

# **MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA SEKOLAH DASAR**

Agustin, Sunarti  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta  
[agustinamy8@gmail.com](mailto:agustinamy8@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui kualitas media komik; (2) Mengetahui bagaimana daya tarik produk; (3) Mengetahui efektifitas belajar peserta didik setelah menggunakan media. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) yang mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall. Penelitian dilakukan di SD SONOSEWU Yogyakarta pada bulan Desember-April 2019. Subjek penelitian uji coba terbatas berjumlah 6 orang dan uji coba lapangan 20 orang siswa kelas IV SD SONOSEWU Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kualitas media komik yang di validasi oleh ahli media mendapat nilai 129 dan ahli materi 95; (2) Daya tarik media pada uji coba terbatas melalui angket respon siswa mendapat nilai 80% dan angket respon guru 83%. Untuk uji coba lapangan angket respon siswa mendapat nilai 85% dan angket respon guru 96%; (3). Hasil efektifitas uji coba terbatas pretest mendapat nilai 7,3 dan posttest 8,1. Sedangkan uji lapangan pretest mendapat nilai 6,2 dan posttest 7,8. Hasil analisis menggunakan *Paired Sample T-test* uji coba terbatas t hitung 2,712 dan Sig. (2 tailed) adalah  $0,042 < 0,05$ . Uji coba lapangan t hitung 5,446 dan Sig. (2 tailed) adalah  $0,000 < 0,05$ . Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa media komik cerita anak yang berjudul “Belajar dan Bermain Alat Musik” efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya menulis narasi.

Kata kunci: *Media Komik Cerita Anak, Keterampilan Menulis Narasi.*

## **ABSTRACT**

This study aims to find out: (1) To find out how the quality of comic media; (2) To find out the attractiveness of the products; (3) To find out the learning effectiveness after using the media. This research study is a research and development which refers to the development model of Borg and Gall. The study was conducted at Sonosewu Elementary School Yogyakarta in December-April 2019. The limited number of research subjects were 6 persons and during the practical trial there were 20 persons. The study results showed that; (1)The quality comic media in the media expert validation got 129 and material experts 95; (2) The attractiveness of limited trial media through student response questionnaire scored 80% and teacher response questionnaire 83%. For the field questionnaire the response questinnaire students scored 85% and teacher 96%; (3) The result of the effectiveness of the limited pretest trials scored 7,3 and post-test 8,1. While the pretest field test scored 6,2 and post-test 7,8. The result of the paired sample t-test analysis of trial limited to t count 2,712 and sig (2 tailed) were  $0,042 < 0,05$ . Test of t-test field 5,446 and sig (2 tailed) is  $0,000 < 0,05$ . From these results it can be concluded that the childrens' story comic media entitled “Learning and Playing Musical Instruments” is effectively used in Indonesia Language learning activities especially writing narratives.

Keywords: *Media Comic Childrens' Story, narrative Writing Skills.*

## **PENDAHULUAN**

BNSP(2006: 107) pada dasarnya proses belajar mengajar adalah interaksi antara manusia, sumber daya, dan lingkungannya. Proses belajar mengajar yang tersusun secara teratur, yang dapat mengubah kemampuan peserta didik dari suatu lingkungan ke tingkatan yang lebih baik dalam suatu proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Menurut Dewi Kusumaningsih dkk (2013: 13) Bahasa adalah alat Komunikasi yang efektif antar manusia. Bahasa dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan gagasan pembicara kepada pendengar atau penulis kepada pembaca. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik lisan maupun tulisan.

Indonesia, menggunakannya dengan tepat dan kreatif. Keterampilan berbahasa Indonesia diberikan kepada guru maupun siswa bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia yang mencakup empat komponen yaitu: (1) keterampilan menyimak; (2) keterampilan berbicara; (3) keterampilan menulis; dan (4) keterampilan membaca. Setiap keterampilan itu sangat erat sekali berhubungan (Kundharu Sadhodhono dkk, 2014: 5).

Menurut Kundharu Sadhodhono dan Slamet (2014: 5) keempat keterampilan tersebut saling terkait antar yang satu dengan yang lainnya. Menurut Sadhodhono Kundharu dan Slamet (2014: 5) sedangkan menulis adalah kegiatan berbahasa yang bersifat produktif, Pembelajaran keterampilan menulis pada siswa SD kelas IV mencakup menulis deskripsi, argumentasi, narasi, persuasi, eksposisi, puisi, pantun, dan cerpen. Salah satu keterampilan yang perlu dimiliki siswa SD kelas IV adalah menulis narasi.

Menurut Dewi Kusumaningsih (2013:73) mengemukakan bahwa narasi adalah percakapan atau tulisan yang bertujuan menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia berdasarkan perkembangan dan waktu ke waktu. Keterampilan menulis narasi penting bagi siswa karena menulis narasi siswa dapat menyampaikan peristiwa atau kejadian dalam kehidupan sehari-harinya secara kronologis. Pembelajaran keterampilan narasi juga bertujuan agar siswa dapat mengungkapkan ide dan perasaannya dalam bentuk tulisan.

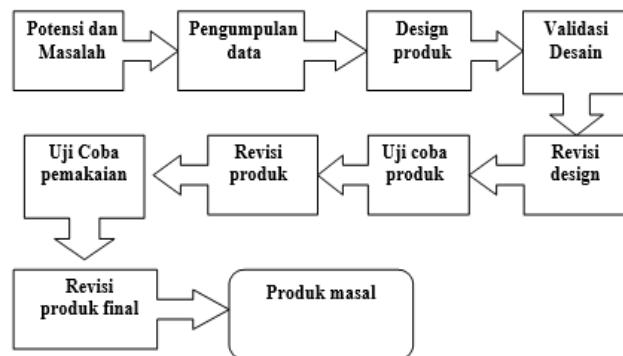
Kegiatan observasi dilaksanakan Rabu 13 Desember 2018 yang berlokasi di SD SONOSEWU Yogyakarta. Pada saat kegiatan observasi berlangsung dengan melihat proses pembelajaran, yang terfokus pada kegiatan belajar siswa dan cara mengajar guru di kelas IV SD SONOSEWU Yogyakarta. Peneliti mendapat beberapa permasalahan yaitu rendahnya kemampuan siswa dalam menulis, guru hanya menggunakan LKS saat proses pembelajaran dan media yang digunakan masih terbatas dan masih bisa dikembangkan. Media komik belum pernah dimanfaatkan sebagai alternatif media untuk mengajarkan keterampilan menulis karangan narasi. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran sangatlah penting untuk menarik perhatian siswa dan memberikan rangsangan kepada siswa untuk dapat mengembangkan kemampuannya. Media dapat dikatakan sebagai sumber inspirasi siswa untuk memperoleh gagasannya.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa, penggunaan media komik cerita anak dengan menggunakan metode latihan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis karangan narasi. Media komik cerita anak merupakan salah satu solusi yang diusahakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran bidang studi bahasa Indonesia. Solusi tersebut diberikan khususnya untuk pembelajaran menulis narasi. Dari latar belakang yang telah

dikemukakan, maka peneliti akan mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SD Sonosewu Yogyakarta.

### METODE PENELITIAN

Dengan subjek uji coba terbatas 6 orang dan uji coba lapangan 20 orang siswa kelas IV. Dalam penelitian Pengembangan (*Research and development*) ini, peneliti menggunakan model pengembangan menurut Borg & Gall (Sugiyono, 2015:297) dimana bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Dalam penelitian ini ada sepuluh langkah sebagai berikut:



**Gambar 1.** Tahap penelitian R&D

Data yang telah diperoleh dianalisis secara kualitatif deskriptif yaitu saran-saran, masukan, tanggapan, dan kritik yang terdapat dalam angket. Hasil analisis data kualitatif digunakan untuk memperbaiki media. Selanjutnya analisis data kuantitatif dilakukan mengolah data berupa skor penilaian ahli materi, media, respon siswa, guru, dan tes. Adapun cara mengubah nilai persentase diubah dalam bentuk nilai yang mengacu pada konversi persentase 5 menurut Sunarti dan Selly Rahmawati (2014: 191). Nilai Persentase:

$$= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 2.** Nilai Persentase

Persentase (%)	Skala Nilai	Keterangan
85-100	A	Sangat baik
75-84	B	Baik
60-74	C	Cukup
40-59	D	Kurang
0-39	E	Sangat kurang

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

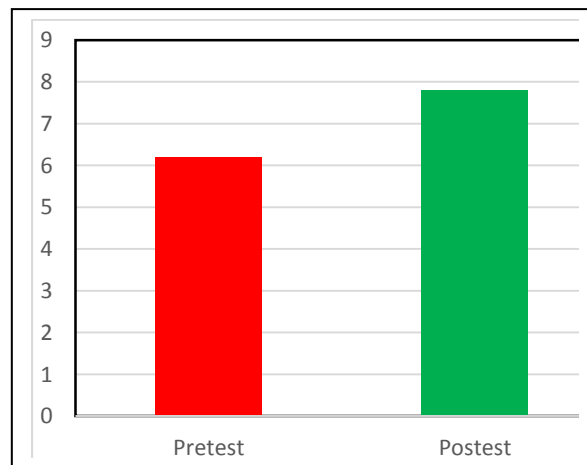
Dalam penelitian ini, peneliti pertama kali menemukan potensi dan masalah yang ada di SD SONOSEWU Yogyakarta, yaitu lemahnya kemampuan menulis narasi dan media yang digunakan masih bisa dikembangkan. Selanjutnya peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi langsung di kelas IV SD SONOSEWU Yogyakarta.

Ketiga peneliti mendesain media komik berupa draf kasar terlebih dahulu. Kemudian dilakukan validasi oleh ahli media mendapat nilai 129 dengan kategori sangat baik (A), sedangkan media yang divalidasi ahli materi mendapat nilai 95 dengan kategori sangat baik

(A). Media yang sudah divalidasi kemudian dilakukan revisi, dimana terdapat revisi yaitu menghilangkan kata modern pada cover.

Media yang sudah direvisi, kemudian di uji coba terbatas pada 6 orang siswa. Dimana siswa diberi angket dan tes. Untuk hasil respon siswa terhadap daya tarik media komik 80% dan respon guru 83% dengan kategori baik (B). Sedangkan untuk nilai pretest rata-rata 7,3 dan posttest 8,1. Untuk hasil efektifitas nilai  $t$  2,712 dengan sig (2 tailed)  $0,042 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima. Jadi media komik efektif digunakan jika ditinjau dari hasil kemampuan menulis narasi mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Setelah uji coba terbatas dilakukan peneliti melihat apakah ada yang harus direvisi. Akan tetapi saat uji coba terbatas tidak ada yang harus direvisi dan di nilai baik semua, maka media komik dapat di uji coba lapangan dengan jumlah 20 orang siswa kelas IV SD SONOSEWU Yogyakarta. Adapun hasil angket respon siswa terhadap daya tarik media komik 85% dan respon guru 96% dengan kategori sangat baik (A). Untuk hasil pretest 7,3 dan posttest 8,1 mengalami peningkatan yang disajikan dalam gambar sebagai berikut:



**Gambar 2.** Diagram perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest

Untuk hasil efektifitas nilai  $t$  5,446 dengan sig (2 tailed)  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima. Jadi media komik efektif digunakan jika ditinjau dari hasil kemampuan menulis narasi mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Setelah uji coba lapangan dilakukan maka dilakukan revisi desain/media. Akan tetapi tidak ada yang harus direvisi, karena media dinilai sangat baik semua sehingga dapat dilakukan produk masal. Peneliti tidak melakukan produk masal, karena keterbatasan waktu dan biaya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, serta dilakukan pembahasan secara menyeluruh maka dapat ditarik kesimpulan bahwa mengetahui bagaimana proses pengembangan media komik cerita anak untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas IV SD SONOSEWU Yogyakarta, kualitas media yang divalidasi ahli media mendapat nilai 129 dan ahli materi 95. Untuk daya tarik media dilakukan pada uji coba terbatas 6 orang dengan nilai respon siswa 80% dan respon guru 83%. Untuk uji coba lapangan angket respon siswa mendapat nilai 85% dan respon guru 96%. Hasil menulis narasi

pada uji coba terbatas nilai pretest 7,3 dan posttest 8,1. Pada uji coba lapangan nilai pretest 6,2 dan posttest 7,8. Hasil efektifitas dengan paried sample uji terbatas nilai t 2,712 dengan sig (2 tailed)  $0,042 < 0,05$ . Uji lapangan nilai t 5,446 dengan sig (2 tailed)  $0,000 < 0,05$ . Hal ini disimpulkan bahwa media komik efektif digunakan jika dilihat dari hasil menulis narasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: pdf.
- Dewi Kusumaningsih dkk. 2013. *Terampil Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Ferdian Udiyanto. 2008. *Ayo Membuat Komik Sendiri*. Yogyakarta: C.V Empat Pilar Pendidikan.
- Keraf Gorys. 2010. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia Widya Sarana.
- Saddhono, K. Dan Slamet, Y. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu..
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research AND Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti dan Selly Rahmawati. 2013. *Penelitian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: CV Andi Offset.