

Pengaruh Media Gambar Komik Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Pada Siswa Kelas III SDN Krembung 1

Oleh
Nihaya Syafa Tasya Azzahro
198620600080

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Psikologi Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

2023

Pendahuluan Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari mata pelajaran pada pendidikan dasar. Mata Pelajaran yang wajib ada pada Sekolah Dasar ialah Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang menganut berdasarkan kurikulum dipakai dinegara kita. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia hanya dilakukan dengan sederhana tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar siswa, guru hanya menggunakan media yang terdapat pada buku pegangan (buku tematik) yang dimiliki oleh guru (Rijal et al., 2019)

Kemampuan siswa dalam menulis berupa karangan sederhana di Sekolah Dasar tidak rendah dengan itu guru harus kreatif dan terampil dalam merancang dan mengelolah alat bantu media pembelajaran dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar. Cara agar dapat membangun suatu ide serta menarik minat siswa dalam keterampilan menulis ialah dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran(Keterampilan et al., 2022).

Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh media gambar komik terhadap keterampilan menulis karangan sederhana pada siswa SD ?

Tujuan

Untuk mengetahui pengaruh media gambar komik terhadap keterampilan menulis karangan sederhana pada siswa SD

Keterampilan Menulis Karangan Sederhana

Menulis karangan sederhana merupakan suatu kemampuan menulis dengan menggabungkan beberapa kata yang kemudian disusun menjadi sebuah kalimat yang baik dan benar dengan menggunakan tata bahasa, sehingga memudahkan pembaca untuk mengerti serta memahami kalimat tersebut (Kartika et al., 2022)

Media Gambar Komik

Media gambar komik merupakan suatu media yang memiliki sifat yang jelas, mudah dipahami, serta sederhana, maka dengan itu komik dapat menjadi media yang bersifat mendidik dan bersifat memberi informasi (Hendri et al., 2022)

Indikator

1. Kesesuaian judul dengan tema komik
2. Kesesuaian alur atau rangkaian cerita dengan komik
3. Penulisan tanda baca
4. Penulisan huruf kapital
5. Kesesuaian latar

Metode

Jenis Penelitian

Rancangan Penelitian

Populasi & Sampel

Pengumpulan Data

Analisis Data

Penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen

One group pretest-posttest design

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Populasi : Kelas III di SDN Krembung 1

Sampel : semua siswa kelas II sebanyak 30 siswa

1. Observasi
2. Tes
 - Pretest
 - Posttest

Uji Tpaired

$$t_{hit} = \frac{|(x - \mu_0)|}{s/\sqrt{n}} \approx t_{\alpha}$$

Keterangan:

- x = rata-rata sampel
- μ_0 = rata-rata populasi
- s = std.dev populasi
- n = ukuran sampel

Hasil

Pada penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SDN Krembung 1 terdapat 30 siswa Kelas 3 yang telah ditetapkan menjadi sampel penelitian. Pada penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai tujuan penelitian. sehingga pada penelitian terdapat satu kelompok yang berfungsi sebagai kelompok kontrol (sebelum diberikan *treatment*) serta sebagai kelompok eksperimen (setelah diberikan *treatment*). Kemudian hasil data tersebut disajikan dengan menggunakan *descriptive statistic*. Selanjutnya dilakukan nya *uji normalitas* data yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang di dapat dari data pretest dan posttest pada siswa kelas III yakni signifikansi *pretest* yang didapat $0,041 > 0,05$ yang artinya signifikansi lebih besar dari 0,05 dan nilai signifikansi *posttest* yang didapat $0,263 > 0,05$ yang artinya signifikansi lebih besar 0,05. Pada hasil uji Paired Sampels T Test yang menunjukkan bahwa dilihat dari sig. (2-tailed) adalah 0,000 dengan begitu menurut pemaparan di atas yang berarti bahwa *p value* ($0,000 < 0,05$). Maka dapat di ketahui jika *p value* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pembahasan

Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian di SDN Krembung 1 pada siswa kelas III. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yakni dengan memberikan siswa kelas III soal *pretest*, yang selanjutnya peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) kepada siswa kelas 3 dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran gambar komik. Langkah terakhir yakni peneliti memberikan soal *posttest* kepada siswa kelas III. Adapun pemaparan langkah-langkah pada penelitian ini. Sebelum diberikannya sebuah perlakuan (*treatment*), siswa diberikan soal *pretest* hingga kemudian hasil dari perlakuan (*treatment*) dapat didapati lebih tepat serta akurat, sehingga dapat membandingkan dari sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Soal pada *pretest* diambil dari muatan bahasa Indonesia dengan materi menulis karangan sederhana. *Pretest* yang digunakan berisi perintah untuk menuliskan karangan sederhana yang bertema proses produksi sandang. Setelah selesai dalam melakukan penelitian di kelas III, peneliti dapat memperoleh data dari *pretest* dan *posttest*. Pada data *pretest* dapat dilihat di tabel 2. dengan rata-rata nilai yang didapat yakni 51,00 dan data *posttest* dapat dilihat pada tabel 4. dengan nilai rata-rata yang didapat yakni sebesar 76,17. Selisih antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yakni sebesar 25,17, jadi nilai dapat dilihat nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari nilai rata-rata *pretest*. Dapat dilihat dari tabel 7. Hasil *uji Paired Sampels T Test* yang menunjukkan bahwa dilihat dari sig. (2-tailed) adalah 0,000 dengan begitu menurut pemaparan di atas yang berarti bahwa *p value* ($0,000 < 0,05$). Maka dapat di ketahui jika *p value* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian terhadap pengaruh media gambar komik terhadap keterampilan menulis karangan sederhana pada tema 7 dengan muatan bahasa Indonesia di kelas III SDN Krembung 1. Nilai rata-rata awal sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media gambar komik memperoleh nilai rata-rata 51,00 dan setelah diberikan nya perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media gambar komik memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,17. Sehingga selisi nilai rata-rata sebelum dan sesudahnya menerapkan media gambar komik yakni 25,17. Selanjutnya dilakukan nya *uji normalitas* data yang mnunjukkan bahwa nilai signifikansi yang di dapat dari data pretest dan posttest pada siswa kelas III yakni signifikansi *pretest* yang didapat $0,041 > 0,05$ yang artinya signifikasi lebih besar dari 0,05 dan nilai signifikasi *posttest* yang didapat $0,263 > 0,05$ yang artinya signifikasi lebih besar 0,05. Sehingga n data *pretest* dan posttest siswa kelas III dapat berdistribusi normal. Pada hasil uji Paired Sampels T Test yang menunjukkan bahwa dilihat dari sig. (2-tailed) adalah 0,000 dengan begitu menurut pemaparan di atas yang berarti bahwa *p value* ($0,000 < 0,05$). Maka dapat di ketahui jika *p value* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media gambar komik terhadap keterampilan menulis karangan pada siswa kelas III di SDN Krembung 1.

Referensi

- [1] U. S. P. Nasional, “Introduction and Aim of the Study,” *Acta Pædiatrica*, vol. 71, pp. 6–6, 1982, doi: 10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x.
- [2] A. Hamid, “Guru Professional,” *Al-Falah J. Ilm. Keislam. dan Kemasyarakatan*, vol. 17, no. 32, pp. 274–275, 2017, [Online]. Available: <http://ejurnal.staialfalahbjb.ac.id/index.php/alfalahjikk/article/view/26>
- [3] M. R. Rijal, S. S. Nurjanah, and U. Mu’awwanah, “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Sederhana (kuasi eksperimen pada kelas III SDN Cadasari 1 kelurahan Cadasari Kecamatan Cadasari),” *Ibtida’i J. Kependidikan Dasar*, vol. 6, no. 02, p. 165, 2019, doi: 10.32678/ibtidai.v6i02.2499.
- [4] P. N. R, Sulaiman, and A. A. S, “Pengembangan Media Permainan Scrabble Berbasis Macromedia Flash Untuk Materi Menulis Karangan Sederhana Bahasa Indonesia Kelas III SDN Betiting,” *Widyagogik*, vol. 6, pp. 13–28, 2018.
- [5] E. Marlina, F. Hilmiyati, and O. Farhurohman, “Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Concept Sentence Analysis of Ability Write a Simple Article Using the Cooperative Type Learning Model Concept Sentence,” vol. 8, no. 1, pp. 11–20, 2021.
- [6] N. Kartika, U. Kuswendi, and ..., “Pembelajaran Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Model Problem Based ...,” *COLLASE (Creative ...)*, vol. 05, no. 02, pp. 275–282, 2022, [Online]. Available: <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/5890>

Referensi

- [7] A. Saepurokhman, N. Royani, A. Info, P. Karangan, and U. S. April, “Pembelajaran Karangan Sederhana Dengan Menggunakan Media Gambar (Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas III SD Negeri 03 Cibunar Kecamatan Malangbong Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2020/2021),” vol. 1, no. 2, pp. 56–61, 2022.
- [8] T. N. Ayudiani, B. Robandi, and D. Heryanto, “Penerapan Metode Pembelajaran Somatic Auditory Visual Intellectual (SAVI) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Kelas III SD,” *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. Volume. 6, no. 2, pp. 34–43, 2021.
- [9] L. Anggraini, D. E. Prasetyo, and R. Ulva, “Pengaruh Media Gambar Seri Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Tema 8 Muatan Bahasa Indonesia Kelas Iii Sd Negeri 07 Sitiung,” *Cons. Educ. Couns. J.*, vol. 2, no. 1, p. 91, 2022, doi: 10.36841/consilium.v2i1.1556.
- [10] A. Keterampilan, M. Karangan, and M. Media, “Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan (AJPP) Analisis Keterampilan Menulis Karangan Menggunakan Media Flash,” vol. 1, no. 3, pp. 1–5, 2022.
- [11] M. Hendri, M. Tahir, and H. Setiawan, “Pengaruh Media Komik Cerita Anak Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas V Sdn 1 Kediri Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021,” *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 8, no. 1, pp. 852–858, 2022, doi: 10.36312/jime.v8i1.2885.
- [12] M. Farinella, “The Potential Of Comics In Science Communication,” *J. Sci. Commun.*, vol. 17, no. 1, pp. 1–17, 2018, doi: 10.22323/2.17010401.
- [13] Sugiyono. (2018).Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta

