

Efektivitas Penggunaan Buku Cerita Digital Berbasis *Comicstrip* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya

Aninda Ayu Putri¹, Nafiah², Rudi Umar Susanto³, Pance Mariati⁴

Program Studi PGSD Universitas Nahdhatul Ulama' Surabaya^{1,2,3,4}, Indonesia.

anindaayu343@gmail.com¹, nefi_23@unusa.ac.id², rudio@unusa.ac.id³,
pance_mariati@unusa.ac.id⁴

Abstrak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan buku cerita digital berbasis *comicstrip* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya. Penelitian yang diusulkan ini dilakukan lewat *pre-experiment* dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Rungkut Menanggal II Surabaya. Media *ComicStrip* yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini menggunakan media *ComicStrip* pada materi teks narasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *ComicStrip* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada materi teks narasi hasil perhitungan dari uji N-gain memiliki rata-rata sebesar 0,72 atau 72% yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *ComicStrip* berbasis digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis pada kelas IV.

Kata kunci: Media pembelajaran, *comicstrip*, bahasa indonesia, teks narasi, keterampilan menulis.

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis identik dengan keterampilan mengelola gagasan- gagasan kreatif yang telah diperoleh melalui serangkaian pengamatan terhadap fenomena yang terjadi. Keterampilan menulis adalah kemampuan untuk mengungkapkan ide, gagasan, atau informasi secara efektif melalui tulisan. Kemampuan menulis yang baik adalah keterampilan penting yang dapat membantu seseorang dalam berbagai situasi, baik itu dalam kehidupan akademik, profesional, maupun pribadi (Dewi Ambarwati et al., 2019)

Menurut Ramadhani et al., (2022) Komik secara bahasa berasal dari bahasa Belanda yaitu *Komiek*, yang artinya pelawak. Dalam bahasa Yunani, komik berasal dari kata “*komikos*” atau “*kosmos*” yang berarti bersuka ria atau bercanda. Dengan demikian, komik pada mulanya dikontraksikan dengan gambar-gambar yang tidak proposisional sehingga tampak lucu bagi yang melihatnya. Kajian teori pembelajaran

Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai sarana pemahaman bagi guru sekolah dasar agar dapat melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan baik. Menurut buku komik bergambar mampu mengkonkretkan karakter dan alur dalam sebuah cerita sehingga mampu memunculkan dan memperkaya imajinasi. Hal tersebut membantu siswa lebih memahami hubungan cerita dan gambar, serta menumbuhkan kesadaran siswa akan perlunya kegiatan keterampilan menulis untuk mendapatkan informasi. Pemilihan *ComicStrip* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan keterampilan pada peserta didik.

(Kholifah et al., 2024a) Menyatakan bahwa buku komik bergambar mampu mengkonkretkan karakter dan alur dalam sebuah cerita sehingga mampu memunculkan dan memperkaya imajinasi. Hal tersebut membantu siswa lebih memahami hubungan cerita dan gambar, serta menumbuhkan kesadaran siswa akan perlunya kegiatan menulis untuk mendapatkan. Adanya gambar dalam komik membuat anak – anak lebih tertarik untuk membaca komik, karena lebih sederhana dan cenderung lebih tidak membosankan dari pada buku yang banyak tulisan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, karena setiap tahapannya melibatkan dan numerik, mulai dari pengumpulan, interpretasi, hingga penyajian data hasil. Tujuan dari penelitian ini berpusat pada pengujian teori yang menghasilkan data dan menyimpulkan dan menyimpulkan hasil (Emeralda Ekawardhana, 2020)

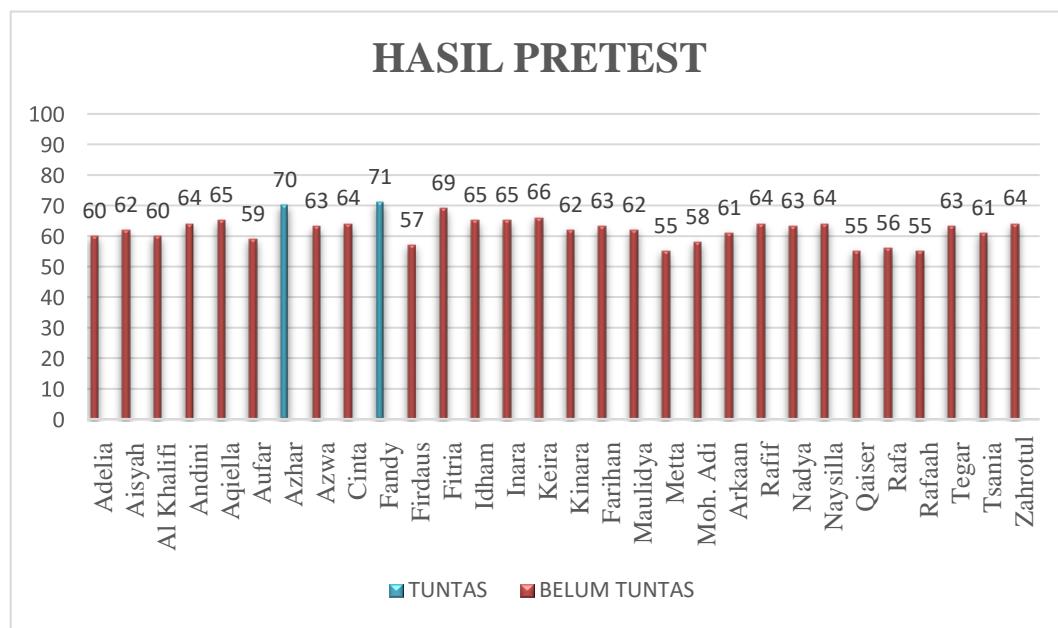
Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Pre-Exsperimental Design*, yaitu penelitian yang tidak melibatkan kelas kontrol. Desain penelitian yang diterapkan adalah *One Group Pretest – Posttest Design*. Jadi didalam proses pembelajaran selama peneliti melakukan penelitian akan memberikan lembar soal *Pretest* dan *Posttest*. penelitian dengan desain *One Group Pretest – Posttest* memberikan hasil yang lebih akurat karena mmebandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengamati perubahan pada satu kelompok sebelum dan sesudah perlakuan. Pretest dilakukan sebelum perlakuan untuk mengetahui keterampilan awal siswa, dilakukan postest untuk mengamati pengaruh dari perlakuan tersebut. Dikatakan Pre-

Experimental karena desain ini masih belum merupakan eksperimen yang sungguh-sungguh, karena masih terdapat variable luar yang masih berpengaruh terhadap terbentuknya variable (Herlina et al., 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil pengolahan data menggunakan rumus N-Gain dibantu dengan (*Microsoft Excel*) untuk menguji hipotesis tentang Efektivitas Penggunaan Buku Cerita Digital Berbasis *ComicStrip* dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV. Hasil ini disajikan bentuk keterlaksanaan pembelajaran serta perbandingan hasil *Pretest* dan *Posttest*. Pelaksanaan *pretest* dilakukan secara tertulis dan mandiri oleh siswa dalam kondisi kelas yang kondusif agar hasil yang diperoleh valid dan dapat dijadikan dasar perbandingan dengan hasil *posttest*.

Untuk mempermudah dipahami, peneliti menyajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

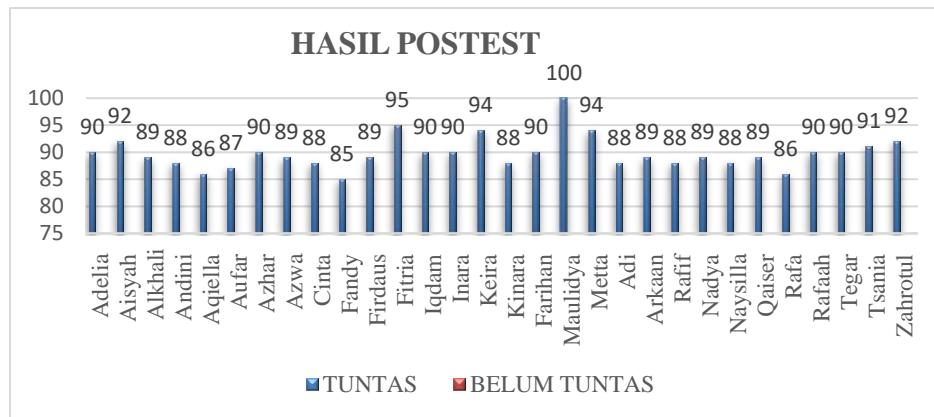


Gambar Diagram Batang Hasil *Pretest* Siswa Kelas IV

Dari diagram diatas dapat diketahui bahwa hasil pretest yang terdiri dari tes tulis di isi oleh 30 peserta didik. *Pretest* terdiri soal tulis. KKM ditetapkan 70. Dan hasilnya, Nilai Tertinggi:71, Nilai Terendah : 55, Rata-rata : 62,2

Hanya 2 dari 30 siswa (70,5%) mencapai KKM: 28 siswa (62,36%) belum tuntas. Setelah penggunaan media pembelajaran berbasis buku cerita digital dalam bentuk *ComicStrip*, keterampilan menulis siswa kelas IV di SDN Rungkut Menanggal II Surabaya menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari nilai posttest siswa yang secara umum mengalami kenaikan dibandingkan nilai pretest mereka. Dengan pendekatan visual dan naratif yang menarik, *ComicStrip* mampu membangkitkan imajinasi serta mempermudah siswa dalam merangkai ide menjadi tulisan yang lebih runtut dan kreatif. Selain itu, tampilan gambar yang berurutan memberikan dampak yang baik agar dapat membantu siswa memahami alur cerita dengan lebih mudah, sehingga mereka lebih percaya diri dalam menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan. Berdasarkan hasil uji N-Gain, sebagian besar siswa masuk dalam kategori efektivitas sedang hingga tinggi, yang menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi, khususnya dalam hal menulis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *ComicStrip* sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Untuk mempermudah dipahami, peneliti menyajikan dalam bentuk diagram batang dibawah:



Gambar Diagram Batang Hasil Posttest Siswa Kelas IV

Dari diagram diatas dapat diketahui bahwa hasil posttest yang terdiri dari tes tulis diisi oleh 30 peserta didik. Posttest terdiri soal tulis. KKM ditetapkan 70. Dan hasilnya:

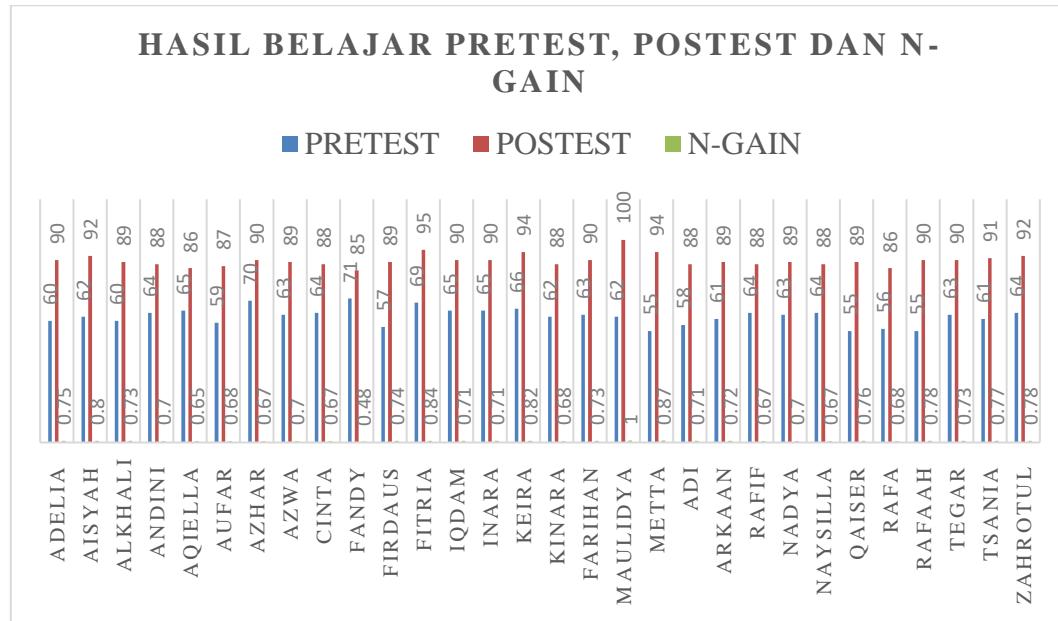
Nilai Tertinggi : 100, Nilai Terendah : 85 dan Rata-rata : 89,8. Dari diagram diatas dapat diketahui bahwa hasil Postest yang terdiri dari tes tulis diisi oleh 30 peserta didik. Postest terdiri dari soal tulis. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) ditetapkan sebesar 70. Bedasarkan hasil yang diperoleh, dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar, yang ditandai dengan tingginya jumlahnya peserta didik yang masuk kategori Tuntas dengan nilai rata rata sebanyak (89,8).

Tabel Hasil Uji N-Gain

No	Nama siswa	Hasil Pretest	Hasil Postest	Skor ideal	N-Gain	N-Score	Kategori N-Gain
1.	Adelia	60	90	30	0.75	75%	Peningkatan Tinggi
2.	Aisyah	62	92	30	0.80	80%	Peningkatan Tinggi
3.	Alkhali	60	89	40	0.73	73%	Peningkatan Tinggi
4.	Andini	64	88	36	0.70	70%	Peningkatan Sedang
5.	Aqiella	65	86	35	0.65	65%	Peningkatan Sedang
6.	Aufar	59	87	41	0.68	68%	Peningkatan Sedang
7.	Azhar	70	90	30	0.67	67%	Peningkatan Sedang
8.	Azwa	63	89	37	0.70	70%	Peningkatan Tinggi
9.	Cinta	64	88	36	0.67	67%	Peningkatan Sedang
10.	Fandy	71	85	29	0.48	48%	Peningkatan Sedang
11.	Firdaus	57	89	43	0.74	74%	Peningkatan Tinggi
12.	Fitria	69	95	31	0.84	84%	Peningkatan Tinggi
13.	Iqdam	65	90	35	0.71	71%	Peningkatan Tinggi
14.	Inara	65	90	35	0.71	71%	Peningkatan Tinggi
15.	Keira	66	94	34	0.82	82%	Peningkatan Tinggi
16.	Kinara	62	88	38	0.68	68%	Peningkatan Sedang
17.	Farihan	63	90	37	0.73	73%	Peningkatan Tinggi
18.	Maulidya	62	100	38	1.00	100%	Peningkatan Tinggi
19.	Metta	55	94	45	0.87	87%	Peningkatan Tinggi
20.	Adi	58	88	42	0.71	71%	Peningkatan Tinggi
21.	Arkaan	61	89	39	0.72	72%	Peningkatan Tinggi
22.	Rafif	64	88	36	0.67	67%	Peningkatan Sedang
23.	Nadya	63	89	37	0.70	70%	Peningkatan Tinggi
24.	Naysilla	64	88	36	0.67	67%	Peningkatan Sedang
25.	Qaiser	55	89	45	0.76	76%	Peningkatan Tinggi
26.	Rafa	56	86	44	0.68	68%	Peningkatan Sedang
27.	Rafaah	55	90	45	0.78	78%	Peningkatan Tinggi

28.	Tegar	63	90	37	0.73	73%	Peningkatan Tinggi
29.	Tsania	61	91	39	0.77	77%	Peningkatan Tinggi
30.	Zahrotul	64	92	36	0.78	78%	Peningkatan Tinggi

Untuk mempermudah dipahami, peneliti menyajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut ini:



Gambar Diagram Batang Hasil Belajar Pretest, Postest dan N-Gain Peserta Didik Kelas IV

Berdasarkan diagram diatas, terlihat nilai N-Gain yang di peroleh dari hasil Pretest dan Postest siswa kelas IV di SD Negeri Rungkut Menanggal II Surabaya, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media Buku Cerita Digital Berbasis *ComicStrip* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Efektivitas penggunaan *ComicStrip* dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa dapat dilihat dari hasil analisis N-Gain yang menunjukkan rata-rata pretest dan postest sebesar 0,72 (72%) yang termasuk dalam kategori tinggi. Sebagai besar siswa 21 dari 30 siswa menunjukkan peningkatan keterampilan menulis yang tinggi dengan rata-rata sebesar 76.71 %. Sementara pada peserta didik yang berada pada kategori peningkatan tidak ada siswa yang mengalami peningkatan rendah dengan rata rata sebesar 64,20%, hal ini menunjukkan bahwa

penggunaan *ComicStrip* sebagai media pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.

SIMPULAN

Data penelitian yang telah dianalisis menyimpulkan bahwa Media *ComicStrip* mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mempermudah siswa dalam menyusun ide cerita secara baik. Oleh karena itu, media *ComicStrip* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan keterampilan menulis, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar maupun menengah (Kholifah et al., 2024b)

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, D., Fardila, A., & Septian, G. D. (2019). "Penggunaan Metode Jarimatika dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian pada Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Elementary Education*, 2(5), 191-196. <https://doi.org/10.22460/collase.v2i5.3342>
- Destrinelli, D., Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). "Pengembangan Media Konkret pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313-333. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6754>
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Kurniawati, I., Purwati, P., & Mardiana, T. (2021). "Pengaruh Metode Outdoor Learning Berbantuan Media Benda Konkret terhadap Hasil Belajar Matematika." *Borobudur Educational Review*, 1(1), 30-41. <https://doi.org/10.31603/bedr.4792>
- Meutia, O. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Bilangan Bulat Menggunakan Media Mistar Hitung pada Siswa Kelas IV SD Negeri 148/IV Kota Jambi*. Skripsi. Jambi: Program Sarjana Universitas Jambi.
- Moto, M. M. (2019). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan." *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Narayani, N. P. U. D. (2019). "Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbasis Pemecahan Masalah Berbantuan Media Konkret terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 220-229. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17775>
- Nurrita, T. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187. <https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/misykat/article/view/2229>
- Rismayanis, A., Kusnandar, N., & Juanda, R. Y. (2022). "Pengaruh Penggunaan Media Gelas Perkalian terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep pada Materi Perkalian (Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas II SDN Gudang Kopi II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021)." *Jurnal*

- Edukasi Sebelas April (JESA), 6(1), 10-18.
<https://ejournal.lppmunsa.org/index.php/jesa/article/view/11>
- Riyanti, F. (2020). "Pentingnya Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(4), 1024-1029. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.55671>
- Rizkiyanti, Latri, & Nursiah. (2023). "Penggunaan Media Gelas Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan di Kelas I SDN Centre Mangalli Kabupaten Gowa." *Pinisi: Journal of Science & Technology*, 1-8.
<https://eprints.unm.ac.id/33428/1/ARTIKEL%20RIZKIYANTI.pdf>
- Romlah, M., Kurniah, N., & Wembrayarli, W. (2016). "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Kegiatan Bermain Sempoa." *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 72-77. <https://doi.org/10.33369/jip.1.2.72-77>
- Yuliana, N. D., & Budianti, Y. (2015). "Pengaruh Penggunaan Media Konkret terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi." *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 34-40.
<https://doi.org/10.33558/pedagogik.v3i1.1258>