

Pengaruh Media Komik Digital terhadap Kemampuan Menulis Cerita di Sekolah Dasar

Oleh:

Herlina Fibiyantri

Ermawati Zulikhatin Nuroh

Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
2024

Pendahuluan

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Kenongo 1 kelas IV-B, kemampuan menulis siswa sangatlah rendah, dikarenakan tingkat kemalasan dan juga pembelajaran menulis yang belum menggunakan media yang bervariasi. Menulis bagi siswa dikatakan sebagai kegiatan yang membosankan. Siswa kelas IV-B di SDN Kenongo 1 masih sulit dalam menulis cerita dengan penggunaan ejaan, huruf kapital, tanda baca yang tidak tepat sehingga penulisan yang dihasilkan siswa hanya mampu membuat beberapa paragraf dan tidak jelas alurnya. Penggunaan media pembelajaran di kelas juga sangat kurang, guru biasanya mengajarkan menulis siswa dengan mencontohkan di papan tulis saja, tidak ada media baru yang membangun semangat lebih dari siswa untuk dapat menuangkan gagasan pikirannya dalam bentuk tulisan.

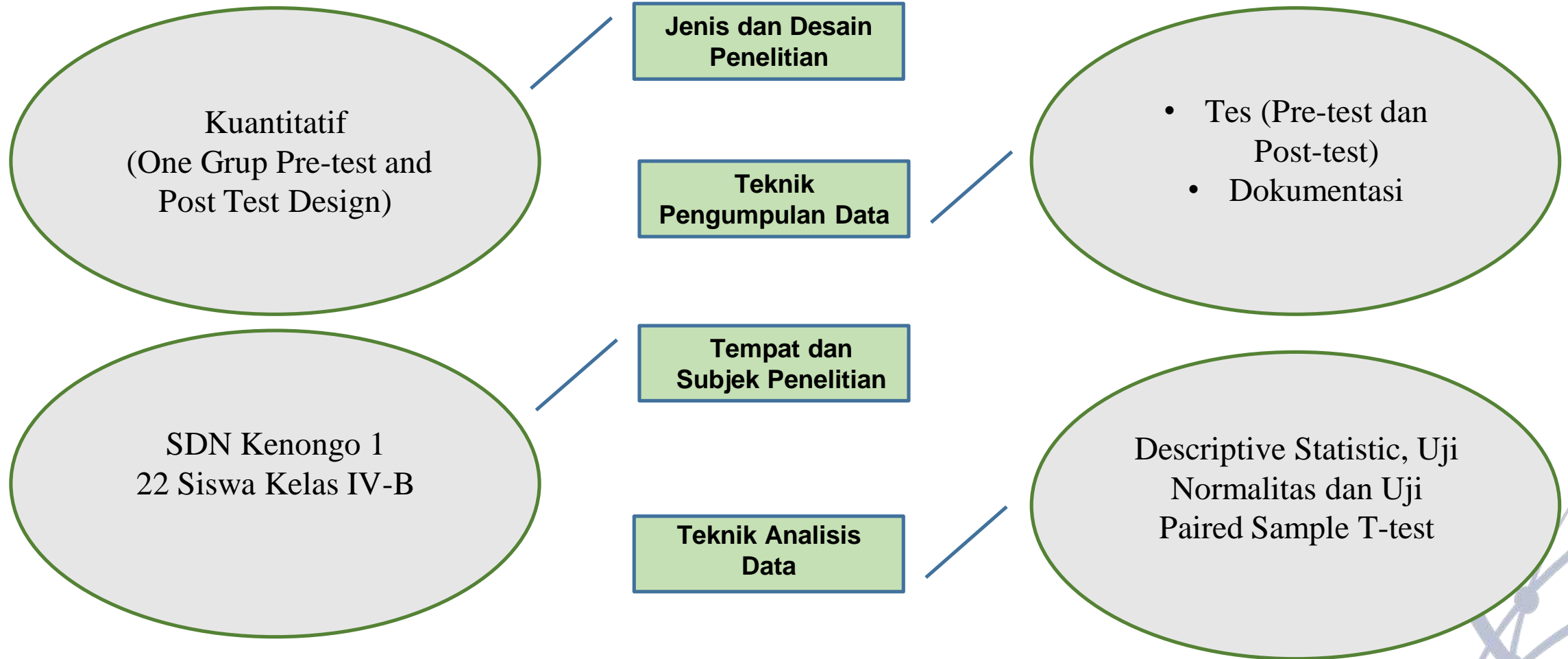
Kemampuan menulis selalu diajarkan dan penting diberikan pada siswa untuk dipelajari dan dikuasai dibangku sekolah dasar. Perbedaan dengan kemampuan yang lain, kemampuan menulis akan menjadi bentuk dasar terbentuknya karakter dan kemampuan dalam pengolahan bahasa, menyimak, dan menceritakan sebuah cerita.

Saat ini memasuki revolusi industri 4.0 dimana teknologi dapat disatukan dalam dunia pendidikan untuk membantu kegiatan belajar siswa (Gavalton & McGarr, 2019). Kunci utama berkembangnya bangsa terletak dalam pendidikan (Nisa et al., 2023). Pesatnya perkembangan teknologi membuat pendidikan harus mampu menyesuaikan dan memanfaatkan dengan baik teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Fukuda, 2020).

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media komik digital terhadap kemampuan menulis cerita di sekolah dasar?

Metode



Hasil

1. Descriptive statistic kemampuan menulis cerita

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRE TEST	22	40	78	58.64	10.335
POST TEST	22	68	95	80.59	7.926
Valid N (listwise)	22				

Pada tabel descriptive statistics terdapat 22 siswa kelas VI-B SDN Kenongo 1 ditentukan bahwa nilai rata-rata pre test 58,64 dengan nilai terendah 40 dan tertinggi 78 sedangkan dalam post test rata-ratanya 80,59 dengan nilai terendah 68 dan tertinggi 95.

Hasil

2. Uji Normalitas

Dalam uji normalitas jika nilai P (nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka dapat dikatakan normal, namun jika $P \leq 0,05$ maka tidak normal.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE TEST	.136	22	.200*	.968	22	.656
POST TEST	.128	22	.200*	.950	22	.312

Berdasarkan tabel diatas uji normalitas menggunakan shapiro-wilk test. Hasil uji normalitas dapat dilihat dalam tabel shapiro-wilk. Diperoleh sig pre test senilai 0,656 dan post test bernilai 0,312 dimana berdasarkan kriteria keputusan keduanya lebih besar dari 0,05 dan dapat dinyatakan data diatas berdistribusi normal.

Hasil

3. Uji Paired Sample t-test

Pengambilan keputusan uji t difokuskan pada nilai signifikansi (2-tailed). Jika $\text{sig} < 0,05$ di mana H_0 diterima dan H_1 ditolak, maka ada perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan akhir, yang juga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari perbedaan perlakuan pada setiap variabel. Sebaliknya, jika $\text{sig} (2\text{-tailed}) > 0,05$ di mana H_0 diterima dan H_1 ditolak, maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan akhir, yang juga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari perbedaan perlakuan dari masing-masing variable.

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE TEST - POST TEST	- 21.954 55	- 8.93083	- 1.90406	- 25.91425	- -17.99484	- 11.53 0	- 21	- .000

Pada tabel diatas terdapat hasil dari analisis dari pre test dan post test dari kelas 4B dengan signifikansi (2-tailed) yaitu $0,00 < 0,05$ yang membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua variabel dan terdapat pengaruh dari penerapan media komik digital.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa media komik digital mempunyai pengaruh terhadap kemampuan menulis cerita terutama cerita narasi secara sederhana siswa kelas IV-B di SDN Kenongo 1. Terdapat perbedaan dalam tabel descriptive statistik rata-rata nilai sebelum diberikan media komik digital sangat rendah dibandingkan setelah menggunakan media komik digital untuk menulis cerita. Dan diperkuat dengan perhitungan uji paired sample t-test dengan signifikansi $0,00 < 0,05$ yang memiliki arti terdapat pengaruh dari penggunaan media komik digital.

Penggunaan media komik digital memberikan pengaruh yang positif dan sangat baik terhadap psikomotorik siswa dalam menuliskan gagasannya dalam bentuk tulisan. Dengan menggunakan media pembelajaran komik digital yang menarik dapat memudahkan siswa dalam menyusun kata menjadi kalimat paragraf dan menyusunnya menjadi sebuah cerita. Hasil ini relevan dengan penelitian terdahulu oleh (Dewi Ambarwati et al., 2019.) yang menyatakan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita narasi.

Dalam pembelajaran menulis cerita dikelas IV-B, ketika komik digital ditampilkan seluruh siswa sangat fokus dan antusias mereka menyukai media dengan adanya gambar dengan warna warna dan balon percakapan yang mampu menarik perhatian siswa. Komik masih sangat trend di era dan generasi saat ini bahkan di sekolah dasar baik siswa laki-laki maupun perempuan sangat menyukai komik, namun kali ini media komik disajikan secara digital yang ditayangkan melalui lcd dalam kegiatan pembelajaran yang akan menambah antusias dan semangat karena hal tersebut pertama kali dirasakan oleh siswa kelas IV-B di SDN Kenongo 1. Hal ini sejalan dengan teori (Suparman et al., 2020) yang menyatakan bahwa komik dapat menarik minat baca. Dengan munculnya minat baca siswa maka siswa akan mengetahui berbagai hal dan dapat menuangkan pemikirannya dalam bentuk tulisan. Sehingga dengan adanya media komik digital ini sangat berpengaruh dalam memudahkan penulisan siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media komik digital di sekolah dasar terdapat pengaruh baik untuk pembelajaran menulis cerita siswa kelas VI SDN Kenongo 1. Adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre test dan post test ketika media komik digital diterapkan maka akan meningkatkan nilai siswa dalam menulis. Hasil uji paired sample t-test dengan perolehan nilai sig $0,00 < 0,05$ dimana terdapat pengaruh dalam penggunaan media komik digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa kelas VI-B SDN Kenongo1. Dari hasil pengolahan data telah ditemukan jawaban dan kesesuaian dengan tujuan penelitian yaitu melihat dan menganalisis adanya pengaruh media komik digital terhadap kemampuan menulis cerita di sekolah dasar.

Media komik digital memberikan pengaruh baik untuk siswa, dengan adanya media komik digital akan membantu siswa menuangkan gagasannya dalam bentuk tulisan. Media komik digital dapat dijadikan pilihan utama untuk pembelajaran menulis cerita karena alurnya jelas, mudah dipahami, dan sederhana. Dengan media komik digital juga siswa dapat melihat secara langsung melihat gambar-gambar dan balon percakapan serta nantinya akan dapat menuliskan apa yang dilihat menjadi suatu tulisan cerita. Penggunaan komik digital bertujuan untuk mengembangkan ide, gagasan, tata bahasa dan kosa kata siswa dalam pembelajaran menulis cerita.

Dokumentasi



Referensi

- [1] 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.
- [2] A. R. Adriyanto, I. Santosa, and A. Syarief, "Memahami Perilaku Generasi Z Sebagai Dasar Pengembangan Materi Pembelajaran Daring," *Semin. Nas. Seni, Teknol. Dan Masyarakat.*, vol. 2, pp. 165–173, 2019, doi: <https://doi.org/10.33153/Semhas.V2i0.116>.
- [3] I. Nafiah, G. Susilohadi, and H. Sulistyawati, "Improving Students' Writing Coherence Through Graphic Organizers.," *English Educ. J.*, vol. 7, no. 1, 2019, doi: <https://doi.org/10.20961/eed.v7i1.35843>.
- [4] T. C. S. Putra and Rusnilawati, "Model Project Based Learning Dengan Media Diorama Mengoptimalkan Keterampilan Berbicara Dan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V," *J. Elem. Edukasia*, vol. 6, no. 4, pp. 1635–1646, 2023, doi: 10.31949/jee.v6i4.7159.
- [5] D. D. Prandika and E. Z. Nuroh, "Efektivitas Cerita Digital pada Kemampuan Menulis di Sekolah Dasar Negeri," *Cendekiawan*, vol. 5, no. 2, pp. 169–183, 2023, doi: 10.35438/cendekiawan.v5i2.355.
- [6] R. Herlandita and E. Z. Nuroh, "The effect of comic strip media on third-grade students' writing story essay," *J. Teach. Learn. Elem. Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 8–18, 2023, doi: 10.33578/jtlee.v6i1.7949.
- [7] A. Cahyani, N. K. Dewi, and H. Setiawan, "Analisis Kesalahan Berbahasa Tulis Pada Teks Narasi Siswa Kelas V SDN 13 Manggelewa Kabupaten Dompu," *Pedagogia J. Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 41–49, 2021.
- [8] S. Luluk, "Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Melalui Media Pembelajaran Komik Nonverbal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *J. Pena Kita J. Agama dan Keagamaan Kementerian. Agama Tulungagung*, vol. 1, 2023.
- [9] G. Gavaldon and O. McGarr, "Exploring pre-service teachers' future intentions to use technology through the use of comics," *Teach. Teach. Educ.*, vol. 83, pp. 99–109, Jul. 2019, doi: 10.1016/j.tate.2019.04.004.
- [10] F. C. Nisa, R. T. Rostikawati, and D. S. Zen, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *J. Elem. Edukasia*, vol. 6, no. 4, pp. 2101–2116, 2023, doi: 10.31949/jee.v6i4.7406.
- [11] K. Fukuda, "Science, technology and innovation ecosystem transformation toward society 5.0," *Int. J. Prod. Econ.*, vol. 220, Feb. 2020, doi: 10.1016/j.ijpe.2019.07.033.

Referensi

- [12] F. Kurnia and Yuanita, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis STEM Pada Tema Peduli Lingkungan Kelas IV Sekolah Dasar," *Cendekiawan*, vol. 5, no. 2, pp. 116–126, 2023, doi: [10.35438/cendekiawan.v5i2.300](https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v5i2.300).
- [13] S. Meidyawati, "Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Membaca Pemahaman di Kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya," *Pedadidaktika J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 5, no. 2, pp. 283–295, 2018, doi: <https://doi.org/10.17509/Pedadidaktika.V5i2.7342>.
- [14] B. S. Ramadhan and Rasuardie, "Kajian Industri Komik Daring Indonesia: Studi Komik Tahilalats," *JSRW (Jurnal Senirupa Warn.)*, vol. 8, no. 1, pp. 2–18, Jun. 2021, doi: [10.36806/jsrw.v8i1.80](https://doi.org/10.36806/jsrw.v8i1.80).
- [15] A. Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media, 2015.
- [16] S. Rodiah, "Aplikasi Kinemaster Video Dongeng untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Belajar dari Rumah," *EDUKASIA J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 20, pp. 69–78, 2023.
- [17] T. Wulandari and A. Mudinillah, "Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD," *Jurmia J. Ris. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 2, no. 1, pp. 102–118, 2022, doi: <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.
- [18] A. Afrida, "Pengaruh Media Komik Cerita Anak Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Kelas Iv Mi Al-Wathoniyah 02 Brebes," *Skripsi. Semarang Univ. Islam Negeri Walisongo Semarang.*, 2020.
- [19] A. Ramadhani, M. A. Tambunan, V. R. Saragih, J. Sirait, M. Reynhat, and Sitanggung, "Pengaruh Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek," *J. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 2, no. 2, 2022, doi: [10.47709/jbsi.v2i2.1870](https://doi.org/10.47709/jbsi.v2i2.1870).
- [20] K. N. Puriasih and G. A. P. S. Trisna, "Digital Comics Learning Media Based on Problem Based Learning in Science Subjects for Fourth Grade Elementary School," *J. Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 10, no. 2, pp. 367–375, Jul. 2022, doi: [10.23887/jjgsd.v10i2.48575](https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i2.48575).
- [21] F. A. Syahmi, S. Ulfa, and Susilaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar," *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 81–90, 2022, doi: [10.17977/um038v5i12022p081](https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081).
- [22] Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV, 2019.
- [23] S. D. Ambarwati, U. Mu'awwanah, and O. Farhurohman, "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Karangan Narasi," *Prim. J. Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, vol. 11, no. 02, pp. 2623–2685, 2019, doi: <https://doi.org/10.32678/Primary.V11i02.2327>.
- [24] I. W. Suparman, M. Eliyanti, and E. Hermawati, "Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar," *Pedagog. J. Penelit. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 57–64, 2020, doi: [10.25134/pedagogi.v7i1.2860](https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2860).

