

**PENGARUH MEDIA GAMBAR KOMIK TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS
KARANGAN SEDERHANA PADA SISWA KELAS III DI SDN KREMBUNG 1**

Nihaya Syafa Tasya Azzahro¹, Tri Linggo Wati²

^{1, 2}Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

¹198630600080@umsida.ac.id, ²trilinggowati@umsida.ac.id

ABSTRACT

The purpose of education in elementary school is to have Indonesian language lessons. The students' ability to compose a simple essay is low, and the students' lack of knowledge about writing simple essays. Learning media used in learning tend to be simple (Conventional). So that the average score obtained by students is much below the completeness criterion value. In this way, the researcher conducted a study using comic image media on simple essay writing skills in third grade students at SDN Krembung 1. The type of method in this study was a quantitative experimental research form, with a One-Group Pretest-Posttest Design. Using 30 students as a sample. The average score of the students' pretest was 51.00 while the average score of the students' posttest was 76.17. That way it can be seen the difference in the comparison of the average value between the pretest and posttest, namely with a value of 25.17. On the results of the Paired Samples T Test which shows that seen from sig. (2-tailed) is 0.000 so according to the explanation above which means that the p value (0.000 < 0.05). So it can be seen that if the p value < 0.05 then H₀ is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an influence in the use of comic image media on the skills of writing simple essays in class III students at SDN Krembung 1

Keywords: Comic Image Media, Writing Skill On Simple Writing

ABSTRAK

Tujuan dari pendidikan pada Sekolah Dasar yaitu dengan adanya pelajaran Bahasa Indonesia. Pada kemampuan siswa dalam menyusun suatu cerita karangan yang sederhana terbilang rendah, serta kurangnya pengetahuan siswa tentang menulis karangan sederhana. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran cenderung sederhana (Konvensional). Sehingga nilai rata-rata yang di dapat oleh siswa banyak dibawah nilai kriteria ketuntasan. Dengan begitu, peneliti melakukan suatu penelitian yang menggunakan media gambar komik terhadap keterampilan menulis karangan sederhana pada siswa kelas III di SDN Krembung 1. Jenis metode dalam penelitian ini adalah bentuk penelitian kuantitatif experiment, dengan desain penelitian One-Group Pretest-Posttest Design. Menggunakan 30 orang siswa sebagai sampel. Nilai rata-rata pretes siswa adalah 51,00 sedangkan nilai rata-rata posttest siswa adalah 76,17. Dengan begitu dapat dilihat selisih perbandingan nilai rata-rata antara pretest dan posttest adalah dengan nilai sebesar 25,17. Pada hasil Uji Paired Sampels T Test yang menunjukkan bahwa dilihat dari sig. (2-tailed) adalah 0,000 dengan begitu bahwa p value (0,000 < 0,05). Maka dapat

diketahui jika p value $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam menggunakan media gambar komik terhadap keterampilan menulis karangan sederhana.

Kata Kunci: Media Gambar Komik, Menulis Karangan Sederhana

A. Pendahuluan

Berdasarkan UU No. 20 pada tahun 2003 Pendidikan yakni sebuah tindakan yang sadar serta tersusun sebagai terwujudnya suatu kondisi belajar dan terbentuknya prosedur pembelajaran berguna untuk siswa dengan giat membangun kemampuan yang sudah terdapat pada diri siswa guna mempunyai kecakapan dalam hal spiritual keagamaan, membangun kepintaran, berakhlak yang mulia, mengendalikan diri, pribadi yang baik, serta mempunyai kemampuan yang dibutuhkan diri sendiri, orang lain, serta oleh Bangsa dan juga Negara. Seiring dengan perkembangan zaman yang sudah maju pendidikan sendiri merupakan tentang perihwal yang wajib bagi manusia karena pada pendidikan itu lah kita semua bisa memperbanyak pengetahuan serta kecerdasan yang berguna untuk mendapat informasi yang luas (Nasional, 1982).

Guru professional diwajibkan mampu menjadi pendidik yang baik serta dapat melaksanakan semua proses dan segala kegiatan mengajar siswa yang ada di dalam kelas maupun di luar kelas, bertujuan mendapatkan hasil belajar siswa yang maksimal sehingga suatu pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Oleh karena itu agar siswa mencapai keberhasilan dalam belajar di perlukan guru yang kreatif dalam

melaksanakan kegiatan belajar mengajar, karena guru berperan penting dalam suatu proses pembelajaran (Hamid, 2017). Dengan begitu penting bagi seorang guru untuk membuat rancangan atau menyiapkan segala sesuatu yang akan digunakan dalam melancarkan suatu kegiatan belajar mengajar yang berlangsung dengan baik. Dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar juga perlu dibantu dengan suatu alat bantu pembelajaran yaitu media pembelajaran. Adapun fungsi alat bantu dalam belajar diharapkan bisa memotivasi siswa untuk gemar belajar, membangun semangat dan minat belajar.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari mata pelajaran pada pendidikan dasar. Mata Pelajaran yang wajib ada pada Sekolah Dasar ialah Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang menganut berdasarkan kurikulum dipakai dinegara kita. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia hanya dilakukan dengan sederhana tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar siswa, guru hanya menggunakan media yang terdapat pada buku pegangan (buku tematik) yang dimiliki oleh guru (Rijal et al., 2019). Sehingga dibutuhkan media pada saat pengajaran pembelajaran Bahasa Indonesia berfungsi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa tidak

merasa bosan (R et al., 2018). Untuk mendorong minat siswa dalam mempelajari konsep-konsep yang ada di dalam kurikulum, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi Sekolah dasar secara utuh memang tidaklah mudah. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang searah dengan materi yang akan diberikan pada saat kegiatan belajar mengajar, sehingga untuk dapat membangun semangat dan minat belajar serta menghidupkan suasana pada saat belajar diperlukan alat bantu suatu media inovatif.

Agar terlaksakannya tujuan dari pendidikan pada Sekolah Dasar yaitu dengan adanya pelajaran Bahasa Indonesia. Terdapat empat keterampilan dasar yakni keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan mendengar, serta yang terakhir keterampilan berbicara. Dalam ke-empat keterampilan itu saling berkaitan antara keterampilan satu dengan keterampilan yang lain. Kegiatan yang berpengaruh pada kegiatan belajar mengajar yakni kegiatan keterampilan menulis. Mengarang termasuk salah satu dari keterampilan menulis, keterampilan menulis itu suatu kemampuan yang dimana harus dimiliki oleh siswa (Marlina et al., 2021). Pada dasarnya prinsip mengarang itu merupakan menceritakan apa yang ada di pikiran kemudian di tuangkan dalam bentuk tulisan. Menulis karangan sederhana merupakan suatu kemampuan menulis dengan menggabungkan beberapa kata yang kemudian disusun menjadi sebuah kalimat yang

baik dan benar dengan menggunakan tata bahasa, sehingga memudahkan pembaca untuk mengerti serta memahami kalimat tersebut (Kartika et al., 2022). Maka keterampilan menulis sangat bermanfaat untuk berkomunikasi serta keterampilan menulis saling berhubungan dengan keterampilan yang lainnya.

Keterampilan menulis sendiri merupakan kemampuan menyalurkan ide, gagasan, perasaan kedalam bahasa tulis maka dari itu seorang pembaca dapat memahami isi tulisan itu dengan baik dan benar. Bisa dikatakan keterampilan menulis itu adalah suatu kemampuan menulis sesuatu ide yang di tuangkan di tulisan kemudian seorang pembaca bisa memahami dan mengerti isi dan maksud tulisan yang ditulis oleh penulis tersebut. Dalam karangan sederhana mempunyai ciri-ciri sebagai berikut : 1) bahasa yang digunakan mudah dipahami , 2) kata-kata yang dipakai masih sederhana, 3) kalimat yang ditulis pendek-pendek, maka dari itu karangan yang dibuat juga pendek (Saepurokhman et al., 2022). Dengan begitu karangan sederhana terdiri dari sejumlah kalimat berdasarkan ide atau suatu gagasan yang disalurkan dengan tulisan pada suatu susunan karangan sederhana. Pada penyusunan karangan sederhana sangat dibutuhkan suatu alat bantu media yang inovatif bisa mendorong suatu pemikiran siswa untuk mampu dalam menyelesaikan suatu susunan cerita karangan sederhana. Oleh karena itu guru harus memberikan media pembelajaran yang tepat agar dapat

membantu siswa dalam menulis karangan sederhana (Rijal et al., 2019).

Dengan guru memberikan media pembelajaran yang cenderung sederhana (Konvensional) dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan siswa dalam menyusun suatu cerita karangan yang sederhana, sehingga membuat kegiatan belajar mengajar tersebut menjadi tidak bervariasi dan terkesan membosankan. Kebanyakan siswa kurang tertarik pada kegiatan menulis, hal tersebut dikarenakan siswa lebih cenderung suka berkomunikasi secara lisan dari pada berkomunikasi secara tertulis, maka dari itu siswa sangat sulit untuk menuangkan suatu karangan kedalam suatu tulisan. Serta pengetahuan siswa yang masih sedikit tentang menulis karangan sederhana sehingga siswa kesulitan untuk menyusun kalimat menjadi sebuah paragraf (Anggraini et al., 2022). Jika guru hanya memberikan media pembelajaran yang ada di buku maka minat belajar siswa akan rendah sehingga tidak memperoleh hasil belajar yang maksimal. Sehingga siswa membutuhkan dorongan untuk menumbuhkan minat siswa dalam menulis karangan sederhana.

Dengan demikian agar kemampuan siswa dalam menulis berupa karangan sederhana di Sekolah Dasar tidak rendah dengan itu guru harus kreatif dan terampil dalam merancang dan mengelola alat bantu media pembelajaran dalam suatu proses kegiatan belajar

mengajar. Cara agar dapat membangun suatu ide serta menarik minat siswa dalam keterampilan menulis ialah dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran (Keterampilan et al., 2022). Siswa dapat lebih bersungguh-sungguh dan lebih kreatif pada saat kegiatan belajar Bahasa Indonesia yang terutama dalam mendukung siswa untuk mampu menyusun karangan sederhana pada kelas tiga menggunakan suatu cara yang bisa dilakukan oleh guru yakni dengan memberikan alat bantu berupa media gambar komik sebagai pendukung dalam pembelajaran. Media gambar komik merupakan suatu media yang memiliki sifat yang jelas, mudah dipahami, serta sederhana, maka dengan itu komik dapat menjadi media yang bersifat mendidik dan bersifat memberi informasi. Untuk meningkatkan keterampilan mengarang dan menyusun suatu karangan pada siswa dapat menggunakan media gambar komik. Dengan guru menggunakan media komik ini pada saat proses pembelajaran yaitu agar siswa lebih kreatif lagi dalam menulis karangan sederhana (Hendri et al., 2022)

Media gambar komik juga merupakan media visual yang berupa gabungan kata serta ilustrasi yang disusun secara berurutan dan sesuai dengan alur cerita untuk menarik minat seorang pembaca. Karena dengan gambar komik dapat memudahkan untuk menyampaikan

informasiserta dapat memahami secara efektif dan lebih menarik sehingga semua kalangan umur dapat menyukai gambar komik tersebut (Farinella, 2018). Maka dengan itu guru dapat memanfaatkan media komik sebagai media atau alat bantu pembelajaran dalam suatu pembelajaran. Karena dengan media komik ini dapat mendorong minat belajar siswa karena media komik yang menarik. Dengan begitu fungsi media gambar komik dalam keterampilan menulis karangan sederhana yaitu dapat memperjelas materi, membangkitkan motivasi siswa agar tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan guru dengan adanya alat bantu media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan observasi secara langsung di SDN Krembung 1 pada Hari Kamis, Tanggal 1 Desember 2022 pada semester ganjil tahun ajaran 2022, dengan itu hasil observasi di sekolah tersebut belum menerapkan media komik di mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan menulis karangan sederhana. Sehingga di sekolah yang

diobservasi oleh peneliti masih banyak siswa yang kurang pandai dalam menyusun suatu karangan. Serta kurang semangatnya siswa pada saat mengikuti kegiatan proses pembelajaran karena kurang inovatifnya media pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal tersebut ditemukan oleh peneliti pada saat melakukan observasi yang dilakukan di kelas tiga di sekolah dasar tersebut, siswanya kurang aktif dan kurang minat dalam keterampilan menulis. Dalam pembahasan tentang menyusun suatu karangan yang sederhana, yang dimana sudah peneliti jelaskan kurangnya minatnya seorang siswa dan pengetahuan siswa yang masih minim tentang menulis karangan sederhana, serta masih banyak siswa yang kesulitan dalam menyusun kosa kata menjadi suatu kalimat yang berparagraf.

Beberapa faktor penyebab rendahnya keterampilan menulis karangan sederhana pada pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas tiga di SDN Krembung 1 disebabkan oleh kurang efektifnya media pembelajaran yang dipakai dalam mengajar. Alat bantu yang biasanya dipakai oleh guru ialah yang terdapat pada buku, akan tetapi pada saat pembelajaran keterampilan menulis karangan sederhana guru hanya memberikan perintah kepada

siswa untuk menuliskan suatu susunan paragraf yang terdapat dibuku dan guru hanya menggunakan media yang sudah ada di dalam buku. Dengan begitu guru kelas tiga mengalami permasalahan pada kemampuan murid dalam menyusun paragraf berupa cerita karangan, sehingga diperlukan alat bantu yang dapat mendukung berjalanya pembelajaran serta membantu siswa turut aktif dan berminat untuk menulis karangan sederhana.

Solusi yang bisa dipakai untuk menyelesaikan masalah kurangnya kemampuan siswa dalam menulis karangan sederhana yaitu dengan diberikan media yang menarik serta tepat sehingga siswa mudah dalam menyusun suatu karangan menjadi cerita berparagraf. Dengan begitu, peneliti akan menerapkan media gambar komik. Media gambar komik ini bisa di bilang sangat tepat dan efektif jika diterapkan dalam keterampilan menulis pada kelas tiga Sekolah Dasar.

Dengan penjelasan tentang media komik yang telah di uraikan di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tersebut bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh media komik terhadap keterampilan menulis karangan sederhana pada siswa. Penggunaan media gambar komik tersebut nantinya akan mengajak siswa untuk aktif serta kreatif pada penyusunan karangan sederhana yang berparagraf. Demikian media

gambar komik diharapkan mampu memberi pengaruh yang baik bagi siswa agar lebih terampil dalam keterampilan menulis karangan sederhana.

B. Metode Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan jenis penelitian digunakan oleh peneliti merupakan bentuk penelitian kuantitatif eksperimen. Metode penelitian eksperimen yakni suatu jenis penelitian yang di pakai untuk mengetahui suatu perlakuan spesifik mengenai sampel dengan situasi terkendali. Desain yang dipakai oleh peneliti pada penelitian ini menggunakan pre-Eksperimental Design (non-design). Variabel independen pada penelitian ini ialah media gambar komik sedangkan untuk variabel dependen pada penelitian ini ialah keterampilan menulis karangan sederhana (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini peneliti mengambil bentuk pre-Eksperimental One-Group Design yang memakai pretest-posttest, sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil setelah diberi perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

O1 X O2

Gambar 1 : One-Group pretest-posttest Design

Keterangan :

O1 : Nilai Pretest (sebelum diberi treatment)

O2 : Nilai Posttest (sesudah diberi treatment)

X : Treatment (Gambar Komik)

Dalam penelitian ini untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang akan dipakai oleh peneliti dengan menggunakan instrument penelitian yakni suatu tes yang dipakai untuk mendapat informasi keterampilan siswa terhadap pemahaman setelah diberi treatment dan juga lembar observasi siswa mengenai kehadiran pada siswa, keaktifan pada siswa dan minat siswa selama melakukan kegiatan belajar. Populasi merupakan suatu kumpulan elemen yang menjadi objek pada suatu penelitian. Populasi yakni suatu wilayah pemerataan yang terdiri atas : obyek/subjek yang memiliki karakteristik dan kuantitas terpilih yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan setelah itu disimpulkan. Sampel yakni bagian dari suatu jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian yang dilakukan di SDN Krembung 1 dengan populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas tiga di SDN Krembung 1, sedangkan sampel yang diambil adalah seluruh anggota

populasi yang diambil acak oleh dengan jumlah 30 siswa dengan menggunakan teknik sampling. Pada penelitian ini menggunakan tes dengan teknik pengumpulan data berupa 1 soal untuk dibuat menjadi karangan sederhana. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik untuk menghitung data dalam bentuk angka yang diperoleh melalui uji T-paired pada software SPSS, dengan tujuan dapat menentukan hipotesis, menentukan taraf signifikansi, serta menghitung t dengan t table dan kemudian menarik kesimpulan. Untuk melihat nilai signifikansi hasil uji T-paired dapat diketahui dengan melalui nilai Sig yang kurang dari 5%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SDN Krembung 1 terdapat 30 siswa Kelas 3 yang telah ditetapkan menjadi sampel penelitian. Pada penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai tujuan penelitian. sehingga pada penelitian terdapat satu kelompok yang berfungsi sebagai kelompok kontrol (sebelum diberikan *treatment*) serta sebagai kelompok eksperimen (setelah diberikan *treatment*). Sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*), siswa akan terlebih dahulu diberikan soal *pretest*. Setelah diberi soal *pretest*, siswa

diberikan perlakuan (*treatment*) dengan memakai media gambar komik. Selanjutnya, setelah diberikan perlakuan (*treatment*) kemudian siswa diberikan soal *posttest* yang berguna untuk melihat hasil dari keterampilan menulis karangan sederhana pada siswa. Kemudian hasil data tersebut disajikan dengan menggunakan *descriptive statistic*.

Tabel 1 Nilai Hasil Pretest Pada Siswa Kelas III

N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah	Rata - rata
30	70	35	5130	51.00

Pada tabel 1. Menunjukkan hasil *pretest* pada kelas III yang berjumlah 30 anak siswa. Dari hasil tersebut dapat dilihat nilai tertinggi yaitu dengan nilai 70 sedangkan nilai terendahnya yaitu dengan nilai 35, serta dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 51.00.

Tabel 2 Frekuensi Hasil Pretest

No.	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1.	35-40	9	30%
2.	41-46	4	13%
3.	47-52	1	3%
4.	53-58	7	24%
5.	59-64	4	13%
6.	65-70	5	17%
Jumlah		30	100%

Tabel 2. Menunjukkan frekuensi dari hasil pretest dengan jumlah siswa 30 anak memiliki hasil *pretest*, 9 anak

siswa dengan capaian kelas interval 35-40, 4 anak siswa dengan capaian kelas interval 41-46, 1 anak siswa dengan capaian kelas interval 47-52, 7 anak siswa dengan capaian kelas interval 53-58, 4 anak siswa dengan capaian kelas interval 59-64 serta 5 anak siswa dengan capaian kelas interval 65-70.

Tabel 3 Nilai Hasil Posttest Pada Siswa Kelas III

N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah	Rata - rata
30	90	60	2285	76,17

Tabel 3. Menunjukkan hasil *posttest* pada kelas III yang berjumlah 30 anak siswa. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa perolehan nilai tertinggi yaitu dengan nilai 90 sedangkan nilai terendahnya yaitu dengan perolehan nilai 60, serta dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 76,17.

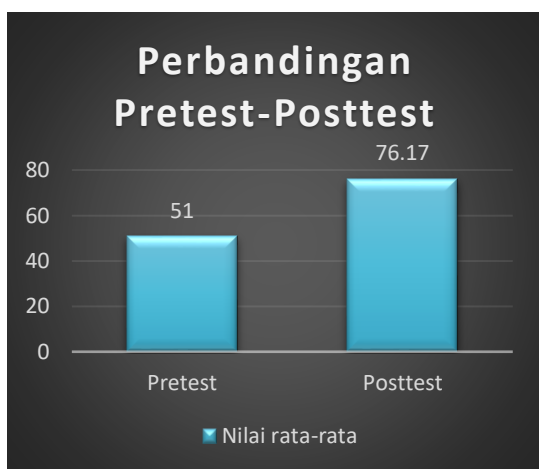
Tabel 4 Frekuensi Hasil Posttest

No.	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1.	60-68	3	10%
2.	69-77	15	60%
3.	78-86	10	33%
4.	87-95	2	7%
Jumlah		30	100%

Tabel 4. Menunjukkan frekuensi dari hasil *pretest* dengan jumlah siswa

30 anak memiliki hasil pretest, 3 anak siswa dengan capaian kelas interval 60-68, 15 anak siswa dengan capaian kelas interval 69-77, 10 anak siswa dengan capaian kelas interval 78-86, 2 anak siswa dengan capaian kelas interval 87-95.

Agar dapat mengamati dengan secara jelas perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* pada siswa dengan begitu peneliti menyertakan grafik perbandingan. Grafik perbandingan tersebut dapat untuk melihat perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas III.



Grafik 1 Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest

Pada grafik tersebut dapat dilihat perbandingan nilai rata-rata antara pretest dan posttest pada siswa kelas III. Nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 51,00 sedangkan nilai rata-rata *posttest* siswa adalah 76,17. Dengan begitu dapat dilihat selisih

perbandingan nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* yakni dengan nilai sebesar 25,17. Dari paparan selisih rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa perbandingan nilai rata-rata tersebut meningkat dari nilai rata-rata pretest 51,00 ke nilai rata-rata *posttest* sebesar 76,17. Yang dapat disimpulkan bahwa nilai siswa kelas III meningkat setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media gambar komik pada keterampilan menulis karangan sederhana pada siswa kelas III.

Kemudian peneliti menggunakan bantuan program SPSS 23 dalam uji persyaratan analisis pada penelitian ini. Pada uji normalitas terdapat ada dua jenis yaitu uji Kolmogrov-smirnov serta uji Shapiro-wilk. Perbedaan uji Kolmogrov-smirnov dan uji Shapiro-wilk adalah Uji *Kolmogrov-smirnov* digunakan untuk pengujian sampel dengan data di atas 50 sampel, uji *Shapiro-wilk* digunakan untuk pengujian sampel data kurang dari 50 sampel (Suardi, 2020). Uji yang digunakan oleh peneliti yaitu uji *Shapiro-wilk* karena data sampel berjumlah 30 orang sampel yang berarti kurang dari 50 sampel. Uji normalitas dilakukan menggunakan peraturan dari nilai signifikansi, data

dapat dikatakan berdistribusi normal apabila jika signifikansi lebih besar dari 0,05 ($>0,05$), dengan sebaliknya apabila data dapat dikatakan tidak berdistribusi normal bila signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($<0,05$). Berikut dibawah ini tabel data pretest dan posttest yang di uji normalitas nya pada siswa kelas III.

Tabel 4 Uji Normalitas data

		Shapiro-Wilk		
	kelas	statistic	df	Sig.
Hasil belajar siswa	Pretest	.927	30	.041
	Posttest	.957	30	.263

Tabel 4. Menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang di dapat dari data *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas III yakni signifikansi *pretest* yang didapat $0,041 > 0,05$ yang artinya signifikasi lebih besar dari 0,05 dan nilai signifikasi posttest yang didapat $0,263 > 0,05$ yang artinya signifikasi lebih besar 0,05. Maka dapat disimpulkan data *pretest* dan *posttest* siswa kelas III dapat berdistribusi normal.

Tabel 5 Uji Paired Sampels T Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std.Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pre test Post test	-25.16667	7.93110	1.4801	-28.1819	-22.20515	-17.380	30	.000

Dapat diketahui hasil dari *uji paired sampels t test* bahwa dilihat dari sig. (2-tailed) adalah 0,000 dengan begitu menurut pemaparan di atas yang berarti bahwa *p value* ($0,000 < 0,05$). Maka dapat di ketahui jika *p value* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga pada tes hipotesis tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil nilai *pretest* siswa sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dengan hasil nilai *posttest* siswa sesudah diberi perlakuan (*treatment*). Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Media Gambar Komik Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Pada Siswa Kelas III.

Pembahasan

Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian di SDN Krembung 1 pada siswa kelas III. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yakni dengan memberikan siswa kelas III soal *pretest*, yang selanjutnya peneliti memberikan

perlakuan (*treatment*) kepada siswa kelas 3 dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran gambar komik. Langkah terakhir yakni peneliti memberikan soal *posttest* kepada siswa kelas III. Adapun pemaparan langkah-langkah pada penelitian ini. Sebelum diberikannya sebuah perlakuan (*treatment*), siswa diberikan soal *pretest* hingga kemudian hasil dari perlakuan (*treatment*) dapat didapati lebih tepat serta akurat, sehingga dapat membandingkan dari sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Soal pada *pretest* diambil dari muatan bahasa Indonesia dengan materi menulis karangan sederhana. *Pretest* yang digunakan berisi perintah untuk menuliskan karangan sederhana yang bertema proses produksi sandang. Langkah pertama yakni siswa diminta untuk menuliskan karangan sederhana dengan judul yang sesuai dengan tema yang diperintah, langkah selanjutnya siswa menulis dengan memperhatikan tanda baca, serta dengan menulis dengan tulisan yang rapi dan kesesuaian penulisan huruf kapital. *Pretest* ini merupakan langkah awal dari proses penelitian ini.

Langkah selanjutnya, siswa diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran gambar komik. Pada penelitian ini peneliti menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dipakai peneliti untuk melaksanakan kegiatan belajar

mengajar (KBM) dikelas sehingga proses pembelajaran sehingga dapat berjalan secara aktif. Langkah selanjutnya, setelah diberikan nya perlakuan (*treatment*) peneliti memberikan soal *posttest*. Langkah dalam memberikan soal *posttest* yakni dengan memberikan perintah untuk menulis karangan sederhana dengan menerapkan media gambar komik. Yang pertama siswa diminta untuk menuliskan suatu karangan sederhana dengan membuat judul yang sesuai dengan tema komik yang diberikan, siswa diminta untuk menyusun karangan sederhana dengan kesesuaian alur gambar komik tersebut, siswa di minta untuk menulis dengan memperhatikan tanda bacanya, siswa diminta untuk memperhatikan dalam penulisan huruf kapital, serta siswa diminta untuk menulis dengan kesesuaian latar pada gambar komik tersebut.

Setelah selesai dalam melakukan penelitian di kelas III, peneliti dapat memperoleh data dari *pretest* dan *posttest*. Pada data *pretest* dapat dilihat di tabel 2. dengan rata-rata nilai yang didapat yakni 51,00 dan data *posttest* dapat dilihat pada tabel 4. dengan nilai rata-rata yang didapat yakni sebesar 76,17.

Selisih antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yakni sebesar 25,17, jadi nilai dapat dilihat nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari nilai rata-rata *pretest*. Dapat dilihat dari tabel 7. Hasil *uji Paired Sampels T Test* yang menunjukkan bahwa dilihat dari sig. (2-tailed) adalah 0,000 dengan begitu menurut pemaparan di atas yang berarti bahwa *p value* ($0,000 < 0,05$). Maka dapat diketahui jika *p value* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga pada tes hipotesis tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil nilai *pretest* siswa sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dengan hasil nilai *posttest* siswa sesudah diberi perlakuan (*treatment*). Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media gambar komik terhadap keterampilan menulis karangan sederhana pada tema 7 muatan bahasa Indonesia di kelas III SDN Krembung 1. Berdasarkan pemaparan pada penelitian di atas dapat di buktikan dengan data hasil penelitian yang bahwasannya terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil *posttest* pada pembelajaran menggunakan media gambar komik dengan selisih lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran

yang tidak menggunakan media gambar komik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian terhadap pengaruh media gambar komik terhadap keterampilan menulis karangan sederhana pada tema 7 dengan muatan bahasa Indonesia di kelas III SDN Krembung 1. Nilai rata-rata awal sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media gambar komik memperoleh nilai rata-rata 51,00 dan setelah diberikan nya perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media gambar komik memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,17. Sehingga selisi nilai rata-rata sebelum dan sesudahnya menerapkan media gambar komik yakni 25,17. Selanjutnya dilakukan nya *uji normalitas* data yang mnunjukkan bahwa nilai signifikansi yang di dapat dari data *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas III yakni signifikansi *pretest* yang didapat $0,041 > 0,05$ yang artinya signifikasi lebih besar dari 0,05 dan nilai signifikasi *posttest* yang didapat $0,263 > 0,05$ yang artinya signifikasi lebih besar 0,05. Sehingga n data *pretest* dan *posttest* siswa kelas III

dapat berdistribusi normal. Pada hasil uji Paired Sampels T Test yang menunjukkan bahwa dilihat dari sig. (2-tailed) adalah 0,000 dengan begitu menurut pemaparan di atas yang berarti bahwa *p value* ($0,000 < 0,05$). Maka dapat di ketahui jika *p value* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media gambar komik terhadap keterampilan menulis karangan pada siswa kelas III di SDN Krembung 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L., Prasetyo, D. E., & Ulva, R. (2022). Pengaruh Media Gambar Seri Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Tema 8 Muatan Bahasa Indonesia Kelas Iii Sd Negeri 07 Sitiung. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 2(1), 91. <https://doi.org/10.36841/consilium.v2i1.1556>
- Farinella, M. (2018). The potential of comics in science communication. *Journal of Science Communication*, 17(1), 1–17. <https://doi.org/10.22323/2.17010>
- 401
- Hamid, A. (2017). Guru Professional. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 17(32), 274–275. <http://ejurnal.staialfalahbjb.ac.id/index.php/alfalahjikk/article/view/26>
- Hendri, M., Tahir, M., & Setiawan, H. (2022). Pengaruh Media Komik Cerita Anak Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas V Sdn 1 Kediri Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 852–858. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i1.2885>
- Kartika, N., Kuswendi, U., & ... (2022). Pembelajaran Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Model Problem Based *COLLASE (Creative of ...)*, 05(02), 275–282. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/5890>
- Keterampilan, A., Karangan, M., & Media, M. (2022). *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan (AJPP) Analisis Keterampilan Menulis*

- Karangan Menggunakan Media Flash.* 1(3), 1–5.
- Marlina, E., Hilmiyati, F., & Farhurohman, O. (2021). *DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE KOOPERATIF CONCEPT SENTENCE Analysis of Ability Write a Simple Article Using the Cooperative Type Learning Model Concept Sentence.* 8(1), 11–20.
- Nasional, U. S. P. (1982). Introduction and Aim of the Study. *Acta Pædiatrica*, 71, 6–6. <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>
- R, P. N., Sulaiman, & S, A. A. (2018). Pengembangan Media Permainan Scrabble Berbasis Macromedia Flash Untuk Materi Menulis Karangan Sederhana Bahasa Indonesia Kelas III SDN Betiting. *Widyagogik*, 6, 13–28.
- Rijal, M. R., Nurjanah, S. S., & Mu'awwanah, U. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Sederhana (kuasi eksperimen pada kelas III SDN Cadasari 1 kelurahan Cadasari Kecamatan Cadasari). *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 6(02), 165. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v6i02.2499>
- Saepurokhman, A., Royani, N., Info, A., Karangan, P., & April, U. S. (2022). *PEMBELAJARAN KARANGAN SEDERHANA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR (Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas III SD Negeri 03 Cibunar Kecamatan Malangbong Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2020/2021).* 1(2), 56–61.
- Suardi. (2020). Pengaruh Kepuasan Kerja terhadap Kinerja Pegawai pada PT Bank Mandiri. *Journal Business Economics and Entrepreneurship*, 2(1). <https://ojs.stie-tdn.ac.id/index.php/MV/article/view/66>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta