

Pengaruh Media E-comic terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Peserta Didik Sekolah Dasar

Oleh:

Mei Sulistyowati

Ermawati Zulikhatin Nuroh

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2025



Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan peserta didik, termasuk keterampilan menulis yang berkaitan erat dengan kemampuan literasi membaca. Berdasarkan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018, kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD. Rendahnya literasi ini berimplikasi pada rendahnya keterampilan menulis peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik, salah satunya media e-comic, untuk meningkatkan minat dan kemampuan menulis, khususnya pada keterampilan menulis teks prosedur. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media e-comic terhadap keterampilan menulis teks prosedur peserta didik kelas IV SDN Gamping 1.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam menyusun teks prosedur secara runtut, menggunakan kosakata yang sesuai, serta menerapkan kaidah ejaan dan tanda baca dengan benar. Selain itu, kurangnya variasi media pembelajaran membuat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran menulis. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini secara khusus akan mengukur pengaruh media e-comic terhadap aspek isi, struktur tulisan, tata bahasa, serta penggunaan ejaan dan kalimat dalam menulis teks prosedur.

Pendahuluan

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis visual seperti komik digital dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan menulis peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada teks naratif atau materi di luar pembelajaran Bahasa Indonesia. Masih sedikit penelitian yang secara spesifik meneliti penggunaan media e-comic dalam pembelajaran menulis teks prosedur di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kontribusi kebaruan dengan menghadirkan media e-comic sebagai alternatif inovatif yang dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik secara efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Bagaimana pengaruh penggunaan media e-comic terhadap keterampilan menulis teks prosedur peserta didik kelas IV SDN Gamping 1?

Metode

- Jenis penelitian : Kuantitatif (Pre-Eksperimental)
- Desain penelitian : One Group Pretest-Posttest
- Populasi : Seluruh siswa kelas IV
- Sampel : Siswa kelas IV yang berjumlah 30
- Instrumen penelitian : Tes esai pretest-posttest
- Teknik analisis data : Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas, dan Uji Paired Sample T-test

Hasil

Hasil uji paired samples t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest keterampilan menulis teks prosedur siswa. Nilai rata-rata mengalami peningkatan dengan p-value 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, penggunaan media e-comic memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur pada siswa kelas IV.

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest-Posttest	-18.542	20.597	3.761	-26.233	-10.850	-4.931	29	.000

Pembahasan

Peningkatan keterampilan menulis teks prosedur peserta didik kelas IV SDN Gamping 1 dapat terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest yang diperoleh. Nilai rata-rata awal sebesar 57,92 meningkat menjadi 76,46 setelah penggunaan media e-comic, dengan selisih 18,54 poin atau peningkatan sekitar 32%. Peningkatan ini juga tercermin dari kenaikan nilai minimum dari 31 menjadi 50, dan nilai maksimum dari 88 menjadi 100. Uji paired samples t-test memberikan hasil $p=0,000$ ($p < 0,05$), yang membuktikan adanya perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah pembelajaran. Hal ini menguatkan bahwa media e-comic efektif membantu siswa memahami dan menyusun teks prosedur secara lebih baik.

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean
Pretest	30	56	31	88	57,92
Posttest	30	50	50	100	76,46
Selisih					18,54
Persentase Peningkatan					32%

Temuan Penting Penelitian

- Penggunaan media e-comic terbukti membantu peserta didik lebih mudah menulis teks prosedur, sesuai dengan penelitian Kadek et al. (2024) yang menyebut e-comic efektif melatih peserta didik berpikir runtut dan mengekspresikan ide dalam tulisan.
- Hasil ini mendukung teori Multimedia Learning Mayer (2001) serta penelitian Hanum (2022) dan Hanafi (2024), yang menjelaskan bahwa gabungan gambar dan teks membuat peserta didik lebih paham, termotivasi, dan terampil menulis.
- E-comic bisa menjadi media belajar yang menarik dan membantu meningkatkan kemampuan literasi visual, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik, sejalan dengan temuan Prandika & Nuroh (2024) tentang pentingnya media digital berbasis cerita.

Manfaat Penelitian

- Bagi guru, memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, mempermudah penyampaian materi, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.
- Bagi peserta didik, media e-comic membantu peserta didik memahami teks prosedur dengan lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta melatih keterampilan menulis secara runtut dan menarik.
- Bagi peneliti, menjadi bahan rujukan untuk pengembangan media digital pembelajaran selanjutnya, memperkaya penelitian tentang e-comic, dan memberikan dasar untuk menguji efektivitas media serupa pada materi atau konteks lain.

Referensi

- [1] Suriyati, Hasmiati, M. Judrah, and Jamaluddin, “Tujuan, Alat dan Lingkungan Pendidikan sebagai Faktor Determinan dalam Pendidikan,” *J. At-Tarbiyah J. Pendidik. Islam*, vol. 7, no. 2, pp. 122–129, 2023, doi: <https://doi.org/10.54621/jiat.v9i2.434>.
- [2] E. Lakilaki and P. Santati, “Peningkatan Kemampuan Menulis Melalui Pelatihan Kartu Aktif,” *J. Abdi Insa.*, vol. 10, no. 2, pp. 1069–1082, 2023, doi: <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v10i2.977>.
- [3] R. Hidayah, F. Fajaroh, P. Parlan, and I. W. Dasna, “Collaborative Problem Based Learning Model for Creative Thinking Ability,” *J. Asian Multicult. Res. Educ. Study*, vol. 2, no. 2, pp. 24–30, 2021, doi: <http://doi.org/10.47616/jamres.v2i2.156>.
- [4] B. M. R. Hidayati and Annisa Miftahurrohmah, “Strategi Pengembangan Literasi Digital Santri Melalui Pers Mahrusy di Pondok Pesantren Lirboyo,” *J. Kopis Kaji. Penelit. dan Pemikir. Komun. Penyiaran Islam*, vol. 5, no. 2, pp. 146–160, 2023, doi: [10.33367/kpi.v5i2.2952](https://doi.org/10.33367/kpi.v5i2.2952).
- [5] A. S. Hanum, “Elektronik Komik Ekosistem (E-Mikosis) Bermuatan Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spasial IPA,” *Wasis J. Ilm. Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 45–52, 2022, doi: [10.24176/wasis.v3i1.7791](https://doi.org/10.24176/wasis.v3i1.7791).
- [6] Annisa, R. Purba, and A. Simanungkalit, “Peningkatan Menulis Teks Prosedur Dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 107405 Tembung Tahun Ajaran 2022/2023,” *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 7, no. 2, pp. 4116–4122, 2024, doi: <http://dx.doi.org/10.54373/imeij.v6i2.2833>.
- [7] F. I. Fauzia, I. S. Salamah, M. F. Zulfikar, and R. T. Hakim, “Efektivitas Penggunaan Model Dan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SD,” *Nat. J. Kaji. Penelit. dan Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 1370–1384, 2022, doi: <http://dx.doi.org/10.35568/naturalistic.v7i1.2170>.
- [8] A. Nasocha and A. Winanto, “Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Menggunakan Media Gambar Seri pada Kelas IV di SD Negeri Sidorejo Lor 03 Salatiga,” vol. 4, pp. 4566–4577, 2024.

Referensi

- [9] N. Rahmi, Hayatun, Nofiana S, “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Metode Latihan Terbimbing Dengan Media Teks Lagu Pada Siswa Kelas X,” vol. 5, no. 1, pp. 283–293, 2024.
- [10] A. Ramadhani, N. R. L., & Pujosusanto, “Efektivitas Media Komik Strip Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Naratif Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ibb Di Sma Negeri 2 Sidoarjo,” *Laterne*, vol. 12(2), pp. 29–40, 2023.
- [11] P. H. A. and D. Indihadi, “Analisis Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas IV,” *Pedadidaktika J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 7, no, 2020.
- [12] I. Magdalena, A. Fatakhatus Shodikoh, A. R. Pebrianti, A. W. Jannah, I. Susilawati, and U. M. Tangerang, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi,” *Ed. J. Edukasi dan Sains*, vol. 3, no. 2, pp. 312–325, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- [13] I. Diani, “Pengaruh Edukasi Media Komik Terhadap Pengetahuan Bantuan Hidup Dasar Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp),” *Masker Med.*, vol. 10, no. 2, pp. 690–695, 2022, doi: 10.52523/maskermedika.v10i2.490.
- [14] F. Pratami, N. D. Sari, N. Hidayani, and R. Supriyadi, “Pengembangan E-Komik media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi,” *J. Pembelajaran Bhs. Indones.*, vol. 14, no. 1, 2024.
- [15] Z. Zulaikah, A. U. Niam, N. D. S., H. R. K., and W. Agustiani, “Implementasi Komik Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Descriptive Text di MI Oku Timur,” *Ideas J. Pendidikan, Sos. dan Budaya*, vol. 9, no. 3, p. 937, 2023, doi: 10.32884/ideas.v9i3.1386.

Referensi

- [16] M. F. S. Nurman, “Pengaruh Media Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN Lubang Buaya 13,” vol. 13, no. July, pp. 1–23, 2023.
- [17] A. N. Hanafi, “Pengembangan Media E-Komik Pada Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar,” 2024.
- [18] D. D. Prandika and E. Z. Nuroh, “The Effectiveness of Digital Stories on Writing Skills at SDN Bulusidokare [Efektivitas Cerita Digital pada Kemampuan Menulis di SDN Bulusidokare],” pp. 1–10, 2023.
- [19] 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,” *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 10, no. 2, pp. 367–375, 2022, doi: 10.23887/jjpgsd.v10i2.48575.
- [20] P. M. K. Dewi, G. N Nym, and S. I W, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SD,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 3, pp. 1908–1917, 2022.
- [21] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- [22] E. Marliah, N. R. Sari, and D. A. Karunia, “Verba Pasif dalam Cerpen Pelajaran Mengarang Karya Seno Gumira Ajidarma,” vol. 1, no. July, pp. 286–290, 2024.
- [23] Kadek Icahayati, Kadek Yudiana, and Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, “Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *J. Educ. Action Res.*, vol. 8, no. 2, pp. 310–317, 2024, doi: 10.23887/jear.v8i2.78017.

