

“Utilization of Digital Comic Media in Increasing Skills Write Short Stories for Elementary School Students”

“Pemanfaatan Media Komik Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Sekolah Dasar”

Oleh:

Nur Aini

Dosen Pembimbing : Ermawati Zulikhatin Nuroh

Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2025



Pendahuluan

- Di era globalisasi dan perkembangan teknologi saat ini, dunia pendidikan telah memasuki masa yang disebut sebagai era 5.0, dimana teknologi tidak hanya digunakan sebagai alat bantu tetapi menjadi bagian integral dari kehidupan manusia termasuk dalam proses pembelajaran (*Jannah & Reinita, 2023*).
- Selain itu, keterampilan guru dalam menggunakan teknologi juga menjadi faktor penting untuk keberhasilan integrasi media digital dalam pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar (*Jannah & Reinita, 2023*).
- Dengan demikian, pendidik dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi, khususnya multimedia dalam proses pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya, efektif dan bermakna bagi peserta didik (*Jannah & Reinita, 2023*).
- Keterampilan menulis juga terkait erat dengan kreativitas dan motivasi peserta didik. Banyak peserta didik merasa bahwa kegiatan menulis adalah tugas yang membosankan, sehingga mereka kurang bersemangat untuk melakukannya. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan menarik termasuk penggunaan metode pembelajaran kreatif seperti pembelajaran kolaboratif dan berbasis gambar (*Jannah & Reinita, 2023*).

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

seberapa besar pengaruh komik digital terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada peserta didik di sekolah dasar SDN 1 Gedangan Sidoarjo.

Metode

- Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.
- Penelitian ini menggunakan metode pre-experimental designs, one group pretest – posttest design (*M.Si. Hikmawati, n.d.*).
- Subjek penelitian ini adalah SDN 1 Gedangan Sidoarjo.
- Partisipan penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang terdiri dari 25.
- Instrumen penelitian menggunakan observasi kelas dan tes yang berupa pretest dan posttest. Sebelum tes diberikan perlu melakukan uji validitas dan realibilitas untuk menguji instrumen penelitian. Uji validitas bertujuan untuk menguji kevalidan suatu tes yang diberikan kepada peserta didik (*Sahir, 2022*).
- Setelah itu dilakukan analisis data yang berupa statistik dengan menggunakan *uji paired sample t-test*. *Uji paired sample t-test* bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest dengan rumus (*Prof. Dr. Sugiyono, 2016*).

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Hasil

Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan pada peserta didik dalam materi menulis cerpen menggunakan komik digital, sehingga meningkatkan kemampuan menulis mereka. Data pretest diperoleh nilai sig. 0,277 dan posttest diperoleh nilai sig. 0,110, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti distribusi normal, sehingga penelitian dapat dilanjutkan. Pada uji Paired Sample T-Test nilai Sig. dari output Pair (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan ini, dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan komik digital terhadap peningkatan keterampilan menulis cerpen pada siswa sekolah dasar.

Pembahasan

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Dengan berkembangnya zaman, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan penggunaan teknologi.

Komik digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran, oleh karena itu komik dapat disusun sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Dalam hal ini, komik berfungsi sebagai penyampai pesan pembelajaran dengan unsur visual, sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Bagi peserta didik, pembelajaran akan lebih menarik dan dapat merangsang perkembangan kognitif dengan adanya animasi yang penuh warna.

Dalam proses pembelajaran ini, Komik Digital digunakan sebagai media penyampai informasi dalam bentuk sketsa yang menyampaikan pesan kepada pembaca. Sebagai bentuk implementasi perkembangan teknologi dan pengetahuan, Komik Digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Temuan Penting Penelitian

Penelitian ini menemukan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar menulis cerita pendek antara peserta didik yang menggunakan komik digital dan yang menggunakan media cetak dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Penggunaan komik digital terbukti dapat meningkatkan hasil belajar menulis cerita pendek sebesar 81% dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa komik digital dapat menjadi alat bantu mengajar yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek pada peserta didik.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan komik digital sebagai alat bantu mengajar yang efektif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan peneliti lain dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif.

Referensi

- Jannah, M., & Reinita, R. (2023). *Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar*. 7(2), 1095–1105.
- Pradita, I. (2020). *Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Melalui Penggunaan Media Gambar Pada Siswa Kelas IX SMP Swasta Budi Utomo Binjai Tahun Pelajaran 2020/2021*. 1(3), 245–256.
- Wikanengsih, & Ningrum, P. (2021). *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Pendek dengan Menggunakan Adobe Flash (Improving Short Story Text Writing Skills Using Adobe Flash)*. 6(2), 262–272. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i2.8417>
- Ayuningrum, S. (2023). *Penerapan Media Pop Up untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek*. 7(1), 86–96.
- Ranting, N. W., & Wibawa, I. M. C. (2022). *Media Komik Digital pada Topik Sumber Energi*. 10(2), 262–270.
- Cahyanti, N. N., & Nuroh, E. Z. (2023). *Digital Storytelling Media to Improve Students ' Speaking Skills in Elementary School*. 7(2), 261–268.
- Ramadhani, A., Tambunan, M. A., Saragih, V. R., Sirait, J., & Sitanggang, M. R. (2022). *Pengaruh Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek*. November, 251–260. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v2i2.1870>.
- M.Si. Hikmawati, D. F. (n.d.). *Metodologi Penelitian*.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Vol. 4, Issue 1).

