

PUTRI PUTRI

PUTRI.docx

 Universitas Muhammadiyah Mataram

Document Details

Submission ID

trn:oid::14999:82070750

Submission Date

Feb 14, 2025, 11:22 AM GMT+8

Download Date

Feb 14, 2025, 11:33 AM GMT+8

File Name

PUTRI.docx

File Size

272.3 KB

67 Pages

12,165 Words

78,082 Characters

44% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 41%  Internet sources
- 20%  Publications
- 32%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

1 Integrity Flag for Review

-  **Hidden Text**
12 suspect characters on 1 page
Text is altered to blend into the white background of the document.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 41%  Internet sources
- 20%  Publications
- 32%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	eprints.uny.ac.id	14%
2	Internet	eprints.walisongo.ac.id	2%
3	Internet	journal.ummat.ac.id	2%
4	Internet	repository.ummat.ac.id	1%
5	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
6	Internet	123dok.com	<1%
7	Internet	jbasic.org	<1%
8	Internet	lib.unnes.ac.id	<1%
9	Internet	jurnal.stkipbima.ac.id	<1%
10	Internet	eprints.unram.ac.id	<1%
11	Internet	id.123dok.com	<1%

12	Internet	eprints.umm.ac.id	<1%
13	Internet	docplayer.info	<1%
14	Internet	digilib.unila.ac.id	<1%
15	Internet	id.scribd.com	<1%
16	Internet	repository.iainkerinci.ac.id	<1%
17	Submitted works	Universitas Muria Kudus on 2016-09-21	<1%
18	Internet	ejournal.unesa.ac.id	<1%
19	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
20	Internet	repository.uinsu.ac.id	<1%
21	Publication	Alfan Hadi. "Pemahaman Membaca Siswa Pada Pembelajaran dengan Metode K...	<1%
22	Internet	journal.universitaspahlawan.ac.id	<1%
23	Internet	ojs.unm.ac.id	<1%
24	Internet	text-id.123dok.com	<1%
25	Internet	www.scribd.com	<1%

26	Internet	journals.eduped.org	<1%
27	Publication	Erwan Efendi, Rizky Akbar Akbar, Muhammad Rishan Sahlaya, Asri Tadjuddin. "Ko...	<1%
28	Submitted works	IAIN Metro Lampung on 2024-03-01	<1%
29	Internet	jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id	<1%
30	Internet	adoc.pub	<1%
31	Submitted works	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2019-07-05	<1%
32	Internet	digilibadmin.unismuh.ac.id	<1%
33	Internet	etheses.uinmataram.ac.id	<1%
34	Internet	repository.uncp.ac.id	<1%
35	Internet	repository.upi.edu	<1%
36	Submitted works	Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia on 2024-03-13	<1%
37	Publication	Romayeni Purba, Minar Lumbantobing, Esti Marlina Sirait. "Pengaruh Model Pem...	<1%
38	Internet	a-research.upi.edu	<1%
39	Internet	repository.umpwr.ac.id:8080	<1%

40	Submitted works	Universitas Pendidikan Indonesia on 2018-07-22	<1%
41	Submitted works	Universitas Respati Indonesia on 2023-09-23	<1%
42	Submitted works	UIN Syarif Hidayatullah Jakarta on 2024-07-17	<1%
43	Internet	akrabjuara.com	<1%
44	Internet	repository.unugha.ac.id	<1%
45	Internet	download.garuda.ristekdikti.go.id	<1%
46	Internet	pt.scribd.com	<1%
47	Submitted works	Universitas Negeri Medan on 2023-05-25	<1%
48	Submitted works	Universitas Putera Indonesia YPTK Padang on 2025-01-30	<1%
49	Submitted works	Universitas Putera Indonesia YPTK Padang on 2025-01-30	<1%
50	Submitted works	University of Malaya on 2020-02-05	<1%
51	Publication	Yanti Fitria. "PEMBELAJARAN LITERASI SAINS UNTUK LEVEL DASAR", INA-Rxiv, 2018	<1%
52	Internet	docobook.com	<1%
53	Submitted works	Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia on 2024-05-06	<1%

54	Submitted works	Universitas Jenderal Soedirman on 2024-01-02	<1%
55	Internet	core.ac.uk	<1%
56	Internet	getrecipetid.fun	<1%
57	Internet	repository.usu.ac.id	<1%
58	Submitted works	Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia on 2015-07-06	<1%
59	Submitted works	UIN Walisongo on 2025-01-31	<1%
60	Submitted works	Universitas Putera Batam on 2021-03-12	<1%
61	Internet	idoc.pub	<1%
62	Internet	jurnal.polgan.ac.id	<1%
63	Submitted works	Universitas Pendidikan Ganesha on 2025-02-06	<1%
64	Submitted works	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-06-09	<1%
65	Publication	Yanto Badje. "PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN CARD MATCH CIRCLE TERHA...	<1%
66	Internet	dspace.uii.ac.id	<1%
67	Internet	jptam.org	<1%

68	Internet	repository.upp.ac.id	<1%
69	Internet	zombiedoc.com	<1%
70	Submitted works	Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia on 2024-04-20	<1%
71	Publication	Noviyana Sari, Maryatun Maryatun. "PENGARUH PENGGUNAAN METODE DRILL T..."	<1%
72	Submitted works	UIN Sunan Gunung Djati Bandung on 2019-04-16	<1%
73	Submitted works	University of Wollongong on 2024-02-01	<1%
74	Internet	garuda.kemdikbud.go.id	<1%
75	Internet	stkiptsb.ac.id	<1%
76	Publication	Endah Yuliana Lestari, Dewi Shinta, Joko Susilo, Khoirulloh Khoirulloh. "Efektivitas..."	<1%
77	Publication	Khoirotunnisa' Khoirotunnisa', Noor Amirudin, Ode Moh Man Arfa Ladamay. "PEN..."	<1%
78	Submitted works	Universitas Islam Lamongan on 2023-08-07	<1%
79	Submitted works	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2017-01-05	<1%
80	Submitted works	Universitas Negeri Jakarta on 2020-02-12	<1%
81	Submitted works	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-07-22	<1%

82	Submitted works	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-06-08	<1%
83	Submitted works	University of Malaya on 2020-02-17	<1%
84	Internet	journal.ipm2kpe.or.id	<1%
85	Submitted works	Universitas Muria Kudus on 2016-09-20	<1%
86	Submitted works	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2018-07-24	<1%
87	Submitted works	Universitas Pendidikan Indonesia on 2012-10-03	<1%
88	Submitted works	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-06-01	<1%
89	Submitted works	Universitas Pendidikan Indonesia on 2018-07-24	<1%
90	Submitted works	University of Leicester on 2023-08-10	<1%
91	Publication	Yahya Al Hadid, Agam Akhmad Syaukani. "Kontribusi Permainan Tradisional Dala..."	<1%
92	Internet	digilib.uns.ac.id	<1%
93	Internet	digitallib.iainkendari.ac.id	<1%
94	Internet	repository.usd.ac.id	<1%
95	Submitted works	Atma Jaya Catholic University of Indonesia on 2016-10-17	<1%

96	Submitted works	Universitas Islam Riau on 2023-09-19	<1%
97	Submitted works	Universitas Muria Kudus on 2016-09-02	<1%
98	Submitted works	Universitas Muria Kudus on 2019-09-03	<1%
99	Submitted works	Universitas Negeri Makassar on 2013-08-27	<1%
100	Submitted works	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-06-04	<1%
101	Submitted works	Universitas Terbuka on 2018-07-13	<1%
102	Submitted works	Universiti Teknologi Malaysia on 2013-08-19	<1%
103	Internet	anggaradana.blogspot.com	<1%
104	Internet	eprints.ummi.ac.id	<1%
105	Internet	journal.um-surabaya.ac.id	<1%
106	Internet	jurnal.educ3.org	<1%
107	Internet	moam.info	<1%
108	Internet	prosiding.unipma.ac.id	<1%
109	Submitted works	Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia on 2025-01-10	<1%

110	Submitted works	Konsorsium Turnitin Relawan Jurnal Indonesia on 2025-01-19	<1%
111	Submitted works	Udayana University on 2022-06-17	<1%
112	Submitted works	Universitas Muria Kudus on 2016-04-14	<1%
113	Submitted works	Universitas Negeri Jakarta on 2023-08-10	<1%
114	Submitted works	Universitas Sebelas Maret on 2019-05-12	<1%
115	Submitted works	Universitas Tadulako on 2024-12-02	<1%
116	Internet	abdoelmukhlis.blogspot.com	<1%
117	Internet	e-journal.unmuhkupang.ac.id	<1%
118	Internet	ejournal.uksw.edu	<1%
119	Internet	eprints.ums.ac.id	<1%
120	Internet	eprints.undip.ac.id	<1%
121	Internet	eprints.unm.ac.id	<1%
122	Internet	jonedu.org	<1%
123	Internet	journal.stkipnurulhuda.ac.id	<1%

124	Internet	jurnalilmiahcitrabakti.ac.id	<1%
125	Internet	mgmpipkotaserang.wordpress.com	<1%
126	Internet	pdffox.com	<1%
127	Internet	repository.uinjkt.ac.id	<1%
128	Internet	repository.unibos.ac.id	<1%
129	Internet	unsri.portalgaruda.org	<1%
130	Submitted works	Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Keb...	<1%
131	Submitted works	Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur on 2024-08-16	<1%
132	Publication	Herawati Herawati. "Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Media Kartu Ga...	<1%
133	Submitted works	Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia on 2024-08-31	<1%
134	Publication	Sulisna Sulisna, Dessy Wardiah, Suherman Suherman. "Pengaruh Kepemimpinan ...	<1%
135	Submitted works	Sultan Agung Islamic University on 2017-09-23	<1%
136	Submitted works	Universitas Diponegoro on 2024-08-04	<1%
137	Submitted works	Universitas Jambi on 2024-05-30	<1%

138	Submitted works	Universitas Jambi on 2024-06-15	<1%
139	Submitted works	Universitas Muria Kudus on 2016-04-07	<1%
140	Submitted works	Universitas Muria Kudus on 2019-09-12	<1%
141	Submitted works	Universitas Negeri Padang on 2019-02-28	<1%
142	Submitted works	Universitas Negeri Semarang on 2021-01-04	<1%
143	Submitted works	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2021-11-27	<1%
144	Submitted works	Universitas Pendidikan Ganesha on 2020-07-10	<1%
145	Submitted works	Universitas Pendidikan Ganesha on 2021-08-08	<1%
146	Submitted works	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-06-12	<1%
147	Submitted works	Universitas Tadulako on 2024-12-16	<1%
148	Internet	afeksi.id	<1%
149	Internet	digilib.uinsby.ac.id	<1%
150	Internet	ejournal-balitbang.kkp.go.id	<1%
151	Internet	indonesia.unnes.ac.id	<1%

152	Internet	journal.stkipsingkawang.ac.id	<1%
153	Internet	jurnal-lp2m.um naw.ac.id	<1%
154	Internet	jurnal.untan.ac.id	<1%
155	Internet	media.neliti.com	<1%
156	Internet	openjournal.unpam.ac.id	<1%
157	Internet	repo.undiksha.ac.id	<1%
158	Internet	www.ilmupelajaran.com	<1%
159	Internet	www.kompasiana.com	<1%
160	Publication	Rakimahwati Rakimahwati, Nora Agus Lestari, Sri Hartati. "Pengaruh Kirigami Te..."	<1%
161	Submitted works	Syntax Corporation on 2024-12-30	<1%
162	Submitted works	Universitas Jambi on 2024-04-18	<1%
163	Submitted works	Universitas Muria Kudus on 2016-04-07	<1%
164	Submitted works	Universitas Pendidikan Ganesha on 2020-08-22	<1%
165	Submitted works	College of the Canyons on 2023-05-05	<1%

166	Submitted works	Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia on 2015-11-13	<1%
167	Submitted works	Sriwijaya University on 2020-07-24	<1%
168	Submitted works	UIN Raden Intan Lampung on 2024-11-29	<1%
169	Submitted works	Universitas Mataram on 2024-12-27	<1%
170	Submitted works	Universitas Muria Kudus on 2019-09-11	<1%
171	Submitted works	Universitas Negeri Jakarta on 2018-07-27	<1%
172	Submitted works	Universitas Negeri Jakarta on 2025-02-06	<1%
173	Submitted works	Universitas Negeri Malang on 2023-12-13	<1%
174	Submitted works	Universitas Negeri Medan on 2024-01-18	<1%
175	Submitted works	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-23	<1%
176	Submitted works	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-06-14	<1%
177	Submitted works	Universitas Pendidikan Indonesia on 2023-07-22	<1%
178	Internet	bagawanabiyasa.wordpress.com	<1%
179	Internet	kikyputriani.wordpress.com	<1%

180

Internet

repositori.uin-alauddin.ac.id

<1%

SKRIPSI**EFEKTIVITAS MEDIA KOMIK ANAK TERHADAP KEMAMPUAN
BERCERITA PADA SISWA KELAS V SDN 15 MATARAM
TAHUN AJARAN 2025**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram



OLEH:

PUTRI
NIM 2020A1H062

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat untuk berinteraksi. Bahasa juga merupakan alat untuk mengungkapkan pendapat dan argumen kepada orang lain. Oleh karena itu, bahasa memainkan peran sosial yang krusial dalam interaksi dengan komunitas yang lebih besar (Adolf Hualai, 2017: 7 dan Gorys Keraf, 1994: 3). Dalam aktivitas komunikasi, baik komunikator maupun komunikan perlu memiliki keterampilan bahasa untuk dapat mengerti makna dari percakapan. Mereka mengandalkan bahasa untuk menganalisis dan membedakan setiap permasalahan sosial dalam proses berkomunikasi. Bahasa selalu dipengaruhi oleh para penggunanya.

Pembelajaran bahasa memiliki tujuan untuk memperbaiki kemampuan berbahasa, di samping itu juga mengembangkan kapasitas berpikir, menyampaikan ide, emosi, pandangan, persetujuan, dan keinginan. Hal ini juga mencakup keterampilan komunikasi, baik lisan maupun tulisan, penyampaian informasi mengenai suatu kejadian, serta kemampuan untuk memperluas pengetahuan. Kemampuan berbahasa mencakup keterampilan dalam menggunakan bahasa, baik secara reseptif maupun produktif.

Kemampuan menceritakan sebuah cerita merupakan salah satu keterampilan yang krusial untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Menurut Agus dalam Sanura (2018: 34), terdapat lima manfaat dari kegiatan bercerita. Pertama, kegiatan ini dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas.

7 Peserta didik memerlukan cara untuk menyalurkan imajinasi dan fantasi mereka terkait berbagai hal yang kerap muncul dalam pikiran mereka. Salah satu cara yang efektif untuk menyalurkan imajinasi tersebut adalah melalui kegiatan bercerita. Manfaat yang kedua adalah meningkatkan kemampuan berpikir, di mana peserta didik dilatih untuk mengelola kata-kata dengan menggunakan bahasa mereka sendiri, sehingga dapat menambah penguasaan kosakata. Selain itu, hal ini juga memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk berpikir sesuai dengan imajinasi mereka. 13 Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan untuk memandu agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik (Rachmi, 2015). Manfaat yang ketiga adalah membangun interaksi dan komunikasi. 159 Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi siswa guna meningkatkan partisipasi mereka, sehingga mereka merasa benar-benar terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, hal ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk menyampaikan maksud serta perasaan mereka (Dewi & Wiyasa, 7 2018). Manfaat yang keempat adalah meningkatkan rasa percaya diri. Ketika siswa sering diajak untuk tampil di depan kelas di hadapan teman-temannya, hal ini akan membantu mereka untuk berani tampil dan menyampaikan pendapat mereka. 7 Manfaat yang kelima adalah meningkatkan konsentrasi. Dengan cara ini, 7 peserta didik dapat lebih fokus dan memahami alur cerita, sehingga mereka dapat 7 menceritakan kembali isi cerita tanpa perlu menghafal setiap kata. Dengan tingkat konsentrasi yang tinggi, pemahaman mereka akan menjadi lebih baik. Lima keuntungan dari bercerita yang telah disebutkan sebelumnya bisa dikembangkan

1 atau dipelajari lebih lanjut dalam pembelajaran bahasa Indonesia di berbagai jenjang pendidikan.

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknaks) Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyatakan bahwa salah satu tujuan yang harus dikuasai siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah komunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengajaran bahasa Indonesia dan sastra Indonesia seharusnya difokuskan pada esensi bahasa dan sastra sebagai sarana komunikasi.

Standar kompetensi untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia berfokus pada esensi pembelajaran berbahasa, di mana salah satu tujuan utama dalam mempelajari bahasa adalah untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Dengan demikian, pengajaran bahasa difokuskan pada keterampilan siswa dalam berkomunikasi dengan efektif dalam Bahasa Indonesia, baik melalui lisan maupun tulisan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V, salah satu tujuan yang berhubungan dengan keterampilan berbicara adalah agar para siswa mampu menyampaikan kembali isi bacaan dengan kalimat mereka sendiri (Silabus KTSP, 2008: 28).

146 Kemampuan dalam bercerita merupakan kemampuan untuk mengomunikasikan pemikiran, konsep, atau informasi baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. 149 Dalam bercerita, siswa perlu melibatkan pemikiran, kesiapan mental, keberanian, serta ungkapan yang jelas agar dapat dipahami dengan baik. Berdasarkan pendapat sebagian besar siswa, berbicara di depan umum dianggap

sulit, karena banyak dari mereka merasa tidak nyaman saat harus berbicara di depan khalayak, bahkan hanya untuk menyampaikan sebuah pertanyaan.

98 Kemampuan bercerita merupakan hal yang perlu dikuasai oleh siswa, sebab dengan menguasai keterampilan ini, siswa dapat mengekspresikan gagasan-gagasan mereka dan menampilkan diri dalam bentuk verbal. Namun, dalam praktiknya, masih terdapat banyak siswa yang belum menguasai keterampilan berbicara dengan baik. Untuk membantu siswa menguasai keterampilan bercerita, diperlukan penggunaan media yang sesuai.

1 Berdasarkan pengamatan dan *pretest* (awal) yang dilakukan di kelas V, terdapat total 40 siswa di SDN 15 Mataram. Kelas V A terdiri dari 20 siswa, sedangkan kelas V B juga memiliki 20 siswa. Dalam kemampuan bercerita, siswa masih menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Hal ini terlihat dari nilai pada kategori *pretest* (awal) bercerita yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu sebesar 71. Menurut hasil *pretest* yang telah dilakukan di SDN 15 Mataram, terdapat 8 siswa dari kelas V A dan 11 siswa dari kelas V B yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam merangkum kembali konten dari cerita yang telah mereka baca. Sebagian besar pelajar merasa kurang percaya diri ketika diminta untuk menceritakan kembali isi cerita di hadapan teman-temannya. Di samping itu, karena para siswa tidak merasakan kesenangan dalam alur cerita, mereka jadi kurang memahami cerita yang telah mereka baca dan tidak mampu menyampaikan kembali isi dari cerita tersebut.

Teks cerita yang terlalu panjang dan hanya terdiri dari kalimat-kalimat kompleks membuat siswa kesulitan dalam memahami isi cerita, sehingga mereka cepat merasa bosan dan kurang tertarik pada kemampuan bercerita. Para siswa kurang berminat untuk membaca cerita, sehingga cenderung memilih membaca dengan sembarangan. Para siswa selama ini belum mampu mengerti isi cerita dengan baik karena tampilan cerita yang dibaca kurang menarik. Di samping itu, cerita tersebut hanya disajikan dalam bentuk teks tanpa disertai ilustrasi. Menurut Rohani (1997:77), “gambar menyampaikan pesan atau ide tertentu, memberi kesan yang luas dan menarik perhatian serta dapat memusatkan perhatian orang yang melihatnya”. Untuk mendukung hal tersebut, diperlukan sebuah media pembelajaran yang bukan hanya berupa teks naratif, tetapi juga dilengkapi dengan gambar.

Setelah melakukan pengamatan awal, peneliti mendapati bahwa pengajar kelas V di SDN 15 Mataram masih belum memanfaatkan berbagai macam media dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Umumnya, pendidik hanya memanfaatkan buku ajar dan buku pelajar dalam proses pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran yang diterapkan dalam pengajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu faktor yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian di kelas V SDN 15 Mataram.

Pemanfaatan media sangat penting dalam aktivitas pembelajaran, sebab media berfungsi untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Media berfungsi sebagai sarana dalam proses pengajaran untuk menyampaikan konten pembelajaran guna

mencapai tujuan pendidikan. Menurut Arsyad (2011:3), media dapat diartikan sebagai sarana yang menghubungkan atau menyampaikan informasi dari pihak pengirim kepada pihak penerima. Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung siswa untuk memperdalam pemahaman mereka, menyampaikan informasi, serta memperoleh data (Arsyad, 2011: 16).

Media yang akan digunakan dalam penelitian ini untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam aspek keterampilan bercerita, adalah komik. Media komik merupakan sarana pembelajaran bahasa yang tidak bersifat proyeksi, terdiri dari tulisan yang dilengkapi dengan ilustrasi menarik yang dapat dilihat dan dibaca. Alur cerita pada komik dapat dengan mudah dimengerti oleh siswa berkat dukungan ilustrasi yang terdapat di dalamnya, sehingga mereka dapat menyampaikan kembali jalan ceritanya dengan lancar. Pemanfaatan media komik diharapkan mampu mendukung siswa dalam mengerti materi sebuah cerita, sehingga mereka dapat menyampaikan pesannya dengan jelas.

Berdasarkan pendapat Sudjana (2010:64), komik merupakan sebuah bentuk kartun yang menampilkan karakter dan menceritakan suatu kisah dalam urutan yang saling terhubung melalui gambar, serta dirancang untuk menghibur pembaca. Komik adalah rangkaian cerita dengan ilustrasi yang dicintai oleh anak-anak dan juga bisa dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran. Komik sebagai alat pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Siswa-siswa ini biasanya memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar, tetapi cenderung kesulitan untuk berkonsentrasi dalam waktu lama. Selain itu, kemampuan mental

mereka dalam hal mengingat, memahami, dan menyelesaikan masalah kurang optimal ketika berhadapan dengan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Siswa hanya dapat berpikir secara teratur dan logis ketika mereka berinteraksi dengan informasi yang nyata dan diperoleh secara langsung. Berdasarkan pendapat Daryanto (2013:128), komik pendidikan memiliki kemampuan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam membaca, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Sudjan (2013: 69) mengemukakan bahwa guru dapat memanfaatkan komik secara efisien untuk meningkatkan minat, memperkaya kosakata, serta mengembangkan keterampilan membaca, sekaligus memperluas minat baca siswa. Media komik merupakan sarana, pendekatan, dan cara yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara pengajar dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Dari kedua pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan.

Pemanfaatan media komik dan cerita bergambar untuk siswa SD dapat menjadi alternatif yang menarik. Cerita bergambar atau komik merupakan alat pembelajaran yang sangat menarik karena menggabungkan elemen visual dan teks. Kombinasi gambar dan kata-kata ini menciptakan suatu kesatuan yang menyeluruh, menghasilkan sebuah narasi yang mampu menarik minat para siswa. Media pembelajaran yang berupa cerita bergambar atau komik memiliki ciri-ciri dalam menyampaikan informasi yang mudah, jelas, dan gampang dimengerti oleh siswa SD. Anak-anak sekolah dasar akan lebih menikmati membaca materi yang

116 disajikan dalam bentuk gambar berwarna-warni daripada hanya membaca teks yang panjang. Dengan memanfaatkan media komik sebagai bentuk cerita bergambar, diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar bagi siswa SD.

156 Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah dijelaskan
96 sebelumnya, peneliti memutuskan untuk mengangkat judul penelitian “Efektivitas Media Komik Anak Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas V SDN 15 Mataram”

1.2 Rumus Masalah

63 Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan
148 masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: bagaimana efektivitas media komik terhadap kemampuan bercerita siswa kelas V SDN 15 Mataram?

4 1.3 Tujuan Peneliti

82 Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana efektivitas Media komik anak terhadap kemampuan siswa dalam bercerita kelas V SDN 15 Mataram

19 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disebutkan, manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

82 Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan ilmiah mengenai pengaruh media komik anak terhadap

keterampilan bercerita siswa. Sebagai sumber referensi untuk para peneliti.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai referensi bagi guru untuk mengevaluasi sejauh mana peningkatan kemampuan siswa dalam bercerita melalui penggunaan media komik di kelas V Sekolah Dasar pada pelajaran bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan dalam menerapkan teknik pengajaran untuk menyampaikan materi.

c. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan kualitas keterampilan siswa dalam bercerita dengan memanfaatkan media komik.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan pemahaman, perspektif, dan pengalaman yang segar dalam sektor pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Wahyu (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa SD” menemukan bahwa hasil pretest menunjukkan uji rata-rata beda sebesar 0,037. Selain itu, terdapat peningkatan rata-rata nilai keterampilan membaca pemahaman setelah pemanfaatan media komik sebesar 0,376, yang termasuk dalam kategori sedang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pengajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa melalui pemanfaatan media komik digital di kelas V SDN VI/337 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media komik digital dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di sekolah dasar secara efektif. Hal ini terbukti dari hasil tes yang menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Wahyu (2021) dan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti ini adalah keduanya memanfaatkan media komik. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Wahyu dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini terletak pada fokus tujuannya. Penelitian Wahyu berfokus pada peningkatan keterampilan membaca pemahaman,

sedangkan penelitian peneliti ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bercerita.

19 Daraini Musfiroh “Pengaruh Media Komik terhadap Keterampilan
1 Bercerita Siswa Kelas V SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi
9 dampak penggunaan media komik terhadap kemampuan bercerita siswa di kelas V
SDN Sindiuda 1. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan
media komik memiliki dampak yang menguntungkan terhadap kemampuan
bercerita siswa di SDN Sinduadi. Dengan kata lain, pemanfaatan media komik
menunjukkan adanya dampak positif terhadap kemampuan bercerita siswa.

11 Persamaan antara penelitian Daraini Musfiroh dan penelitian yang
dilakukan oleh peneliti ini adalah keduanya memanfaatkan media komik untuk
meningkatkan keterampilan bercerita. Selain itu, studi ini juga menerapkan
metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi experiment*. Sementara itu,
11 terdapat perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Daraini Musfiroh dan
penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini. Penelitian Daraini Musfiroh berfokus
pada pencarian pengaruh, sementara penelitian ini bertujuan untuk menilai
efektivitas.

23 Muhammad Faisal melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Penggunaan
Media Komik terhadap Kemampuan Membaca Awal dalam Bahasa Indonesia".
23 Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi penggunaan media komik
di kalangan siswa kelas 2 UPT SD Negeri 21 Kelara, mengevaluasi kemampuan
176 membaca awal mereka, serta menganalisis pengaruh media komik terhadap
23 kemampuan membaca tersebut. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan

bahwa 1) pemanfaatan media komik di kalangan siswa kelas 2 UPT SDN 21 Kelara berlangsung dengan sangat efektif sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan, 2) penggunaan media komik memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan membaca sejak awal.

162 Persamaan antara penelitian Muhammad Faisal dan penelitian yang
dilaksanakan oleh peneliti lain terletak pada penggunaan media komik sebagai
24 alat penelitian. Sementara itu, perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh
Muhammad Faisal dan peneliti ini terletak pada fokusnya; penelitian Faisal
menekankan pada kemampuan membaca bagi pembaca pemula, sementara
penelitian ini berfokus pada kemampuan dalam bercerita.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Media Komik

8 Media komik merupakan salah satu sarana pembelajaran bahasa yang
tidak bersifat proyeksi, yang terdiri dari teks ditambahkan dengan ilustrasi yang
1 menarik untuk dilihat dan dibaca. Media komik diharapkan dapat mendukung
siswa dalam mengerti konten sebuah cerita, sehingga mereka mampu
menyampaikan inti cerita dengan efektif.

86 Sudjana (2010: 64) menyatakan bahwa komik merupakan jenis kartun
yang menampilkan karakter dan menyampaikan sebuah narasi dalam urutan yang
saling terkait dengan ilustrasi, serta dirancang untuk menghibur pembacanya.
Komik adalah rangkaian cerita dengan ilustrasi yang populer di kalangan anak-
anak dan juga dapat dimanfaatkan sebagai alat pendidikan. Di usia sekolah dasar,
anak-anak umumnya memiliki tingkat curiositas yang besar, kesulitan untuk fokus

130 dalam waktu yang lama, serta kemampuan kognitif mereka dalam hal mengingat, memahami, dan menyelesaikan masalah. Komik berisi serangkaian gambar yang terorganisir, yang dapat membantu siswa memahami cerita yang mereka baca. Anak-anak cenderung lebih tertarik membaca melalui komik karena penyajiannya yang menggabungkan gambar dan teks.

1 Menurut Meier (Nurgiyantoro, 2005: 429), lebih dari 90% siswa terlibat dalam membaca komik. Hal ini menunjukkan bahwa komik adalah salah satu jenis bacaan yang paling digemari oleh anak-anak dan siswa. Berdasarkan susunan yang tersedia, komik dapat berfungsi sebagai alat belajar yang efisien, di mana siswa akan tertarik untuk membacanya tanpa perlu dirayu. Oleh sebab itu, pemanfaatan media komik diharapkan bisa memudahkan siswa dalam memahami sebuah cerita, sehingga mereka dapat dengan mudah menyampaikan kembali isi cerita tersebut dengan kata-kata mereka sendiri. Dengan pertimbangan tersebut, peneliti memutuskan untuk membantu siswa dalam memahami konten suatu cerita dengan lebih mudah, serta mampu mengungkapkan kembali isi cerita yang telah dibaca dengan bahasa mereka sendiri. Berdasarkan berbagai pendapat yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan sarana pembelajaran yang efisien dan dapat membantu siswa dalam memahami konten sebuah cerita dengan lebih mudah.

147 Berdasarkan Narestuti (2021), komik berfungsi sebagai media yang dimanfaatkan oleh pengajar dalam proses pembelajaran untuk merangkum isi cerita. Komik menggabungkan elemen gambar dan teks ke dalam suatu narasi, sehingga membuat informasi lebih mudah dipahami. Media komik memiliki

karakteristik yang jelas dan mudah dimengerti. Selain itu, komik juga berperan sebagai sumber informasi dan pendidikan. Komik juga menampilkan suatu peristiwa yang melibatkan satu atau lebih karakter dalam durasi waktu yang tertentu, sehingga dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas para siswa. Media yang unik ini berupa komik, karena di dalam komik terdapat kombinasi antara teks dan gambar dengan cara yang kreatif.

1 Menurut McCloud (dalam Gumelar, 2011:6), komik diartikan sebagai serangkaian gambar yang disusun secara sengaja, bertujuan untuk menyampaikan informasi atau menciptakan reaksi estetis dari para pembaca. Menurut Gumelar (2011:7), komik dapat diartikan sebagai serangkaian gambar yang disusun dengan mempertimbangkan tujuan dan filosofi dari penciptanya, sehingga pesan yang ingin disampaikan dalam cerita dapat tersalur. Biasanya, komik juga dilengkapi dengan lettering yang disesuaikan dengan kebutuhan.

2 Berdasarkan pendapat Sudjana (2011:64), komik merupakan salah satu jenis kartun yang menampilkan karakter dan menggambarkan suatu narasi secara berurutan, yang saling berkaitan dengan ilustrasi, serta dirancang untuk menghibur pembaca. Komik merupakan ilustrasi dan simbol-simbol lainnya yang disusun berdekatan dalam suatu urutan tertentu, dengan tujuan untuk menyampaikan informasi atau untuk mendapatkan reaksi dari para pembacanya.

1 Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan gambar kartun yang menggambarkan karakter dalam sebuah cerita yang disusun secara teratur dengan tujuan tertentu, sehingga pesan yang ingin disampaikan

dapat diterima. Komik dirancang untuk memberikan hiburan, informasi, dan pengetahuan kepada pembacanya.

2.2.2 Kelebihan Media Komik

Hurlock (Andita, 2016: 15) menyatakan bahwa terdapat beberapa alasan mengapa anak-anak sangat menyukai komik.

- 1) Dengan mengenali karakter-karakter dalam komik, anak-anak memiliki peluang yang berharga untuk memahami berbagai masalah yang bersifat pribadi maupun sosial.
- 2) Komik dapat merangsang imajinasi anak serta menumbuhkan rasa penasaran mereka terhadap hal-hal supranatural.
- 3) Komik memberikan anak kesempatan untuk melepaskan diri sejenak dari kesibukan kehidupan sehari-hari.
- 4) Komik memiliki cara penyampaian yang sederhana, sehingga anak-anak yang tidak terlalu mahir membaca pun dapat mengerti makna yang terkandung dalam ilustrasi yang terdapat di dalamnya.
- 5) Komik memiliki harga yang terjangkau.
- 6) Terdapat banyak komik yang menarik, khas, menghibur, dan penuh misteri sehingga komik dapat memicu minat baca anak, berbeda dengan buku lainnya.
- 7) Jika disajikan dalam bentuk serial, komik menyuguhkan harapan tertentu.
- 8) Menyediakan kesenangan, karena dalam komik, karakter seringkali melakukan atau mengungkapkan hal-hal yang tidak akan mereka lakukan

dalam kehidupan nyata, meskipun mereka memiliki keinginan untuk melakukannya.

9) Karakter dalam komik umumnya memiliki sifat yang kokoh, berani, dan memiliki penampilan menarik. Hal ini membuat mereka menjadi sosok pahlawan yang mudah diidentifikasi oleh anak-anak.

10) Gambar-gambar dalam komik tersebut memiliki warna yang cerah dan desain yang cukup mudah, sehingga anak-anak dapat dengan mudah mengerti isinya.

2.2.3 Komik Sebagai Media Pembelajaran

Komik dapat berfungsi sebagai sarana pengajaran dalam sektor pendidikan karena komik bisa disusun sesuai dengan konten yang ingin disampaikan. Komik berperan dalam menyampaikan pesan pendidikan melalui media visual yang dirancang se menarik mungkin, sehingga siswa dapat merasa tertarik untuk belajar. Dengan demikian, komik dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran di sekolah dengan harapan agar tujuan pendidikan dapat tercapai.

Komik merupakan salah satu sarana komunikasi dalam masyarakat yang memberikan pendidikan bagi anak-anak maupun orang dewasa (Lubis, tanpa tahun:12). Komik memiliki dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan, dan berikut adalah beberapa alasannya.

- a. Komik justru memperkaya kosakata pembacanya.
- b. Memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep atau rumus-rumus yang bersifat abstrak.
- c. Apabila mendapatkan arahan yang tepat, komik malah dapat meningkatkan minat baca anak dari satu disiplin ilmu ke disiplin ilmu lainnya.

- 1
- d. Dalam beberapa komik, seluruh perjalanan cerita diperhatikan dengan seksama, dan pada dasarnya mengarah pada satu tujuan, yaitu kebenaran, kebaikan, dan kejujuran yang pada akhirnya akan prevalen.
- e. Komik sebenarnya dapat meningkatkan daya imajinasi anak, yang sejalan dengan salah satu tujuan pendidikan, yaitu mendorong potensi imajinasi siswa agar nantinya menjadi individu yang kreatif.

46

Komik bisa dijadikan sebagai alat pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah, dikombinasikan dengan strategi atau metode pengajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari oleh para siswa. Komik dapat dijadikan sebagai salah satu alat pembelajaran di sekolah dengan harapan bahwa tujuan pendidikan dapat terwujud.

1 2.2.4 Langkah-Langkah Pembelajaran Dengan Media komik

Media komik yang menyajikan gambar-gambar unik secara berurutan dan dilengkapi dengan teks dibuat seatraktif mungkin agar diharapkan dapat mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia, khususnya dalam membaca cerita untuk anak-anak. Tahapan pembelajaran yang memanfaatkan media komik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1
- 1) Guru mempersiapkan komik yang akan diterapkan dalam pembelajaran keterampilan bercerita.
 - 2) Guru memberikan komik kepada setiap siswa secara bergiliran, di mana setiap siswa menerima satu komik untuk anak.
 - 3) Siswa diizinkan untuk membaca komik selama 20 menit.
 - 4) Guru memantau siswa ketika mereka membaca komik.

- 5) Siswa dan pengajar melakukan diskusi dengan bertanya dan menjawab seputar komik yang telah dibaca.
- 95 6) Secara bergiliran, para siswa melangkah ke depan kelas untuk menceritakan kembali kisah yang telah mereka baca, dan melakukannya secara acak tanpa mengikuti urutan kehadiran.
- 135 7) Setelah semua siswa tampil, guru meminta pendapat kepada para peserta didik tentang pelajaran yang dapat diambil dari cerita yang terdapat dalam komik itu.

2.2.5 Keefektifan Media Komik

1. Keefektifan Media Komik

Prasetyo (2000: 7) menyatakan bahwa komik dapat berfungsi sebagai salah satu alat pendidikan. Jika ingin memanfaatkan komik dalam proses pembelajaran, beberapa faktor perlu diperhatikan.

- 1 a. Apa saja manfaat yang didapat dan kerugian yang mungkin timbul jika komik dijadikan sebagai sarana pembelajaran.
- 1 b. Apa saja ciri-ciri peserta didik yang sesuai untuk memanfaatkan komik sebagai alat pembelajaran.

Menurut pendapat Prasetyo yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa tidak semua jenis komik dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media komik dalam proses belajar Bahasa Indonesia untuk materi bercerita perlu disesuaikan dengan tema-tema tertentu.

Berdasarkan pendapat Sudjana (2013: 69), guru dapat memanfaatkan buku komik secara efisien untuk meningkatkan minat siswa, memperluas kosakata,

serta meningkatkan keterampilan membaca mereka, sekaligus membantu dalam memperluas minat baca. Pemanfaatan media komik dapat memengaruhi keterampilan bercerita siswa jika mereka mampu memahami narasi yang terdapat dalam komik tersebut. Dengan kata lain, setelah siswa memahami alur cerita yang mereka baca, mereka akan lebih mudah dalam mengungkapkan kembali kisah tersebut.

Dari sudut pandang tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik yang efektif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas V sekolah dasar adalah komik yang memenuhi sejumlah kriteria, yaitu: (1) alur cerita yang relevan dengan kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V; (2) penggunaan bahasa yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa; (3) karakteristik gambar yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa; (4) gambar yang memiliki kesatuan dalam cerita.

2.2.6 Kemampuan Bercerita

Ketrampilan atau kemampuan merujuk pada keahlian dan kapasitas dalam menyelesaikan pekerjaan yang diperoleh melalui praktik dan pengalaman. Semakin banyak seseorang berlatih, semakin banyak pengalaman dan keterampilan yang akan diperoleh.

Berdasarkan pendapat Bachtiar (2005: 10), bercerita merupakan kegiatan menyampaikan informasi mengenai tindakan atau kejadian tertentu secara lisan, dengan maksud untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Bercerita adalah salah satu jenis tugas yang berkaitan dengan kemampuan

berbicara, yang bertujuan untuk mengekspresikan keterampilan berbicara secara praktis (Nurgiyantoro 2001: 289).

72 Tarigan (1981: 35) menyatakan bahwa bercerita adalah sebuah kemampuan berkomunikasi yang ditujukan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. Dikatakan demikian karena bercerita termasuk dalam konteks informasi yang bertujuan untuk menjelaskan pemahaman atau makna dengan lebih jelas. Seseorang dapat menyampaikan ide atau pikirannya, serta perasaan yang dirasakan, berdasarkan pengalaman, pengamatan, pembacaan, dan mengekspresikan keinginan serta niat untuk berbagi pengalaman yang telah didapatkan melalui narasi. Dengan bercerita, anak-anak dapat meningkatkan daya pikir mereka, memperdalam pengetahuan, serta melatih keberanian untuk menyampaikan pandangan mereka. Melalui cerita, anak akan terstimulus emosinya. Semakin luas fantasi dan imajinasinya, semakin lama pula mereka akan fokus pada suatu narasi, dan ceritanya akan semakin menarik bagi mereka.

54 Bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang dilakukan oleh anak setelah mendengarkan atau memperhatikan. Menurut suara-suara (bahasa) yang mereka dengar, anak-anak kemudian belajar untuk mengucapkan kata-kata dan pada akhirnya bisa bercerita (Nurgiyantoro, 2013:399). Dalam aktivitas bercerita, penting untuk menguasai simbol bunyi yang berupa tanda visual yang dibutuhkan dalam proses bercerita. Tugas yang bersifat praktis dan autentik memberikan lebih banyak kebebasan kepada siswa, sekaligus dapat menampilkan kemampuan berbahasa mereka serta pemahaman terhadap makna secara logis. Salah satu contohnya adalah meminta siswa untuk menceritakan gambar yang telah

67

1

39 disediakan (Nurgiantoro, 2016:406). Berdasarkan pandangan para ahli yang telah disebutkan, kemampuan bercerita merupakan kemampuan untuk mengucapkan suara-suara artikulasi atau kata-kata agar dapat mengekspresikan, menyampaikan, serta menggambarkan pikiran, ide, dan emosi.

8 Menurut pendapat para pakar di atas, dapat disimpulkan bahwa bercerita merupakan aktivitas menyampaikan informasi mengenai tindakan atau peristiwa tertentu secara verbal, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa.

121 Keuntungan dari bercerita untuk anak adalah sebagai berikut:

1. Bagi anak-anak, mendengarkan kisah yang menarik dan relevan dengan lingkungan mereka adalah aktivitas yang menyenangkan.
2. Dalam proses bercerita, pendidik bisa menanamkan nilai-nilai seperti kejujuran, keberanian, setia, keramahan, ketulusan, serta sikap positif lainnya yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
3. Menyampaikan berbagai informasi mengenai aspek sosial, norma-norma etika, dan ajaran agama.
4. Menyediakan kesempatan untuk belajar dan melatih keterampilan mendengarkan.
5. Memberikan kesempatan bagi anak untuk meningkatkan aspek kognitif, emosional, serta keterampilan motoriknya.
6. Memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan emosinya.
7. Menyediakan wawasan mengenai interaksi sosial anak dengan individu-individu di sekitarnya yang memiliki beragam profesi.

8. Membantu anak untuk mengembangkan berbagai peran yang dapat mereka pilih, serta berbagai layanan yang ingin mereka berikan kepada masyarakat.

Menurut Sukidi (2016:17), Keterampilan bercerita siswa masih belum memadai. Ini dapat dibuktikan dengan:

1. Ketika guru meminta murid untuk berbagi cerita di depan kelas, banyak di antara mereka yang merasa ragu untuk melakukannya.
2. Di antara anak-anak yang dengan percaya diri menceritakan kisah di depan kelas, terdapat banyak cerita yang sulit untuk dipahami oleh orang lain.
3. Banyak siswa yang saat bercerita terhenti di tengah cerita, yang berarti kisahnya belum selesai, namun mereka lupa untuk meneruskan.
4. Sering kali, kisah yang diceritakan diulang-ulang, sehingga membuat jalan cerita sulit dipahami.
5. Masih terdapat banyak kesalahan dalam penggunaan bahasa Indonesia saat bercerita.

2.2.6 Indikator Kemampuan Bercerita

Menurut Arsjad dan Mukti (1991: 17-22), terdapat beberapa indikator atau pedoman yang dapat digunakan untuk menilai keterampilan dalam bercerita, yaitu: (1) pengucapan, (2) intonasi (penempatan aksent, nada, irama, dan durasi) yang tepat, (3) pemilihan kata, (4) penyusunan kalimat, (5) sikap yang tenang dan alami, (6) kontak mata, (7) postur tubuh dan ekspresi wajah, (8) kejernihan suara, (9) alur cerita, dan (10) penguasaan materi. Indikator kemampuan bercerita meliputi pengamatan terhadap cerita yang dikemas dalam bentuk gambar serta kemampuan menyampaikan isi cerita tersebut melalui visual (Shihabuddin, 2013:

202-203). Berdasarkan pandangan para pakar di atas, evaluasi dilakukan untuk memahami sejauh mana siswa berhasil dalam menceritakan menggunakan gambar sebagai media. Untuk mengevaluasi kemampuan bercerita siswa, digunakan rubrik yang telah dipersiapkan secara khusus. Elemen dalam penilaian perlu mencakup aspek bahasa serta isi dari makna.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator keterampilan bercerita dapat diukur melalui rubrik penilaian yang telah disiapkan. Rubrik ini mencakup beberapa aspek, seperti kesesuaian dengan gambar atau komik, termasuk di dalamnya pelafalan, kelancaran, kemampuan mengembangkan ide, ekspresi saat menyampaikan cerita, volume suara, kejelasan pengucapan, serta pilihan kata yang digunakan.

2.2.7 Tujuan Kegiatan Bercerita

Tujuan utama dari bercerita pada dasarnya ialah untuk menyampaikan sebuah kisah atau informasi dari orang yang berbicara kepada mereka yang mendengarkan. Untuk menyampaikan ide secara efektif, seorang pendongeng harus terlebih dahulu memahami arti dari segala hal yang ingin mereka komunikasikan. Sejalan dengan pandangan Nurgiyantoro (2001: 277), ditekankan bahwa tujuan dari kegiatan bercerita adalah untuk menyampaikan informasi kepada orang lain.

Sementara itu, Bachtiar (2005: 11) menyatakan bahwa tujuan dari aktivitas bercerita adalah untuk meningkatkan: .

- a. Kemampuan dan keterampilan mendengarkan
- b. Kemampuan dan keterampilan berbicara

- c. Kemampuan dan keterampilan berasosiasi
- d. Kemampuan dan keterampilan berekspresi
- e. Kemampuan dan keterampilan berimajinasi
- f. Kemampuan dan keterampilan berfikir/logika

Menurut Tarigan (1981: 17), terdapat tiga tujuan utama dari aktivitas bercerita, yaitu sebagai berikut: .

- a. Memberitahukan dan melaporkan (*to inform*)
- b. Menjamu dan menghibur (*to intertain*)
- c. Membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*)

Dengan merujuk pada penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari aktivitas bercerita adalah untuk menyampaikan informasi kepada orang lain melalui cara memberi tahu, membujuk, meyakinkan, dan mengajak. Selain itu, juga bertujuan untuk meningkatkan berbagai kemampuan serta keterampilan.

2.2.8 Manfaat Kegiatan Bercerita

Aktivitas bercerita dapat memperluas pandangan dan pemahaman anak, karena melalui bercerita serta mendengarkan kisah dari teman-temannya, mereka dapat saling bertukar informasi dan pengalaman. Aktivitas mendongeng bagi anak memberikan mereka pengalaman tambahan yang bisa menjadi sesuatu yang baru, atau jika tidak, mereka memiliki kesempatan untuk mengulang kembali ingatan tentang hal-hal yang pernah mereka pelajari atau dengar sebelumnya.

Musfiroh (2005: 95) menyatakan bahwa ada beberapa keuntungan dari kegiatan bercerita, antara lain:

- a. Membantu pembentukan pribadi dan moral anak
- b. Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi
- c. Memacu kemampuan verbal anak
- d. Merangsang minat menulis anak
- e. Merangsang minat baca anak
- f. Membuka cakrawala pengetahuan anak

Menurut Bachtiar (2005: 12), aktivitas bercerita memiliki manfaat yang signifikan, yaitu mampu memperluas pengetahuan dan pola pikir anak. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa anak akan memperoleh pengalaman baru yang belum pernah dialaminya sebelumnya. Dari penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa keuntungan dari aktivitas bercerita adalah menyampaikan kebutuhan akan imajinasi dan fantasi, yang berfungsi untuk memperkaya wawasan dan pengetahuan serta memperoleh pengalaman baru.

2.3 Kerangka Berpikir

Ketidakmampuan siswa dalam bercerita bisa diakibatkan oleh beberapa faktor, seperti minimnya ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca cerita, banyaknya teks cerita yang menyajikan tulisan secara berlebihan, serta kurangnya pemanfaatan media secara efektif. Komik merupakan satu jenis gambar bergerak yang menampilkan karakter tertentu disusun secara teratur dan ditujukan untuk menghibur para pembacanya. Studi ini memanfaatkan komik sebagai sarana belajar yang menyajikan materi pembelajaran dengan dukungan gambar sebagai ilustrasi.

Komik yang dipakai sebagai media pembelajaran perlu disesuaikan dengan ciri-ciri siswa sekolah dasar. Di kalangan siswa SD, mereka cenderung memiliki tingkat keingintahuan yang besar, tetapi sulit untuk menjaga konsentrasi dalam waktu yang lama dan belum dapat berpikir secara abstrak. Mereka hanya dapat berpikir logis ketika berhadapan dengan informasi yang konkret dan diterima secara langsung.

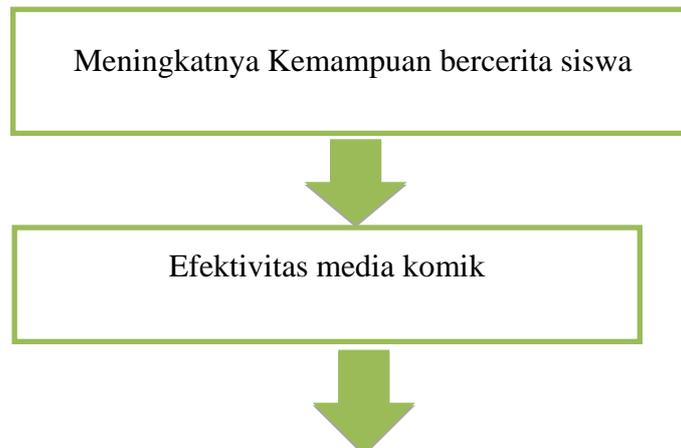
Para siswa akan termotivasi untuk membaca komik hingga akhir karena narasi yang ada mampu membangkitkan rasa ingin tahu mereka mengenai kelanjutan cerita. Media komik dapat mendukung siswa yang kesulitan untuk fokus dalam waktu yang lama, karena media komik menyajikan inti dari materi pelajaran secara singkat, sehingga tidak memerlukan waktu yang berlebihan.

Anak-anak di usia sekolah dasar belum dapat berpikir secara abstrak, sehingga penggunaan gambar dalam media komik dapat memfasilitasi siswa untuk berimajinasi. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak. Dengan demikian, pemanfaatan media komik diharapkan dapat mendukung siswa dalam proses memahami sebuah teks dengan lebih mudah.

Dengan mengacu pada asumsi tersebut, penggunaan media komik diperkirakan akan berdampak pada kemampuan bercerita siswa kelas V di SD Negeri 15 Mataram pada tahun ajaran 2024/2025.

Rendahnya kemampuan bercerita siswa





Ada efektivitas media komik anak terhadap kemampuan bercerita pada siswa kelas V di SDN 15 Mataram

2.4 Hipotesis Tindakan

H_0 : Penggunaan media komik anak tidak efektif terhadap kemampuan bercerita pada siswa kelas V SDN 15 Mataram.

H_1 : Penggunaan media komik anak efektif terhadap kemampuan bercerita pada siswa kelas V SDN 15 Mataram.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, di mana seluruh fenomena yang dibahas diubah dan diukur dalam wujud angka, lalu dianalisis menggunakan metode statistik. Menurut Syaodih (2010: 12), pendekatan kuantitatif adalah sebuah metode penelitian yang berlandaskan pada prinsip positivisme. Pendekatan ini fokus pada fenomena-fenomena yang bersifat objektif dan dianalisis dengan memanfaatkan data numerik, pengolahan statistik, serta desain eksperimen yang terkontrol. Metode yang diterapkan dalam studi ini adalah metode *quasi experiment* (eksperimen tidak murni), yang mana pengendalian variabel hanya dilakukan pada satu variabel saja (Syaodih, 2010: 59). *Quasi eksperimen* memiliki kelompok kontrol, namun tidak dapat sepenuhnya mengendalikan variabel eksternal yang berpengaruh terhadap pelaksanaan percobaan. Dalam *Quasi Experimental Design*, proses pengambilan sampel dilakukan melalui pemilihan yang tidak acak; peneliti secara langsung

menentukan subjek mana yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan mana yang akan menjadi kelompok kontrol.

Desain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Desain Eksperimen Semu (*Quasi Experimental Design*), di mana model eksperimen yang akan dipakai adalah desain kelompok kontrol dengan pengukuran sebelum dan sesudah (*pre test post test control group design*). Kedua kelompok dalam desain ini akan mendapatkan perlakuan yang berbeda. Sebelum proses belajar dimulai, akan dilaksanakan tes awal (*pretest*), dan setelah pembelajaran selesai, peserta akan mengikuti tes akhir (*posttest*) yang menggunakan alat ukur tes. Model desain yang digunakan adalah pengambilan sampel kelompok yang tidak acak, di mana seluruh anggota dalam kelompok tersebut diikutsertakan, kemudian ditetapkan kelompok pembanding melalui pretes dan postes. Berdasarkan pendapat Sukardi (2011: 186), berikut adalah tabel rancangan penelitian yang dimaksud.

Tabel 1. Desain Pretest - Posttest Grup Kontrol Tidak secara Random
(*Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Design*)

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	Y1	X	Y2
Kontrol	Y1	-	Y2

Keterangan:

Y1 = kelompok kelas eksperimen

Y2 = kelompok kelas kontrol

Y1 = kemampuan bercerita siswa kelas V SDN 15 Mataram sebelum ada perlakuan media Komik.

Y2 = kemampuan bercerita siswa kelas V SDN 15 Mataram sesudah ada perlakuan media komik.

X = perlakuan dengan menggunakan media komik.

- = perlakuan.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 15 Mataram selama tahun ajaran 2024/2025, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah pada waktu yang dihabiskan selama kegiatan penelitian, yang dimulai dari tahap pengamatan hingga proses penyampaian laporan. Penelitian ini dilakukan pada semester pertama tahun akademik 2024/2025 di bulan Agustus.

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Terkait dengan penelitian ini, penting untuk menetapkan batasan penelitian agar cakupannya tidak terlalu luas dan sesuai dengan ekspektasi peneliti. Berikut adalah batasan masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini:

1. Fokus dari penelitian ini adalah seluruh murid kelas V di SDN 15 Mataram pada tahun ajaran 2024/2025.
2. Fokus penelitian ini adalah pemanfaatan media komik anak dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa di kelas V SDN 15 Mataram pada tahun ajaran 2024/2025.

3. Lokasi penelitian ini berada di SDN 15 Mataram pada tahun ajaran 2024/2025.
4. Materi yang disampaikan berupa komik yang menceritakan tentang kisah-kisah rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia K13.

3.4 Penentuan Subjek Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi merujuk pada sekumpulan subjek dan objek yang akan diteliti secara menyeluruh (Sugiyono, 2013: 117). Menurut penjelasan di atas, populasi merupakan totalitas dari semua objek atau subjek yang menjadi objek penelitian, yang ditentukan berdasarkan data yang dikumpulkan oleh peneliti di sekolah. Populasi yang menjadi focus dalam penelitian ini terdiri dari semua siswa kelas V, yang terdiri dari 20 siswa di kelas VA dan 20 siswa di kelas VB. Dengan demikian, total jumlah siswa di kelas VA dan VB adalah 40 siswa di SDN 15 Mataram.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari total populasi yang akan diteliti (Sugiyono, 2013: 118). Metode pengambilan sampel yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah metode *nonprobability sampling* dengan tipe pengambilan sampel secara jenuh. Sampling nonprobabilitas adalah metode pemilihan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang setara bagi setiap anggota populasi untuk terpilih menjadi bagian dari sampel. Menurut Sugiyono (2013: 122-124), teknik pengambilan sampel jenuh adalah metode di mana seluruh anggota populasi

diambil sebagai sampel. Dalam penelitian ini, jumlah sampel yang digunakan adalah 40 siswa dari kelas V A dan V B.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok yang diberi perlakuan dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Pengelompokan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditentukan dengan metode yang tidak acak, karena didasarkan pada hasil pretest kemampuan bercerita yang menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki keseragaman. Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran, sementara kelompok kontrol menggunakan bacaan teks konvensional.

3.5 Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu pendekatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan atau memperoleh informasi penelitian. Metode pengumpulan data dapat dilakukan melalui berbagai cara, antara lain wawancara, pengamatan, kuesioner, serta kombinasi dari ketiga metode tersebut (Sugiyono 2013:194).

Teknik-teknik pengumpulan data yang diterapkan oleh peneliti dalam penelitian ini meliputi:

3.5.1 Tes Lisan

Tes lisan ini dimanfaatkan untuk menilai keterampilan siswa dalam bercerita. Data yang didapat berasal dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*)

40 mengenai pengaruh media komik terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V di SDN 15 Mataram.

49 3.5.2 Dokumentasi

Dokumentasi adalah rekaman kejadian yang telah terjadi, bisa berupa tulisan, gambar, foto, atau karya-karya penting dari individu (Sugiyono, 2020).

24 Teknik dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait profil sekolah, gambar-gambar aktivitas penelitian, dan daftar nama siswa kelas V di SDN 15 Mataram untuk tahun ajaran 56 2025. Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data penelitian sehingga dapat lebih dipercaya.

1 3.5.3 Observasi

Observasi adalah proses pengamatan secara langsung terhadap siswa dengan memperhatikan perilaku mereka. Secara umum, observasi merujuk pada 5 metode pengumpulan informasi (data) yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan dengan cara yang terstruktur terhadap berbagai fenomena yang menjadi fokus pengamatan. Teknik observasi yang diterapkan dalam penelitian ini 1 bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai tingkat kemampuan siswa dalam bercerita dengan menggunakan media komik.

43 3.6 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah

efektivitas penggunaan media komik untuk anak-anak. Variabel yang dipengaruhi merupakan kemampuan bercerita siswa di kelas V SDN 15 Mataram untuk tahun ajaran 2024/2025.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah instrumen yang membantu peneliti mengumpulkan data, sehingga proses kerja menjadi lebih efisien dan hasil yang diperoleh lebih memuaskan (Arikunton, 2006: 236). Alat ukur untuk bercerita digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang keterampilan bercerita siswa. Dengan demikian, alat yang diterapkan dalam studi ini mencakup alat pengukur dan instrumen lainnya. Penilaian dilakukan dengan mengacu pada evaluasi kemampuan bercerita, yang dijelaskan dalam instrumen penilaian kemampuan bercerita yang terlampir pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Tes
Menyajikan informasi faktual dengan menggunakan bahasa yang jelas, terstruktur, dan rasional, dalam sebuah karya yang memiliki nilai estetika, melalui gerakan yang mencerminkan karakter anak yang sehat, serta dalam perilaku yang menunjukkan anak yang beriman dan berbudi pekerti baik.	4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual	Menyebutkan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi dengan tepat secara lisan	
		Bercerita dengan lafal yang jelas, lancar, intonasi tepat, sesuai dengan tema dan percaya diri	

Instrumen penilaian kemampuan bercerita siswa

Nama :
 No. Absen :
 Kelas :
 Pelaksanaan :

No	Aspek yang dinilai	Skala Skor				
		1	2	3	4	5
1	Volume suara					
2	Pelafalan					
3	Keterampilan mengembangkan ide					
4	Sikap penghayatan cerita					
5	Kelancaran					
6	Ketepatan ucapan					
7	Pilihan kata					

Tabel 3.3 Rubrik penilaian kemampuan bercerita siswa

No	Aspek yang dinilai	Deskripsi penilaian	skor
1	Volume suara	Jika volume suara terdengar oleh seluruh pendengar didalam ruangan dan lantang dalam pengucapan	5
		Jika volume suara terdengar seluruh pendengar didalam ruangan	4
		jika volumen suara terdengar tapi hanya sebagian pendengar diruangan	3
		Bila volume suara tidak terlalu terdengar dan tidak jelas oleh pendengar didalam ruangan	2
		Jika volume suara sama sekali tidak terdengar oleh pendengar didalam ruangan	1
2	Pelafalan	Bila Pelafalan fonem sangat jelas, intonasi sangat jelas	5
		Bila Pelafan fonem jelas, intonasi jelas	4
		Bila Pelafalan fenom cukup jelas, intonasi cukup jelas	3
		Bila Pelafalan fenom kurang jelas, intonasi kurang jelas	2
		Bila Pelafalan fonem tidak jelas, intonasi tidak jelas	1
3	Keterampilan mengembangkan ide	Jika cerita dikembangkan secara kreatif tanpa keluar dari tema yang ditentukan (alur,tokoh,dan setting terkonep dengan jelas dan menarik)	5

		amanat cerita sesuai dengan tema	
		jika Cerita dikembangkan secara kreatif tidak keluar dari tema yang ditentukan (alur, tokoh, dan setting terkonsep dengan jelas dan menarik), amanat cerita sesuai dengan tema	4
		Jika Cerita dikembangkan dengan cukup kreatif tidak keluar dari tema yang ditentukan (tokoh dan setting terkonsep dengan jelas namun alur kurang terkonsep dengan jelas), amanat cerita cukup sesuai dengan tema	3
		Jika Cerita dikembangkan dengan kurang kreatif dan tidak keluar dari tema yang ditentukan (alur, tokoh, dan setting belum terkonsep dengan jelas dan menarik), amanat cerita kurang sesuai dengan tema	2
		Jika Cerita tidak dikembangkan dengan baik (alur, tokoh, dan setting tidak terkonsep dengan jelas dan menarik), amanat cerita tidak sesuai	1
4	Sikap penghayatan cerita	Sikap penghayatan cerita Mimik, gerak, dan suara sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan, ada improvisasi terhadap mimik, gerak dan suara, dan improvisasi yang dilakukan sangat tepat dan tidak berlebihan	5
		Jika Mimik, gerak, dan suara sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan, ada improvisasi terhadap mimik, gerak, dan suara	4
		Jika Mimik, gerak dan suara cukup sesuai dengan karakter tokoh, tidak ada improvisasi terhadap mimik, gerak, dan improvisasi	3
		Jika Mimik, gerak, dan suara tidak sesuai dengan karakter tokoh dan tidak ada improvisasi	2
		Jika Mimik, gerak dan suara tidak sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita, tidak ada improvisasi	1
5	Kelancaran	Jika Kelancaran Berbicara lancar, tidak tersendat-sendat, penempatan jeda sesuai	5
		Jika Berbicara lancar, tidak tersendat-sendat, penempatan jeda belum sesuai	4
		Berbicara lancar, tersendat-sendat, tidak ada jeda	3
		Jika Berbicara kurang lancar, tersendat-sendat, tidak ada jeda	2
		Bila Berbicara tidak lancar, tersendat-sendat, tidak ada jeda	1
	Ketepatan ucapan	Bila Ketepatan ucapan Pengucapan bunyi-bunyi bahasa tepat sekali sehingga kata yang diucapkan terdengar jelas sekali	5

		Jika Pengucapan bunyi-bunyi bahasa sudah tepat	4
		jika Pengucapan Pengucapan bunyi-bunyi bahasa sudah cukup tepat	3
		Jika Pengucapan bunyi-bunyi bahasa kurang tepat	2
		Jika engucapan bunyi-bunyi bahasa tidak tepat	1
	Pilihan kata	Jika Pilihan kata Penggunaan kata-kata, istilah sesuai dengan tema dan karakter tokoh, terdapat variasi yang tepat dalam pemilihan kata	5
		Jika Penggunaan kata-kata, istilah cukup sesuai dengan tema dan karakter tokoh, terdapat variasi yang tepat dalam pemilihan kata	4
		Jika Penggunaan kata-kata, istilah sesuai dengan temadan karakter tokoh, tidak ada variasi yang tepat dalam pemilihan kata	3
		Jika Penggunaan kata-kata, istilah kurang sesuai dengan tema dan karakter tokoh, tidak ada variasi yang tepat dalam pemilihan kata	2
		Jika Penggunaan kata-kata, istilah tidak sesuai dengan tema dan karakter tokoh, tidak ada variasi yang tepat dalam pemilihan	1

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

Bagian	Pengamatan	No. Pernyataan
Perangkat pembelajara	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	1
	Media/alat pembelajaran	3
Kegiatan pembelajara	Membuka pelajaran	4
	Guru menyampaikan materi pembelajaran.	5
	Guru menyiapkan media komik untuk meningkatkan kemampuan bercerita dengan tujuan pembelajaran	6
	guru menjelaskan tentang media komik yang dipake	7
	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai apa yang diketahui tentang isi cerita komik	8
Penutup	Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.	9
	Kesimpulan	10
	Evaluasi	11

3.8 Prosedur Penelitian

173 Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan
pendekatan kuantitatif. Proses penelitian dimulai dengan memilih jenis media
104 komik yang sesuai dengan kemampuan bercerita. Setelah pemilihan media komik
yang tepat, penulis kemudian melakukan studi pustaka untuk mencari referensi
yang dapat mendukung penelitian ini. Media komik yang sesuai dapat ditentukan
setelah dilakukan kajian pustaka. Menyusun pernyataan yang sejalan dengan
menyajikan hipotesis mengenai kemampuan menceritakan yang sedang diteliti.
15 Media komik selanjutnya akan menentukan pendekatan yang paling sesuai untuk
diterapkan oleh penulis dalam penelitian yang dilakukan.

1 3.9 Teknik Analisis Data

Berdasarkan Sugiyono (2013: 335), analisis data merupakan suatu langkah
untuk mencari serta mengorganisir data yang telah dikumpulkan melalui
1 wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi secara terstruktur. Metode analisis
1 data yang diterapkan dalam studi ini adalah Uji-t dengan memanfaatkan rumus
Independent Sample t Test. Metode analisis data ini diterapkan untuk
mengevaluasi perbedaan rata-rata kemampuan dalam bercerita antara kelompok
eksperimen dan kelompok kontrol.

47 Teknik analisis data dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1 3.9.1 Uji coba instrumen

Uji coba instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan
uji validitas instrumen. Validitas instrumen pengukuran dalam penelitian adalah
tingkat yang menunjukkan sejauh mana suatu tes benar-benar mengukur apa yang
dimaksudkan untuk diukur (Sukardi, 2013: 122).

Validitas atau keabsahan berhubungan dengan sejauh mana suatu instrumen yang dirancang untuk mengukur suatu hal benar-benar mampu mengukur dengan akurat apa yang ingin diukur (Nurgiyantoro et al., 2001: 296) Studi ini menerapkan uji validitas konten dengan cara mengidentifikasi perbedaan dalam metode pengajaran kemampuan pemahaman cerita serta menganalisis pemanfaatan media komik. Proses ini dilakukan dengan mengonsultasikan instrumen penelitian kepada ahli berdasarkan kisi-kisi yang telah disusun.

3.9.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada konsistensi suatu instrumen ukur dalam mengevaluasi hal yang ingin dianalisis. Dengan kata lain, instrumen tersebut akan memberikan hasil yang cenderung konsisten setiap kali digunakan (Sugiyono, 2013: 183). Keandalan alat ukur adalah salah satu prasyarat untuk menguji validitas alat tersebut.

Penghitungan reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus *Spearman-Brown* sebagai berikut:

$$r_1 = \frac{2rb}{1+rb}$$

(Sugiyono, 2013: 122)

Keterangan:

r_1 = Reabilitas internal seluruh instrumen

r_b = Korelasi product moment antara belahan pertama dan belahan kedua

Setelah nilai reliabilitas untuk setiap skor item pertanyaan diperoleh, langkah berikutnya adalah membandingkan nilai-nilai tersebut dengan panduan tabel untuk interpretasi. Indeks reliabilitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.5 Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,80-1,00	Sangat Kuat
0,60-0,79	Kuat
0,40-0,59	Sedang
0,20-0,39	Rendah
0,00-0,19	Sangat Rendah

Sumber: (Sugiyono, 2013: 276)

3.9.3 Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah analisis statistik yang berfungsi untuk menentukan apakah data yang diamati mengikuti distribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas yang diterapkan meliputi *Kolmogorov-Smirnov*, *Shapiro-Wilk*, serta penggunaan *Statistical Product and Service Solutions (SPSS)* versi 25 untuk Windows. Berikut ini merupakan dugaan dalam percobaan ini.

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

Apabila nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari α ($\text{sig} > 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) diterima, yang menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal. Namun, jika nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* berada di bawah α ($\text{sig} < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal.

3.9.4 Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah metode statistika yang digunakan untuk menilai apakah varians dari dua atau lebih sampel dapat dianggap serupa atau homogen. Uji homogenitas berfungsi untuk menentukan apakah variasi dalam sampel-sampel tersebut adalah sebanding atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan

metode Levene melalui Independent Sample T-Test, menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25 untuk Windows. Apabila nilai signifikansi F melebihi α ($\text{sig} > 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang homogen. Namun, jika nilai signifikan F lebih rendah dari α ($\text{sig} > 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) akan ditolak, yang menunjukkan bahwa kedua kelas sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang tidak homogen.

3.9.5 Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini bertujuan untuk menilai dampak dari materi bahasa Indonesia. Pengujian hipotesis dan analisis perbedaan dua rata-rata (Uji t) dilakukan berdasarkan hasil evaluasi kemampuan narasi soal dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji hipotesis ini dilakukan dengan metode *Independent Sample T-Test* yang bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan antara dua rata-rata dari populasi yang sama.

Dengan demikian, jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa hasilnya signifikan. Sebaliknya, jika nilai signifikansi melebihi 0,05, maka hasilnya dianggap tidak signifikan.

Kemampuan siswa dalam bercerita melalui penggunaan media komik dengan pendekatan tertentu dapat dikatakan memiliki pengaruh atau dampak yang positif. Jika tingkat kemampuan bercerita siswa meningkat setelah penerapan metode tanya jawab, maka hipotesis (H_1) dianggap diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode tanya jawab memberikan dampak yang menguntungkan.

10 H_1 : Media komik terhadap kemampuan bercerita pada siswa kelas V SDN 15 Mataram.

10 H_0 : Media komik terhadap kemampuan bercerita pada siswa kelas V SDN 15 Mataram.

8 **BAB IV**

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Pelaksanaan Penelitian

35 Penelitian ini adalah sebuah eksperimen yang menggunakan *desain quasi-experimental* untuk meneliti pengaruh pemanfaatan media komik terhadap keterampilan membaca cerita pada siswa kelas V dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 15 Mataram untuk tahun ajaran 2024/2025. 13 Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes dan observasi untuk menilai penerapan

179 media komik. Tes digunakan untuk mengevaluasi pengetahuan serta kemampuan membaca cerita dalam pelajaran Bahasa Indonesia, yang disampaikan dalam format pernyataan dalam rubrik observasi.

52 Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 15 Mataram yang beralamat di Jalan Adul Kadir Munsyir No. 33, Mataram, Punia, Kecamatan Mataram, Kota Mataram.

1 Dapat diparafrasekan menjadi: 33, Mataram, Punia, Wilayah Mataram, Kota Mataram. Secara umum, institusi pendidikan tersebut tergolong baik. Tempat penelitian dilakukan di SDN 15 Mataram karena sekolah ini memenuhi syarat dan mendukung pelaksanaan penelitian paralel. Di samping itu, pemanfaatan media oleh pengguna masih kurang umum diterapkan dalam proses belajar mengisahkan. Studi ini dilakukan pada bulan Agustus di ruang kelas VA dan VB. Dua kelompok dalam penelitian ini menerima perlakuan yang berbeda. 1 Satu kelompok kelas dipilih sebagai kelas percobaan yang mendapatkan perlakuan melalui penggunaan media komik untuk mengajarkan keterampilan bercerita. Sementara itu, kelompok lainnya berfungsi sebagai kelas kontrol yang menerima perlakuan menggunakan bahan bacaan dalam proses pembelajaran 1 bercerita. 56 Populasi dalam studi ini mencakup semua siswa kelas V di SDN 15 Mataram untuk Tahun Ajaran 2024/2025. Jumlah partisipan dalam penelitian ini 1 adalah 40 siswa yang terbagi ke dalam dua kelas, di mana kelas VA memiliki 20 siswa dan kelas VB juga memiliki 20 siswa.

Pelaksanaan penelitian mengenai pembelajaran di kelas kontrol dilakukan pada tanggal 16 dan 19 Agustus 2024 dengan menerapkan pendekatan metode ceramah. Pertemuan dilakukan sebanyak dua kali mengenai pelajaran Bahasa Indonesia. Proses pembelajaran dimulai dengan doa dan kehadiran, setelah itu guru mengadakan sesi tanya jawab mengenai pelajaran Bahasa Indonesia, berkaitan dengan cerita serta aktivitas yang biasanya dilakukan siswa saat membaca buku paket. Aktivitas utama yang dilakukan oleh pengajar adalah menguraikan kisah yang telah dipilih. Proses ini dilaksanakan melalui pendekatan ceramah, selanjutnya siswa diharapkan untuk membentuk kelompok kecil, dengan jumlah yang ideal adalah 4 hingga 6 siswa dalam setiap kelompok. Para siswa membaca teks cerita secara pribadi atau dalam kelompok. Teks tersebut dibagi menjadi beberapa bagian untuk mempermudah pengaturan diskusi. Kegiatan kelompok kontrol diakhiri dengan guru yang memberikan penegasan dan mengulangi kembali materi pembelajaran yang telah dipelajari. Setelah perlakuan dilakukan, siswa akan menjalani tes akhir (*post-test*) untuk menilai hasil akhir mereka setelah mendapatkan perlakuan tersebut.

Selanjutnya, di kelas eksperimen, diawali dengan pelaksanaan tes awal (*pre-test*) untuk subjek penelitian guna mengukur kemampuan dasar siswa sebelum perlakuan diterapkan. Selanjutnya, siswa akan menerima perlakuan menggunakan media komik anak untuk meningkatkan kemampuan bercerita di kelas eksperimen yang berlangsung pada tanggal 21 hingga 22 Agustus 2024. Kegiatan dimulai dengan doa bersama, dilanjutkan dengan pemberian motivasi yang bertujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Kegiatan utama dimulai

1 dengan menampilkan komik, lalu membagi peserta didik menjadi kelompok kecil, 15 sebaiknya terdiri dari 4 hingga 6 siswa dalam setiap kelompok. Para siswa membaca teks cerita secara sendiri-sendiri atau dalam kelompok bersama. Teks tersebut dipecah menjadi beberapa bagian agar pengaturan diskusi menjadi lebih 1 mudah. Setelah selesai membaca cerita, guru meminta para siswa untuk menceritakan kembali kisah yang baru saja mereka baca secara bergantian di depan kelas. Selama proses tersebut, guru akan memberikan penilaian kepada siswa yang telah bercerita. Pengajar memberi peluang kepada murid untuk mengajukan pertanyaan kepada teman yang sedang bercerita. Kegiatan penutupan dilakukan oleh guru dengan memberikan dukungan atau apresiasi kepada siswa 35 atas hasil kerja mereka. Setelah melakukan penelitian, data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* akan dianalisis menggunakan software SPSS versi 20. 0

4.1.2 Data Observasi Ketraksanaan

10 Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan formulir observasi untuk mengevaluasi pelaksanaan proses pembelajaran. Pelaksanaan perlakuan dilakukan dengan menggunakan media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca cerita dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 65 V SDN 15 Mataram. Dalam penelitian ini, terdapat 40 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 20 siswa di kelas eksperimen dan 20 siswa di kelas kontrol. 97 Proses pelaksanaan media komik terdiri dari beberapa langkah. Pada pertemuan pertama, kegiatan dimulai oleh guru dengan mengucapkan salam, berdoa, dan melakukan presensi. Setelah itu, guru menyiapkan siswa untuk proses

pembelajaran, pelaksanaannya mengikuti langkah-langkah yang ada dalam pemanfaatan media komik. Di fase akhir penelitian, para siswa diberi tes penutup yang berupa pengamatan dengan menggunakan rubrik. Setelah itu, peneliti mengumpulkan dan mengolah data, sehingga diperoleh kesimpulan dari penelitian yang menunjukkan nilai 87,5% dalam kategori baik. Dengan kata lain, pemanfaatan media komik dalam pembelajaran dapat memperbaiki keterampilan membaca cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas V SDN 15 Mataram dengan hasil yang sangat memuaskan. Hal ini disebabkan oleh pelaksanaan semua aktivitas utama dari berbagai metode, yaitu penggunaan media komik dan metode pembelajaran konvensional.

4.1.3 Deskripsi Hasil Kemampuan Membaca Cerita

Penelitian mengenai kemampuan membaca cerita di SDN 15 Mataram dilakukan dengan mengambil sampel 40 siswa dari kelas V, menggunakan media komik sebagai sarana pembelajaran. Topik yang dibahas dalam penelitian ini adalah penggunaan bahasa Indonesia. Sebelum memulai proses pembelajaran, siswa akan diberikan sebuah cerita dalam bentuk pretest guna mengevaluasi sejauh mana pemahaman mereka mengenai materi bahasa Indonesia yang berkaitan dengan cerita. Setelah menyelesaikan pembelajaran bahasa Indonesia mengenai cerita di kelas V, dilaksanakan tes akhir yang berupa penilaian observasi atau post-test. Upaya ini dilakukan untuk mengevaluasi kemampuan membaca narasi dengan memanfaatkan media komik. Dengan demikian, buku paket cerita bergambar disediakan pada tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Proses pengumpulan data (*pre-test*) untuk kelas eksperimen dilakukan pada

tanggal 21 Agustus 2024, sementara pengumpulan data (*post-test*) dilakukan pada tanggal 22 Agustus 2024. Sedangkan untuk kelas kontrol, pengambilan data (*pre-test*) dilakukan pada tanggal 16 Agustus 2024 dan pengambilan data (*post-test*) berlangsung pada tanggal 19 Agustus 2024.

1. Pembelajaran pada kelas kontrol

Implementasi media visual dalam kelas kontrol selama pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai cerita dimulai pada pertemuan pertama dengan guru yang membuka pelajaran dengan salawat, doa, dan pencatatan kehadiran. Selanjutnya, pengajar menyiapkan suasana untuk siswa agar dapat belajar, kemudian mengajukan pertanyaan dan menjelaskan tujuan dari pembelajaran tersebut. Di tahap terakhir penelitian, para siswa diberikan ujian akhir. Setelahnya, peneliti mengumpulkan dan mengolah data sehingga dapat diperoleh kesimpulan dari penelitian tersebut.

Tabel 4.1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol

No.	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	FH	68	71
2.	BS	82	82
3.	RMK	82	82
4.	PSBF	77	85
5.	KHFAZ	74	74
6.	RAS	68	74
7.	KARS	74	82
8.	MHH	77	77
9.	MDY	85	88
10.	RR A	80	82
11.	NPGDTD	80	82
12.	TASS	82	80
13.	HB	60	74
14.	QLYH	80	88
15.	AAB	71	77
16.	BUS	62	77

17.	ASA	77	88
18.	IRA	80	88
19.	S	85	80
20.	KGP	74	77
	Jumlah	1518	1608
	Rata-Rata	75,9	80,4
	Nilai Rendah	62	71
	Nilai Tinggi	85	88

13 Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa hasil uji siswa di kelas kontrol pada kelas V SDN 15 Mataram menunjukkan nilai pre-test tertinggi sebesar 85 dan terendah 62. Sementara itu, rata-rata nilai pre-test mencapai 75,9. Setelah dilakukan post-test, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 88 dan terendah 71, dengan nilai rata-rata post-test sebesar 80,4. Hal ini terjadi sebelum penggunaan media komik, di mana hanya media gambar yang digunakan. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol belum cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas V di SDN 15 Mataram.

2. Pembelajaran pada kelas eksperimen

1 Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik dalam pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 15 Mataram terdiri dari beberapa langkah. Pada sesi pertama, sebagai langkah awal, guru membuka pembelajaran dengan memberikan salam, memimpin doa, dan mengambil absensi. Kemudian, guru menyiapkan siswa untuk proses pembelajaran, tindakan ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang ada dalam media komik. Di fase terakhir penelitian, peserta didik diberikan ujian akhir yang berupa observasi dengan

menggunakan kriteria penilaian tertentu. Setelah itu, peneliti mengumpulkan dan menganalisis data untuk mencapai kesimpulan dari penelitian tersebut.

Tabel 4.2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	NMCS	74	85
2.	WDA	80	85
3.	PUP	85	91
4.	DAP	80	88
5.	AP	80	80
6.	IMRAD	71	77
7.	KHFA	70	82
8.	LFR	85	85
9.	AR	85	94
10.	NR	85	85
11.	SA	82	85
12.	MBW	91	94
13.	BA	65	77
14.	IMAB	85	91
15.	IND	80	85
16.	LIG	68	80
17.	MA	77	91
18.	MOS	88	91
19.	SK	80	82
20.	IWRA	71	85
	Jumlah	1582	1713
	Rata-Rata	79,1	85,65
	Nilai Rendah	65	77
	Nilai Tinggi	91	94

Dari data yang ada, dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba siswa di kelas eksperimen di SDN 15 Mataram menunjukkan bahwa nilai tertinggi *pre-test* mencapai 91, sedangkan nilai terendah adalah 65. Rata-rata nilai *pre-test* siswa adalah 79,1. Setelah dilakukan *post-test*, nilai tertinggi menjadi 94, dengan nilai terendah 77 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 85,65. Hal ini terjadi setelah penerapan media komik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik di kelas eksperimen terbukti efektif dalam

meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas V pada pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 15 Mataram.

4.1.3 Hasil Uji Instrumen

1. Hasil Validitas Pernyataan Pengamatan Rubrik

Validitas merupakan sebuah indikator yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat dianggap valid dan dapat dipercaya. Sebuah alat dianggap valid jika dapat mengukur hal yang diharapkan. Dengan kata lain, dapat mengumpulkan informasi yang akurat dari variabel yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan oleh para ahli untuk mengevaluasi kesesuaian kalimat dalam kisi-kisi dengan setiap indikator kemampuan membaca cerita, serta kecocokan kalimat pada pernyataan dalam rubrik pengamatan, sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa saat proses pengamatan berlangsung. Selanjutnya, dilakukan pengujian di lapangan untuk menentukan apakah instrumen tersebut memenuhi syarat untuk digunakan dalam penelitian atau tidak. Indikator kemampuan membaca cerita dalam kalimat pernyataan pengamatan rubrik yang diterapkan dalam penelitian ini diuji terhadap 20 siswa di kelas V SDN 15 Mataram. Pengujian dilakukan menggunakan rumus product moment dengan tingkat signifikansi 5%. Ada 5 indikator kemampuan berbicara yang diuji dan semuanya terbukti valid. Hasil analisis untuk instrumen yang valid dan tidak valid dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut

Tabel 4.3 Hasil Validitas Pernyataan Pengamatan Rubrik

No Pernyataan Pengamatan Rubrik	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan

1	0,778	0.443	Valid
2	0,676	0.443	Valid
3	0,759	0.443	Valid
4	0,655	0.443	Valid
5	0,705	0.443	Valid
6	0,545	0.443	Valid
7	0,729	0.443	Valid

Tabel di atas menunjukkan bahwa setelah melakukan pengujian validitas, semua pernyataan dalam rubrik pengamatan mendapatkan nilai korelasi yang valid.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dari pernyataan observasi dalam rubrik ini dilakukan setelah pengujian keabsahan. Sesuai dengan perhitungan yang dilakukan untuk mengevaluasi keandalan keseluruhan pernyataan pengamatan rubrik, metode yang digunakan adalah teknik belah dua dan analisisnya dilakukan dengan rumus *Spearman-Brown*. Koefisien reliabilitas yang diperoleh adalah 0,859. Sesuai dengan tabel kriteria reliabilitas, nilai koefisien reliabilitas yang berada dalam rentang 0,60 hingga 1,00 dikategorikan sebagai tinggi. Dengan demikian, alat tersebut bisa dimanfaatkan dalam studi yang dilakukan.

Tabel 4.4. Hasil Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.859	7

Melalui pengujian reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS 20.0 untuk Windows dengan menerapkan rumus *Spearman-Brown*, diperoleh nilai Alpha

Cronbach sebesar 0,859. Hasil tersebut, yang terlihat pada nilai *Cronbach's Alpha* untuk variabel ini, lebih tinggi daripada nilai batas yang ditetapkan, yaitu $0,859 > 0,60$. Ini menunjukkan bahwa semua item dalam variabel tersebut dapat dianggap reliabel.

4.1.4 Uji Persyaratan Analisis

1. Hasil Uji Normalitas

Setelah mengumpulkan data hasil tes kemampuan membaca cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SDN 15 Mataram pada tahap *pre-test* dan *post-test*, selanjutnya dilakukan pengujian normalitas data dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 20. Untuk sistem operasi Windows, teknik *Kolmogorov-Smirnov* digunakan sebagai metode untuk menghitung uji normalitas data, khususnya pada sampel yang berukuran kecil. Dasar-dasar untuk menentukan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* adalah sebagai berikut: apabila nilai signifikansi (*sig*) lebih kecil atau sama dengan 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai *sig* lebih besar atau sama dengan 0,05, maka data dapat dianggap berdistribusi normal. Hasil dari uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest Kontrol	Postest Kontrol	Pretest Eksperimen	Postest Eksperimen
N		20	20	20	20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	75.90	80.40	79.10	85.05
	Std. Deviation	7.085	5.246	7.159	4.807
	Absolute	.169	.142	.200	.204
Most Extreme Differences	Positive	.100	.142	.121	.204
	Negative	-.169	-.126	-.200	-.146
Kolmogorov-Smirnov Z		.754	.633	.895	.913
Asymp. Sig. (2-tailed)		.620	.818	.400	.375

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil pengujian normalitas yang terdapat dalam tabel yang telah disajikan, terlihat pada kolom uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk *pre-test* dan *post-test* dengan tingkat signifikansi. Pada tingkat signifikansi 5%, hasil yang didapatkan adalah $> 0,05$, yang menunjukkan bahwa data tersebut memiliki distribusi normal. Kriteria untuk pengujian ini adalah jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, dapat dikatakan bahwa data dianggap tidak terdistribusi normal jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05.

2. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah data memiliki varians yang seragam atau tidak. Data dapat dianggap homogen jika nilai signifikansinya melebihi 0,05, sedangkan dianggap tidak homogen jika nilai signifikansinya di bawah 0,05. Untuk menguji homogenitas dalam penelitian ini, digunakan analisis varian (uji F) dengan bantuan perangkat lunak SPSS 20.0 untuk Windows Hasil analisis homogenitas dalam penelitian ini, yang diperoleh dari pengujian *pre-test* dan *post-test*, dapat dilihat pada tabel di bawah ini: .

Tabel 4.6. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Kemampuan Bercerita			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.601	1	38	.443

175

17

136

33

33

174

3

Menurut tabel yang telah disajikan, dapat dilihat bahwa variabel kemampuan membaca cerita dalam pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SDN 15 Mataram pada uji pretest dan posttest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,443. Berdasarkan informasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansinya. Dengan nilai 0,443 yang lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen karena nilai signifikansi yang diperoleh melebihi 0,05.

4.1.5 Uji Hipotesis

Berdasarkan analisis uji homogenitas dan normalitas data keterampilan membaca narasi di kelas V SDN 15 Mataram, dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen dan terdistribusi normal. Uji hipotesis dilaksanakan dengan menggunakan program Aplikasi SPSS 20.0 for windows, dengan teknik *independent samples T-Test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara kedua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Kriteria pengujian dalam uji *independent sample T-Test*, yaitu: jika $t_{hitung} \geq T_{tabel}$, maka H_a diterima, dan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

Tabel 4.7. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Independent Samples Test

t-test for Equality of Means				
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference

5

Kemampuan Bercerita	Equal variances assumed	2.922	38	.006	4.650	1.591
---------------------	-------------------------	-------	----	------	-------	-------

Hasil analisis terhadap uji t sampel independen menunjukkan bahwa pada kemampuan membaca cerita, nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Fakta ini mengindikasikan bahwa sesungguhnya variasi kemampuan membaca cerita dalam pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas V di SDN 15 Mataram antara tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) adalah serupa atau homogen. Untuk menetapkan hipotesis, dapat dilakukan perbandingan antara nilai t_{hitung} yang mencapai 2,922 dengan tingkat signifikansi 0,001. Hal ini diperiksa pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (*df*) yang dihitung sebagai $n-2$, yaitu $80-2 = 38$. Dengan melakukan pengujian dua sisi (tingkat signifikansi = 0,05), diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,024. Karena nilai t_{hitung} melebihi t_{tabel} ($2.922 > 024$), maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Dengan demikian, sesuai dengan prinsip dasar pengambilan keputusan dalam uji T-test sampel independen, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media komik anak terhadap kemampuan bercerita siswa kelas V di SDN 15 Mataram untuk Tahun Ajaran 2024/2025.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak penggunaan media komik anak terhadap keterampilan bercerita di kalangan siswa. Komik, sebagai salah satu bentuk media visual yang mengintegrasikan gambar dan kata-kata, diyakini

mampu membantu pelajar dalam memahami alur cerita serta meningkatkan kemampuan naratif mereka. Mengingat betapa rumitnya proses bercerita yang melibatkan pemahaman terhadap narasi, karakter, dan garis besar cerita, diharapkan pemanfaatan komik dapat meningkatkan kemampuan ini melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menghibur.

Menurut hasil tes siswa di kelas kontrol pada kelas V SDN 15 Mataram, nilai tertinggi pada pre-test mencapai 85, sedangkan nilai terendahnya adalah 62. Nilai rata-rata pre-test tercatat sebesar 75,9. Pada post-test, nilai tertinggi meningkat menjadi 88 dan nilai terendah menjadi 71, dengan rata-rata mencapai 80,4. Hal ini terjadi sebelum penerapan media komik dan hanya menggunakan media gambar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol masih belum cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas V di SDN 15 Mataram. Hasil uji coba pada siswa kelas eksperimen di SDN 15 Mataram menunjukkan bahwa pada pre-test, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 91 dan nilai terendah adalah 65, dengan rata-rata mencapai 79,1. Sementara itu, pada post-test, nilai tertinggi mencapai 94 dan nilai terendah adalah 77, dengan rata-rata sebesar 85,65. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik di kelas eksperimen cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas V dalam pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 15 Mataram. Media komik menyediakan gambaran yang jelas mengenai susunan cerita, termasuk bagian pengantar, alur, klimaks, dan penyelesaian. Studi menunjukkan bahwa pelajar yang terpapar media komik cenderung lebih mudah dalam memahami jalannya cerita dibandingkan dengan mereka yang hanya membaca teks naratif. Faktor ini

disebabkan oleh perpaduan antara gambar dan tulisan yang memungkinkan pelajar untuk menerima informasi secara bersamaan. Dengan adanya ilustrasi, siswa akan lebih gampang mengenali tokoh, setting, dan peristiwa utama dalam cerita. Ini bisa membantu mereka dalam merencanakan dan mengatur narasi mereka dengan lebih sistematis.

Menurut analisis terhadap nilai tes kemampuan membaca cerita dalam pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SDN 15 Mataram, ditemukan bahwa hasilnya bersifat homogen. Ini mengindikasikan bahwa data tersebut terdistribusi secara normal dan memiliki varians yang tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Oleh karena itu, menunjukkan keadaan awal siswa yang mendapatkan perlakuan dengan penggunaan media komik dalam situasi yang serupa. Dalam pertemuan terakhir, pengajar melaksanakan evaluasi keterampilan membaca narasi (tes akhir). Menurut pengamatan peneliti, siswa kelas V menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan lebih mudah mengingat cerita ketika menggunakan media komik, jika dibandingkan dengan siswa yang hanya membaca dari buku paket. Siswa yang hanya mengandalkan buku paket cenderung cepat merasa bosan saat diminta membaca cerita yang terdapat di dalamnya. Dari penjelasan di atas, tampak bahwa ada perbedaan antara siswa yang mendapatkan pengajaran dengan menggunakan media komik. Dengan penggunaan media komik, pengajar dapat secara langsung mendukung setiap siswa yang menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran. Lingkungan yang terbentuk dalam pembelajaran terbalik memungkinkan penggunaan media komik untuk memberikan siswa peluang lebih besar dalam berpikir, menyampaikan

pendapat, dan saling mendukung. Hal ini membantu siswa untuk lebih baik memahami materi yang diajarkan, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan penguasaan siswa terhadap materi serta meningkatkan keterampilan membaca mereka. (Hidayah, Laila, Satrio Wicaksono Sudarman, dan Ira Vahlia, 2019)

Setelah identifikasi perbedaan dalam hasil peningkatan kemampuan membaca antar kelas, peneliti kemudian melakukan analisis terhadap hipotesis yang telah dipresentasikan pada bab sebelumnya. Dalam proses ini, peneliti menggunakan program aplikasi SPSS 20.0 *for windows* diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, dan nilai $sig \leq 0,05$ ($0,006 \leq 0,05$) Hasil analisis menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar atau sama dengan t_{tabel} , dan nilai signifikansi (sig) kurang dari atau sama dengan $0,05$ ($0,006 \leq 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol ditolak sedangkan hipotesis alternatif diterima. Oleh karena itu, sesuai dengan prinsip dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample T-test*, dapat disimpulkan bahwa media komik anak berpengaruh terhadap kemampuan bercerita siswa kelas V di SDN 15 Mataram pada Tahun Ajaran 2024/2025. Sejalan dengan pandangan Bagus Muh. Praset yo, Suharno, dan Hartono (2015) menyatakan bahwa penggunaan media komik dapat mendorong siswa untuk berinteraksi dengan bahasa visual dan verbal secara bersamaan. Dalam proses pembuatan komik, para siswa tidak hanya bertugas untuk menggambar, tetapi juga perlu menyusun dialog dan narasi yang sejalan dengan ilustrasi yang ada. Studi ini mengungkapkan bahwa metode ini mampu meningkatkan keterampilan menulis dan berbicara para siswa. Pelajar berlatih menyampaikan gagasan

mereka secara jelas melalui tulisan dan ilustrasi, yang selanjutnya mendukung mereka dalam menyusun narasi yang teratur. Komik menyediakan sarana bagi siswa untuk mengekspresikan imajinasi mereka melalui visual. Dengan merancang tokoh, setting, dan alur cerita mereka sendiri, para siswa dapat meningkatkan kemampuan kreatif dan imajinatif mereka. Penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa yang memanfaatkan komik sebagai media sering kali mengalami perkembangan dalam kemampuan berpikir kreatif dan menciptakan cerita yang unik. Kreativitas yang digunakan dalam proses pembuatan komik dapat memperkaya kemampuan mereka dalam bercerita dengan menghadirkan lebih banyak variasi dan kedalaman dalam alur cerita.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian dan analisis menunjukkan bahwa pemanfaatan media komik berpengaruh positif terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V di SDN 15 Mataram. Hal ini terbukti melalui perhitungan pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS 20.00 for windows, dengan menerapkan metode uji *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikansi 5%. Hasilnya menunjukkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, dan nilai $sig \leq 0,05$ ($0.006 \leq 0,05$). Ada dampak yang signifikan dari pemanfaatan media komik untuk anak-anak terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V di SDN 15 Mataram pada Tahun Ajaran 2024/2025.

5.2. Saran

Berdasarkan temuan dari penelitian, saran yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi para peneliti, penting untuk memperluas pengetahuan serta memperdalam metode pengelolaan ruang kelas, khususnya dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan media komik.
2. Diharapkan bagi sekolah agar dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan berbagai metode yang berbeda, sehingga siswa tidak merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang seringkali monoton. Dengan demikian, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan lebih mudah diingat.

- 178
- 143
- 15
- 36
3. Bagi guru, sebaiknya mereka memperhatikan penerapan metode dan alat bantu yang sesuai dengan materi ajar agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, berarti, dan bervariasi.
 4. Para siswa perlu lebih berperan aktif dalam kegiatan belajar dengan memanfaatkan media komik, sehingga mereka dapat mencapai hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- A'ini, R. K. (2021). Peningkatan Kemampuan Bercerita Melalui Berbagai Media Pembelajaran Pada Anak Kelompok A2 TK Pedagogia Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru PAUD S-1*, Vol. 10, No. 5, 332-338.
- Abdillah, A., Suhaedi, S., & Andriani, A. (2018). Efektivitas Penerapan Pendekatan Pembelajaran Life Skills Terhadap Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Garis Singgung Lingkaran Kelas Viii Smp Negeri 4 Mataram Tahun Pelajaran 2013/2014. *Paedagoria* 6 (2), 56. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v6i2.172>
- Bilal, A., Muhdar, S., Milandari, B., Sari, N., & Akhmad, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpuisi Dengan Menggunakan Metode Musikalisasi Pada Siswa Kelas IX SMP. *Jurnal Ilmiah Telaah*, Vol. 8, No. 2. <https://doi.org/10.31764/telaah.v8i2.17198>, 41.
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, Vol. 2, No. 1, 42-46.
- Evayani, R. W., Syaikhu, A., & Herminastiti, R. (2020). Peningkatan Kemampuan Bercerita Anak Melalui Media Papan Flanel. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 106-112.
- Fibiyanti, H., & Nuroh, E. Z. (2024). Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Di Sekolah Dasar. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 7, No. 5, 4544-4550.
- Fujiaturrahman, S., & Haifaturrahmah. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Pembelajaran Kartu Kata untuk Siswa Kelas I SD. *Jurnal Elementary*, Vol. 2, No. 2, 54-58.
- Fujiaturrahman, S., Muhdar, S., Qudus, M., Mariyati, Y., Winata, A., Milandari, B. D., . . . Muttaqin, Z. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Tutor Pkbm (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat). *JCES (Journal of Character Education Society)*, Vol. 5, No. 3, 848-855.
- Haifaturrahmah, H., Nizaar, M., & Afandi, A. (2021). Land Use As A Health Education Effort For Elementary School Students. *JCES (Journal of Character Education Society)*, Vol. 4, No. 3. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES/article/view/5676%0Ahttp://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES/article/download/5676/pdf,792-797>.

- Hidayah, N. K., Hasanudin, C., & Sutrimah. (2023). Peningkatan Kemampuan Bercerita Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Komik Digital. *In Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol. 3, No. 1.*
- Juliana, A. D., Nurasih, I., & Wardana, A. E. (2020). Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Media Wayang Sukuraga Berbasis 5 Karakter Di Kelas Tinggi. *Attadib: Journal of Elementary Education, Vol. 3, No. 2* , 192-204.
- Khisbiyah, N., Harsiati, T., & Widyartono, D. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Komik terhadap Keterampilan Berbicara (Kajian Meta-Analisis). *Jurnal Basicedu, Vol. 8, No. 2*, 1535-1544.
- Mariyati, Y., & Hastuti, I. D. (2020). Pembinaan Olimpiade Sains Nasional (OSN) Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Gunungsari Kabupaten Lombok Barat. *Sinergi: Jurnal Pengabdian, Vol. 2, No. 1.*
- Milandari, B., Muhdar, S., & Nurmiwati. (2020). Kesalahan Pemakaian Afiksasi pada Berita Politik di Surat Kabar Lombok Post. *Jurnal Ilmiah Telaah. Vol. 5, No. 2*, 71-78.
- Mandailina, V., Al Musthafa, S., & Pramita, D. (2018). Kombinasi Media Delphi Dan Geogebra Dalam Pembelajaran Dimensi Tiga. *Paedagoria | 7(2)*, 65. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v7i2.32>
- Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital Dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 11, No. 6*, 1274-1283.
- Meidyawati, S., Rustono, W. S., & Hodidjah, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Membaca Pemahaman Di Kelas V Sd Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 5, No. 2* , 283-295.
- Musfiroh, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Negeri Sinduadi 1. *BASIC EDUCATION, Vol. 7, No. 21*, 2-044.
- Musnur, I., & Faiz, M. (2019). Analisis Penyajian Karakter dan Alur Cerita pada Komik Vulcaman-Z. *Jurnal Narada, Vol. 6, No. 2*, 318.
- Muthohharoh, I., Ghufron, S., Nafiah, N., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kardus terhadap Kemampuan Bercerita Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, Vol. 5, No. 5*, 3196-3202.

- Oktaviandri, N. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Power Point untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Kuantan Mudik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, Vol. 5, No. 1, 3098-3103.
- Pangestu, A. A., Untari, M. F., & Listyarini, I. (2023). Analisis Kemampuan Bercerita Siswa Kelas IV SDN 4 Kertosari Kabupaten Kendal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 9, No. 1, 259-272.
- Pratiwi, E. (2019). Efektifitas Metode Bercerita Dengan Media Berbasis Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Industri 4.0. *In Seminar Nasional Inovasi Dalam Penelitian Sains, Teknologi Dan Humaniora-InoBali*, 629-637.
- Putri, R. D. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI melalui Media Video di SDN 2 Palembang. *Progressive of Cognitive and Ability*, Vol. 2, No. 3, 206-212.
- Rahayu, R. S., Muttaqijn, M. I., & Magdalena, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Seri terhadap Kemampuan Bercerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN Cijulangadeg. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6, No. 2, 15138-15156.
- Rahmah. (2015). Peningkatan Kemampuan Bercerita Siswa Kelas II Melalui Penggunaan Media Gambar Tentang Kegiatan Sehari-Hari Di SDN Jatinegara 06 Pagi Jakarta Timur. *Skripsi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta*.
- Risnawati, Faisal, M., & B., L. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Siswa kelas II UPT SD Negeri 21 Kelara Kecamatan Kelara kabupaten Jeneponto. *Skripsi. Makassar: Universitas Negeri Makassar*.
- Rosidah, R., Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., & Mariyati, Y. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *In Seminar Nasional Paedagoria*. Vol. 2, 10-16.
- Sari, N. (2022). Keefektifan Media Audio Visual Berbasis Etnosains Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria ISSN 2807-8705, Volume 2*.
- Syafruddin, M., & Mariyati, Y. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Tutor PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat). *Jurnal Pendidikan*. Vol. 5, No. 3.

- Setiawan, A., Alviyanti, F., Safirah, A. D., & Sukartiningsih, W. (2023). Pengaruh Model Role Playing Berbantu Flashcard Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, Vol. 10, No. 2, 136-145.
- Sripatin, S., Wulandari, R. S., Lestari, E., & Arifin, M. Z. (2023). Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini melalui Media Buku Cerita Bergambar. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 2.
- Sularti, S., Suharno, S., & Pribadi, B. A. (2022). Pengembangan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 8, No. 2, 344-349.
- Uddin, A., & Oktaviarini, N. (2019). Analisis Kemampuan Bercerita Siswa dengan Metode Kerja Kelompok Kecil Siswa Kelas III Tema 6 Energi dan Perubahannya di SD Negeri 02 Penjor Kecamatan Pagerwojo Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2018/2019. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, Vol. 1, No. 2, 41-47.