yang menarik dan efektif untuk mendukung literasi (Maryana, 2024), serta mampu memberikan edukasi sekaligus hiburan (Adywinata, 2022). Implementasi komik digital dalam pembelajaran terbukti meningkatkan partisipasi aktif dan kualitas hasil belajar siswa (Syahmi, 2022), hingga mempermudah simplifikasi konsep kompleks (Hanifah, 2023), serta mengasah kemampuan berpikir kritis (Hidayah, 2024).

Hikayat sebagai materi dasar yang diajarkan, adalah salah satu kompetensi membaca sastra yang memiliki karakteristik yang unik. Hikayat merepresentasikan bentuk folklor dalam khazanah sastra klasik berbahasa Melayu yang secara konvensional memiliki lapisan makna khas (Haryanti, 2018) dan sering kali disajikan dalam struktur cerita berbingkai (Darmawan, 2023). Secara struktural, karya ini didominasi oleh latar istana sentris dengan unsur imajinasi yang menonjol, serta karakteristik pralogis dan anonimitas yang diperkuat oleh penggunaan diksi arkais akibat dari pengaruh sastra Arab dan Hindu (Nama, 2022). Eksistensi hikayat tidak hanya berfungsi sebagai media estetika penghibur lara, tetapi juga berperan sebagai wahana edukasi moral (Nama, 2022), motivasi perjuangan, dan sinergi antara aspek simbolis yang sarat pesan kehidupan dengan elemen magis yang menghadirkan dunia fantasi berkekuatan ajaib dalam konteks nilai budaya yang unik (Handayani, 2025).

Aplikasi model pembelajaran dalam materi teks hikayat dalam penelitian terdahulu memiliki sejumlah fokus yang berbeda secara signifikan. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kedudukan teks hikayat dalam kurikulum Bahasa Indonesia Fase E telah bertransformasi dari sekadar materi sastra klasik yang statis menjadi objek pembelajaran yang inovatif melalui integrasi teknologi dan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi. Penggunaan media tradisional seperti Wayang (Prameswari, 2025) hingga berbentuk media digital seperti “Video Geramika” (Kurniawati, 2024) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis kebahasaan dan hasil belajar siswa secara berdiferensiasi. Selain itu, upaya mempermudah pemenuhan capaian pembelajaran juga dipilih dengan media yang menekankan pada aspek interaktif seperti aplikasi Articulate Storyline 3 (Sugiartiningsih, 2024). Selain pembelajaran dengan variasi media, hikayat juga menjangkau asesmen pada aspek kognitif dan psikologis siswa, yang difokuskan melalui metode joyful learning dengan Teka-Teki Silang (Warda, 2025) serta model Reciprocal Teaching yang mendorong kemandirian dan kolaborasi siswa dalam menceritakan kembali isi hikayat (Monika, 2024).

Sejumlah kajian tersebut secara umum telah memberikan variasi pemilihan media dan metode yang beragam dalam pembelajaran hikayat. Namun pemilihan penggunaan model pembelajaran inkuiri (Inquiry Learning) belum tampak secara spesifik. Sebagian besar penelitian terdahulu memfokuskan Inquiry Learning pada mata pelajaran sains seperti pembelajaran IPA (Dewi, 2023), mata pelajaran PPKN (Adywinata, 2022), bahkan mata pelajaran tematik jenjang Sekolah Dasar (Syahmi, 2022). Selain itu, belum diketahui kajian yang secara komprehensif mengartikulasi model pembelajaran inkuiri pada penguatan kemampuan menulis sastra (khususnya hikayat) yang sekaligus pengembangan bernalar kritis siswa. Dengan demikian, penelitian berjudul Efektivitas Model Inquiry Learning Berbantuan Komik Virtual terhadap Kemampuan Menulis Hikayat menjadi salah satu hal yang esensial sekaligus memberikan alternatif solusi pembelajaran bahasa Indonesia yang relevan dengan tuntutan literasi kritis, pembentukan karakter dan penghargaan terhadap khazanah budaya bangsa sekaligus mewakili adanya transformasi pembelajaran di era digital.

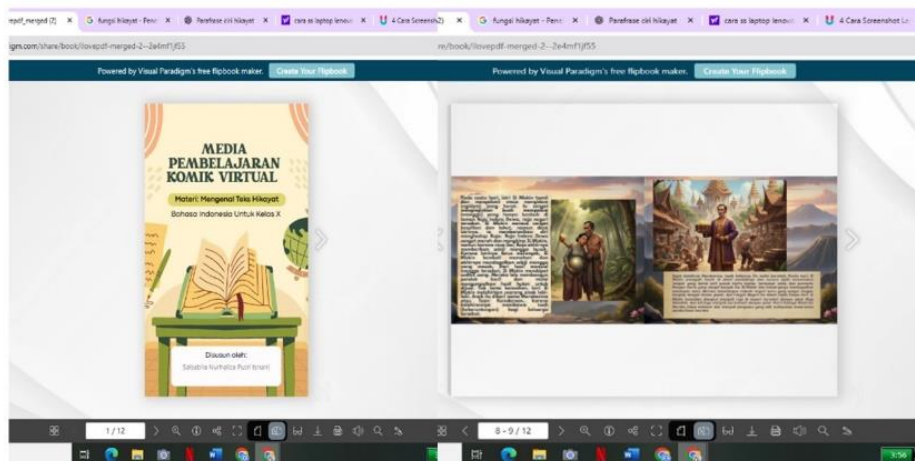
Adapun kedudukan penelitian dengan research gap tersebut dapat divisualisasikan dalam gambar berikut.



Gambar. 1 Kedudukan Penelitian dalam Research Gap

Pemilihan sinergi antara model investigatif *Inquiry Learning* dan media visual-digital ini didasarkan pada potensinya untuk menstimulasi keterampilan berpikir kritis serta memfasilitasi ekspresi kreatif siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi metodologis sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang tidak hanya efektif dalam mencapai capaian kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui media yang adaptif-teknologi.

Penelitian yang dilakukan melibatkan siswa kelas X SMK Abu Darrin Bojonegoro yang memasuki Fase E pada capaian pembelajaran hikayat sesuai dengan Kuikulum Merdeka. Penelitian ini menggunakan stimulasi-aperspesi komik virtual yang dijadikan alat bantu pembelajaran inkuiri. Adapun dalam penelitian ini komik virtual yang digunakan adalah publikasi di laman khusus (<https://online.visual-paradigm.com>) berjudul Hikayat Bayan Budiman. Komik virtual ini berupa gambar statis dan teks naratif, serta tidak dapat menampilkan suara atau audio. Gambar 2 akan menyajikan tampilan visual komik virtual yang digunakan dalam penelitian ini.

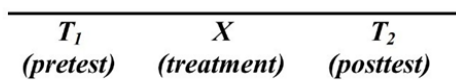


Gambar 2. Media Komik Virtual. (sumber tautan: <https://online.visual-paradigm.com/share/book/ilovepdf-merged-2--2e4mf1jf55>)

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi-experimental*. (Hasanudin, 2025) menyatakan bahwa desain penelitian *quasi-eksperimental* lebih efisien dalam pengaturan waktu dan tenaga karena tidak mengharuskan peneliti membentuk kelompok eksperimen dan kontrol secara acak. Desain kuasi-eksperimental diterapkan karena terdapat hambatan praktis dalam melakukan pembagian ulang siswa ke dalam kelompok acak di lingkungan sekolah formal, sehingga tetap mempertahankan kondisi lingkungan pembelajaran yang alami. Di dalam penelitian ini desain yang dipilih adalah *one-group pretest-posttest design*. *One Group Pretest–Posttest* merupakan metode penelitian yang tidak menggunakan kelompok kontrol sebagai pembanding, sehingga penelitian hanya berfokus pada satu kelompok saja, yaitu kelompok eksperimen (Muhandis, 2023).

Pelaksanaannya diawali dengan pemberian pretest (T_1) untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam menulis hikayat, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (X) berupa penggunaan media komik virtual dalam proses pembelajaran. Setelah rangkaian perlakuan selesai, siswa diberikan postes (T_2) untuk mengukur kemampuan akhir mereka, sehingga efektivitas komik virtual dapat diketahui dengan membandingkan selisih nilai antara hasil pretest dan posttest tersebut ($T_2 - T_1$). Gambaran desain penelitian dengan perlakuan tersebut ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest* (Karim, dkk., 2012)

Partisipan dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas X SMK Abu Darrin, Bojonegoro. Kelompok kelas dipilih karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian. Selain itu, siswa kelas X sebagaimana kurikulum yang diacu yakni Kurikulum Merdeka sedang mempelajari materi hikayat yang menjadi fokus intervensi pada studi ini. Teks hikayat yang telah dikonstruksi menjadi bahan asesmen produksi teks, yang mengacu pada empat struktur naratif, yakni orientasi, komplikasi, resolusi dan koda. Komik virtual digunakan sebagai media pembelajaran yang melekat pada aktivitas pembelajaran yang hasilnya diukur dalam *posttest*. Teknik analisis data hasil produksi tes sebelum dan sesudah penggunaan media komik virtual dirumuskan dengan menggunakan N-Gain. Penghitungan N-Gain (Pratiwi, 2016) dirumuskan seperti berikut.

$$g = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S - S_{pretest}}$$

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

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

Uji statistik di dalam penelitian “*Efektivitas Model Inquiry Learning Berbantuan Komik Virtual terhadap Kemampuan Menulis Hikayat*” ini menggunakan Uji t Berpasangan (Paired Sample t-test) dengan menggunakan rumus berikut (Rahmayanti, 2023) (2)

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

$$df = n - 1$$

Berdasarkan parameter analisis yang digunakan, komponen-komponen dalam perhitungan uji-t sampel berpasangan (paired sample t-test) dapat didefinisikan sebagai berikut: t = Nilai t hitung, \bar{D} = Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2, SD = Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2, N = Jumlah sampel.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan statistik untuk menjamin validitas temuan. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk. Uji ini dipilih karena ukuran sampel penelitian yang relatif kecil ($N - 20$). Distribusi data yang normal menjadi syarat mutlak terpenuhinya asumsi parameter statistik. Untuk mengukur peningkatan kemampuan menulis hikayat secara signifikan, digunakan Uji-t Berpasangan (Paired Sample T-Test). Selain itu, efektivitas penggunaan media komik virtual juga diukur menggunakan Gain Terormalisasi (N -Gain Score) untuk mengetahui kategori peningkatan kemampuan siswa dari tingkat rendah, sedang, hingga tinggi. Seluruh perhitungan statistik dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26.0 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$.

Instrumen penilaian telah divalidasi oleh dua ahli (ahli materi dan ahli media) untuk memastikan *content validity*. Instrumen penilaian menulis hikayat dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan struktur naratif dan aspek kebahasaan yang relevan. Sebelum digunakan, rubrik ini telah melalui proses expert judgment (validasi ahli) yang dilakukan oleh dua orang validator, yaitu satu pakar pembelajaran bahasa dan media pembelajaran (Dr. Masnuatul Hawa, M.Pd) dan satu praktisi pendidikan (guru Bahasa Indonesia SMK Abu Darrin). Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen ini memiliki validitas isi (*content validity*) yang sangat baik dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan produksi teks siswa.

Pedoman perumusan skor dari keseluruhan aspek hasil pembelajaran menulis hikayat dijelaskan melalui tabel 2.

Tabel 2 Pedoman Penskoran

Indikator	Skor	Deskripsi
Orientasi	3 = Sangat Baik	Menampilkan pengenalan tokoh, waktu, tempat, dan suasana secara lengkap dan menarik./Cerita dibuka dengan runtut dan menggugah minat pembaca/Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami.
	2 = Baik	Menampilkan tokoh dan latar cerita, namun belum lengkap atau kurang menarik./Membuka cerita cukup runtut, tetapi kurang menggugah minat/Bahasa cukup komunikatif namun masih terdapat sedikit kekakuan.
	1 = Kurang	Tidak menampilkan tokoh atau latar dengan jelas./Pembuka cerita tidak runtut dan membingungkan./Bahasa sulit dipahami atau tidak komunikatif.
Komplikasi	3 = Sangat Baik	Menunjukkan hubungan sebab-akibat yang jelas antara peristiwa/Konflik berkembang logis dan menarik perhatian pembaca/ Alur cerita tersusun runtut dan mudah diikuti.
	2 = Baik	Konflik mulai terlihat, tetapi hubungan sebab-akibat kurang kuat/Beberapa bagian cerita belum logis atau kurang menarik/Alur cukup runtut, namun ada bagian yang tidak runtut/
	1 = Kurang	Konflik tidak jelas atau tidak muncul sama sekali/Hubungan antarperistiwa tidak logis/Alur cerita kacau dan sulit diikuti.
Resolusi	3 = Sangat Baik	Menyajikan penyelesaian konflik dengan jelas dan logis/Penyelesaian sesuai dengan alur cerita sebelumnya/Memberikan kepuasan kepada pembaca.
	2 = Baik	Penyelesaian konflik ada, tetapi belum sepenuhnya logis/Beberapa masalah tidak terselesaikan dengan baik/Akhir cerita terasa tergesa-gesa.
	1 = Kurang	Tidak ada penyelesaian konflik/Akhir cerita tidak sesuai atau tidak berkaitan /Cerita terasa menggantung.
Koda	3 = Sangat Baik	Menyampaikan pesan moral atau amanat secara jelas/Menunjukkan perubahan pada tokoh dengan logis/Penutup cerita menyentuh dan memberikan kesan mendalam.
	2 = Baik	Terdapat pesan moral, tetapi kurang mendalam/Perubahan tokoh kurang tergambar jelas/Penutup cerita masih terasa datar.
	1 = Kurang	Tidak ada pesan moral atau amanat/Tidak tampak perubahan tokoh/Cerita berakhir tanpa penutup yang jelas

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dalam penelitian ini mengungkapkan serangkaian temuan sistematis yang mencakup tahap pretest, pemberian perlakuan (treatment), hingga posttest. Uji prasyarat analisis melalui metode Shapiro-Wilk telah mengonfirmasi bahwa data berdistribusi normal, sehingga memenuhi asumsi statistik parametrik, yakni dengan nilai signifikansi sebesar $p = 0.142$ yang mengonfirmasi bahwa selisih nilai (gain score) antara *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil Paired Sample T-Test, ditemukan peningkatan yang signifikan pada kemampuan menulis siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai t-hitung sebesar 12,45 dan nilai signifikansi ($p < 0,001$) yang menunjukkan bahwa intervensi memberikan dampak.

Secara deskriptif, rata-rata nilai siswa meningkat dari 49,6 pada *pretest* menjadi 67,5 pada *posttest*. Selain itu, penurunan standar deviasi dari 9,30 menjadi 5,20 mengindikasikan bahwa kemampuan menulis siswa menjadi lebih merata setelah perlakuan. Efektivitas penggunaan komik virtual juga diukur menggunakan N-Gain Score, dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 0,35. Nilai ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan siswa berada pada kategori "Sedang". Temuan ini membuktikan bahwa media komik virtual efektif membantu siswa dalam memvisualisasikan struktur naratif hikayat—seperti orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda—sehingga mempermudah mereka dalam menyusun alur cerita yang lebih runtut dan kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Inquiry Learning* berbantuan komik virtual terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis hikayat siswa. Efektivitas tersebut terlihat dari peningkatan nilai menulis antara pretest dan posttest pada kelompok

sampel. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan komik virtual mampu membantu siswa memahami unsur pembangun hikayat, mengembangkan alur cerita, serta menuliskan kisah secara lebih runtut dan kreatif sesuai sintak pembelajaran *Inquiry Learning*. Bukti peningkatan kemampuan menulis siswa dapat diamati melalui komparasi nilai pretest dan posttest yang ditampilkan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Data Nilai Pretest dan Postes Sampel Penelitian

Komponen Jumlah	Pretest	Postes
Jumlah Siswa (n)	20	20
Jumlah Nilai	992	1350
Nilai Tertinggi	67	75
Nilai Terendah	33	58
Rata-rata (\bar{x})	49.6	67.5
Standar Deviasi (s)	9.30	5.20
Varians (s^2)	86.63	27.08

Nilai postes setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Inquiry Learning* berbantuan komik virtual menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Penelitian dengan uji-t yang dilakukan menghasilkan data berdistribusi normal yang berarti sebaran nilai selisih (gain score) antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan media komik virtual dihasilkan secara simetris. Artinya, sebagian besar siswa mengalami peningkatan yang rata-rata mirip, dan hanya sedikit siswa yang peningkatannya sangat ekstrem (terlalu tinggi atau terlalu rendah).

Hasil penghitungan statistik melalui uji Paired Sample t-test dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

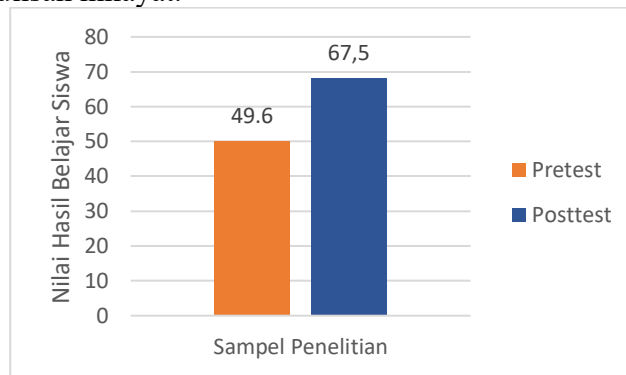
Tabel 4. Uji Paired Sample t-Test Penelitian
Uji-t: Pasangan Dua Sampel untuk Rata-Rata
 (t-Test: Paired Two Sample for Means)

	Postes	Pretes
Rata-rata (Mean)	67,5	49,58
Varians (Variance)	28,50	91,19
Observasi (Jumlah Sampel/N) (Observations)	20	20
Korelasi Pearson (Pearson Correlation)	0,508950766	
Hipotesis Perbedaan Rata-rata (Hypothesized Mean Difference)	0	
dk (Derajat Kebebasan) (df)	19	
t Hitung (t Stat)	9,731018568	
Nilai P (P-value) satu arah (P(T<=t) one-tail)	4,07534E-09	
t Tabel satu arah (t Critical one-tail)	1,729132812	
Nilai P (P-value) dua arah (P(T<=t) two-tail)	8,15069E-09	
t Tabel dua arah (t Critical two-tail)	2,093024054	

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh bahwa nilai t hitung sebesar 9,73 secara substansial lebih tinggi dibandingkan nilai t_{tabel} sebesar 2,093. Dengan demikian, H_0 dinyatakan ditolak. Temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna secara statistik antara kemampuan menulis teks sederhana yang memuat saran, masukan, dan penyelesaian masalah sebelum dan sesudah penerapan model diperoleh menjadi lebih kuat, menumbuhkan motivasi belajar, memberi ruang bagi siswa untuk berkembang sesuai

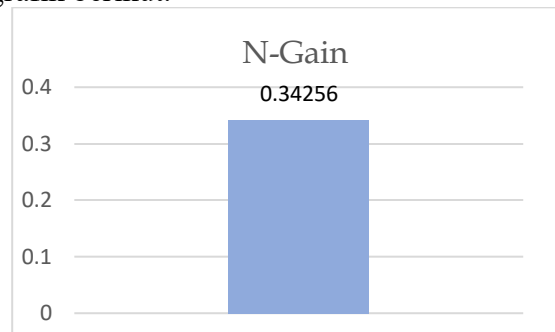
kapasitasnya, mendorong pengaturan diri dalam proses belajar, serta menempatkan guru sebagai fasilitator sehingga pembelajaran berpusat pada siswa.

Peningkatan kemampuan menulis hikayat dalam penelitian dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Pada penelitian ini, rata-rata nilai *pretest* sebesar **50** meningkat menjadi **68** pada *posttest*, sehingga terdapat peningkatan sebesar **18 poin**. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Inquiry Learning* berbantuan komik virtual memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis hikayat siswa. Peningkatan ini sekaligus menegaskan bahwa penyajian materi dalam bentuk komik virtual mampu menarik perhatian siswa, memperjelas pemahaman mereka, dan mendukung proses berpikir kritis dalam penulisan hikayat.



Gambar 3. Grafik Hasil Pembelajaran

Nilai N-Gain yang diperoleh mencapai 0,34256, dan masuk dalam rentang ($0,3 \leq g \leq 0,7$) sebagaimana terlihat pada grafik berikut.



Gambar 4. Grafik Nilai N-Gain

Berdasarkan grafik N-Gain, terlihat bahwa rata-rata peningkatan kemampuan siswa berada pada kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami dan mengolah materi dengan cukup baik setelah mengikuti pembelajaran. Penggunaan komik virtual sebagai media belajar turut memberikan arah dan kejelasan dalam proses pembelajaran, sehingga hambatan dalam memahami materi hanya dialami oleh sebagian kecil peserta didik. Kondisi ini sejalan dengan konsep *individualized instruction* dalam pembelajaran bahasa, yaitu pembelajaran yang memperhatikan pengolahan materi, pengaturan waktu, dan kecepatan belajar setiap siswa sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis (Prawiladilaga, 2025).

Penerapan model *Inquiry Learning* yang dipadukan dengan komik virtual membuat siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, karena mereka tidak hanya menerima

materi secara pasif, tetapi juga terdorong untuk mengamati, menanya, menganalisis, dan menarik kesimpulan berdasarkan isi komik yang disajikan. Sejalan dengan pemikiran Lestiani (2021), keunggulan komik virtual terletak pada sifatnya yang interaktif, variatif, serta aksesibilitasnya yang tinggi, yang secara signifikan mampu melampaui keterbatasan media cetak konvensional.

Visualisasi elemen naratif seperti alur cerita, penokohan, latar, dan amanat dalam format digital mempermudah siswa dalam mendekonstruksi struktur kompleks teks Hikayat Bayan Budiman. Representasi visual yang menarik ini tidak hanya meningkatkan fokus dan motivasi intrinsik, tetapi juga berfungsi sebagai panduan fisik (*scaffolding*) bagi siswa. Selain itu, komik virtual memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan, sehingga memudahkan siswa dalam mengembangkan ide, merangkai alur, serta menyusun unsur naratif dalam bentuk tulisan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Zulfiah, 2022) yang menyatakan bahwa integrasi media komik virtual dalam proses instruksional terbukti mampu mengoptimalkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, sekaligus mentransformasi materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi representasi visual (Lestiani, 2021). Implementasi model *Inquiry Learning* dalam konteks ini berperan sebagai katalis bagi siswa untuk mengonstruksi pengetahuan secara mandiri melalui serangkaian proses eksplorasi dan investigasi sistematis (Prasetiyo, 2021), yang pada gilirannya menstimulasi perkembangan keterampilan menulis secara otonom. Lebih lanjut, karakteristik komik virtual yang bersifat *ubiquitous*—dapat diakses tanpa batasan waktu dan tempat—berfungsi sebagai instrumen *scaffolding* yang memungkinkan siswa melakukan peninjauan ulang (*reviewing*) konten naratif secara mandiri (Maryana, 2024). Hal ini secara signifikan mereduksi hambatan kognitif siswa dalam memetakan koherensi alur cerita serta memfasilitasi proses inkubasi ide dalam pengembangan gagasan kreatif.

Efektivitas media komik virtual dalam proses instruksional sejalan dengan temuan Darmayanti dan Abadi (2021), yang menegaskan bahwa integrasi komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu mengoptimalkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Relevansi temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini, di mana penggunaan komik virtual terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan capaian belajar siswa dalam menulis hikayat. Secara empiris, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulan kognitif yang memudahkan siswa dalam mendekonstruksi struktur naratif yang kompleks menjadi gagasan yang lebih terstruktur.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi strategis antara model *Inquiry Learning* dengan media komik virtual yang diaplikasikan secara spesifik pada penulisan hikayat—sebuah genre sastra klasik yang umumnya diajarkan secara konvensional. Berbeda dengan studi terdahulu yang hanya berfokus pada minat baca atau berpikir kritis secara umum, penelitian ini memosisikan komik virtual sebagai pemantik inkuiri yang memandu siswa secara sistematis mulai dari tahap observasi, perumusan masalah, hingga produksi teks hikayat yang kreatif dan mandiri.

Kebaruan lainnya tampak pada pembuktian empiris bahwa penggunaan komik virtual tidak hanya berfungsi sebagai media visual pendukung, tetapi mampu berperan sebagai instrumen kognitif (*cognitive tool*) yang mentransformasi teks hikayat yang bersifat arkais dan abstrak menjadi representasi visual yang konkret, sehingga memudahkan proses dekonstruksi dan rekonstruksi alur cerita oleh siswa dalam kerangka kerja *Inquiry Learning*. Hal ini diperkuat oleh hasil uji statistik yang menunjukkan peningkatan signifikan

kemampuan menulis hikayat, baik dari selisih rata-rata nilai pretest dan posttest, nilai N-Gain kategori sedang, maupun hasil *paired sample t-test* yang secara tegas menolak hipotesis nol. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menawarkan model pembelajaran berbasis inkuiri yang adaptif terhadap media digital, relevan dengan tuntutan literasi kritis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis sastra klasik di era pembelajaran modern. Kebaruan tersebut dapat divisualisasikan melalui gambar berikut.



Gambar 5. Kebaruan Penelitian “Efektivitas Model *Inquiry Learning* Berbantuan Komik Virtual terhadap Kemampuan Menulis Hikayat”

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji t pada taraf signifikansi 0,05, diperoleh t_{hitung} sebesar 9,73 dan t_{tabel} sebesar 2,093. Penolakan hipotesis nol (H_0) ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa yang sangat signifikan dalam menulis teks hikayat setelah penerapan model *Inquiry Learning* berbantuan komik virtual. Peningkatan rata-rata skor dari 49,58 menjadi 67,5 serta perolehan N-Gain sebesar 0,34 (kategori sedang). Temuan ini mengonfirmasi bahwa integrasi komik virtual mampu mentransformasi materi hikayat yang bersifat abstrak menjadi representasi visual yang konkret, sehingga memudahkan siswa dalam mengonstruksi alur cerita secara lebih runtut, kreatif, dan mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Adywinata, I. K. (2022). Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKN Sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 480–489. doi:Adywinata, I. K. S., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan Ppkn Sebagai Media Variatif Untuk Siswa Kelas V SD. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Agustini, D. (2024). *Inquiry-Based Learning dalam Kurikulum Merdeka*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Aslindawati, N. W. (2025). *Media Pembelajaran di Era Digital*. Gowa: CV. Ruang Tentor.
- Athmojo, W. B. (2024). *Pembelajaran Berdiferensiasi (dalam implementasi kurikulum merdeka)*. Surakarta: CV. Pajang Putra Wijaya.

- Azizah, M. Z. (2025). *Model Pembelajaran: Konsep, Paradigma dan Implementasi*. . Indramayu: Penerbit Adab.
- Darmawan, B. A. (2023). Kritik Terhadap Naskah Hikayat Masyhud Hakk Dalam Perspektif Ilmu Sejarah. . *Jurnal Malay Studies: History, Culture And Civilization*, , 2987–9566. Retrieved from. <https://E-Journal.Lp2m.Uinjambi.Ac.Id/Ojp/Index.Php/Malay>
- Depin, N. H. (2024). Inquiry Learning: Pengertian, Sintaks dan Contoh Implementasi di Kelas. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*,, 39-43.
<https://Journal.Myrepublikcorp.Com/Index.Php/Ijen/Article/View/80/71>
- Dewi, S. K. (2023, 2 23). *Pengaruh Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Inquiry Terhadap Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik Kelas X SMAN 2 Menggala Pada Materi Pokok Ekosistem*. Retrieved from Digital Repository Unila: <https://digilib.unila.ac.id/>
- Facione, P. A. (2015). *Critical Thinking: What It Is And Why It Counts*. California: Measured Reasons LLC.
- Fithriyah, N. N. (2024). Analisis Keterampilan Berfikir Kritis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*,, 225-235.
- Handayani, R. (2025). *Dialog Kultural Dalam Kesusastraan Melayu Klasik*. Jakarta: Publica Indonesia Utama.
- Hanifah, H. A. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *ournal Of Social Science And Education*, 1–10. doi: <https://doi.org/10.21154/Asanka.V4i>
- Harahap, M. S. (2023). *Memahami Bacaan Melalui Pendekatan Kontekstual (Inquiry)*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Haryanti, A. S. (2018). Menulis Hikayat Dengan Menggunakan Metode Kearifan Lokal Daerah Balaraja. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 123–126. doi:<https://doi.org/10.30743/Bahastra.V3i1.3123>
- Hasanudin, C. F. (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*. <https://doi.org/10.47857/Irjms.2025.V06i01.01875>
- Hertaningtyas, d. L. (2025). *Model-model Pembelajaran: Praktik Pedagogis Pembelajaran Mendalam*. Jakarta: Publica Indonesia Utama.
- Hidayah, K. N. (2024). Peningkatan Kemampuan Bercerita Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantuan Komik Digital. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajara*, 37–45. Retrieved from . <https://repository.ikipp>
- Kemendikbudristek. (2023). *Peringkat Indonesia pada PISA 2022 Naik 5-6 Posisi Dibanding 2018*. Jakarta: (<https://www.kemendikdasmen.go.id/siaran-pers/8990-peringkat-indonesia-pada-pisa-2022-naik-5-6-posisi-dibanding>).
- Kemendikdasmen. (2025). *Panduan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kurniawati, N. &. (2024). Penggunaan Video Geramika Dalam Menganalisis Unsur Kebahasaan Teks Hikayat Pada Fase E. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa : Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 82-89.
- Lestiani, W. T. (2021). Pengembangan Media Komik Digital “Bahaya Virus” Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 125–131. Retrieved from <https://www.academia.edu/download/73354716/16784.pdf>
- Maryana, M. A. (2024). *Media Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Merdeka Belajar*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.

- Monika, M. M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching terhadap Menceritakan Kembali Hikayat Pada Fase E SMA N 16 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 16530-16540. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14747>
- Muhandis, M. A. (2023). Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design. *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, 98-106. <https://doi.org/10.30871/Jamn.V7i2.6931>
- Nama, I. K. (2022). Nilai Moral Dalam Hikayat Maharaja Bikrama Sakti. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, & Budaya*, (pp. 151–160). Denpasar: Universitas Mahasaraswati. Retrieved from <https://ejournal1.unud.ac.id/index.php/snbsb/article/view/75>
- Perpusnas. (2024). *TGM dan IPLM Menjadi Indikator Kunci Pemerintah di Bidang Perpustakaan*. Jakarta: ((<https://www.perpusnas.go.id/berita/tgm-dan-iplm-menjadi-indikator-kunci-pemerintah-di-bidang-perpustakaan>)).
- Prameswari, A. S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Hikayat Berdiferensiasi Pada Siswa SMA Berbantuan Media Wayang. *Journal of Classroom Action Research*, 1733-1741.
- Prasetyo, M. B. (2021). Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 109-120.
- Pratiwi, D. D. (2016). Pembelajaran Learning Cycle 5e Berbantuan Geogebra Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 191-202. doi: <https://doi.org/10.24042/Ajpm.V7i2.9684>
- Prawiladilaga, S. D. (2025). *Serba Hyper: Untuk Digital Natives*. Bandung: Prenada Media.
- Purwanto, E. (2023). *Model Pembelajaran Matematika di Era Milenium Ketiga*. Yogyakarta: Garudhawacana.
- Rahmayanti, R. A. (2023). Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNM*, 1588–1594. Retrieved from <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio>
- Syahmi, F. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 81–90. <http://dx.doi.org/10.17977/Um038v5i12022p081>
- Tampubolon, A. R. (2024). Pengaruh Mode IPembelajaran Social Inquiry pada Bahasa Indonesia untuk Melatih Kemampuan Literasi Siswa Kelas IV UPTSPF SD Negeri 106447 Des Durian Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 400-415. Retrieved from <https://jurnal.kopusindo.com/i>
- Warda, H. &. (2025). Teka-Teki Silang sebagai Inovasi Joyful Learning dalam Pembelajaran Teks Hikayat Kelas X BDG 1 SMK Muhammadiyah 4 Kalisat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 13106-13113. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/26920>
- Zakiah, Z. A. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 8431–8440. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i5.3869>
- Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4c: Learning And Innovation Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Conference: 2nd Science Education National Conference* (pp. 1-18). Universitas Trunojoyo Madura,: Universitas Negeri Malang.

Zulfiah, I. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V SD/MI. *erampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasa*, 59–68. Retrieved from <Http://Ejournal.Radenintan.Ac.Id/Index.Php/Terampil/Index>