

Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berbasis Komik Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa SD Negeri 11 Leang-Leang Kabupaten Maros

The Effect Of The Use Of Comic-Based Image Media On The Narrative Writing Skills Of State SD Negeri 11 Leang-Leang Students Kabupaten Maros

Rahayu

Jurusan pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, makassar, Indonesia

Rahayu980829@gmail.com

Abstrak

Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berbasis Komik Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa SD Negeri 11 Leang-Leang Kabupaten Maros. Tesis. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar (dibimbing oleh Dr Widya Karmila Sari A, S.Pd., M.Pd. dan Prof Dr Rohana, M.Pd.).

Penelitian ini menelaah tentang Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berbasis Komik Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa SD Negeri 11 Leang-Leang Kabupaten Maros. Pendekatan ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre eksperimental* dengan bertujuan untuk mengetahui (1) Gambaran penggunaan media gambar berbasis komik siswa SD Negeri 11 Leang- Leang, (2) Gambaran keterampilan menulis siswa SD Negeri 11 Leang-Leang, (3) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media gambar berbasis komik terhadap keterampilan menulis siswa SD Negeri 11 Leang-Leang. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media gambar berbasis komik, sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan menulis. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 11 Leang-Leang yang berjumlah 13 orang dengan teknik *Purposive Sampling*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *pre experimental*. Pengumpulan data menggunakan instrument berupa tes keterampilan menulis narasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan media gambar berbasis komik termasuk dalam kategori efektif, (2) Keterampilan menulis narasi siswa termasuk dalam kategori Sangat tinggi, (3) Terdapat pengaruh media gambar berbasis komik terhadap keterampilan menulis narasi. Kesimpulan penelitian ini adalah: (1) Penggunaan media gambar berbasis komik berlangsung secara efektif. (2) Keterampilan menulis narasi setelah penggunaan media gambar berbasis komik dilaksanakan lebih tinggi sebelum penggunaan model dilaksanakan. (3) Terdapat pengaruh penggunaan media gambar terhadap keterampilan menulis narasi.

Kata Kunci: keterampilan menulis, media gambar, menulis narasi

ABSTRACT

The Effect of Using Comic-Based Image Media on Narrative Writing Skills for Students of SD Negeri 11 Leang-Leang, Maros Regency. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education. Makassar State University (supervised by Dr Widya Karmila Sari A, S.Pd., M.Pd. and Prof Dr Rohana, M.Pd.).

This study examines the Effect of Using Comic-Based Image Media on Narrative Writing Skills of Students at SD Negeri 11 Leang-Leang, Maros Regency. This approach uses a quantitative approach with the type of pre-experimental research aimed at knowing (1) The description of the use of comic-based image media for the students of SD Negeri 11 Leang-Leang, (2) The description of the writing skills of the students of SD Negeri 11 Leang-Leang, (3) Is there an influence the use of comic-based image media on the writing skills of SD Negeri 11 Leang-Leang students. The variables in this study are comic-based image media, while the variables used are writing skills. The population of this study was the fifth grade students of SD Negeri 11 Leang-Leang, totaling 13 people using the purposive sampling technique. This research is a quantitative research with the type of pre-experimental research. The data collection used an instrument in the form of a narrative writing skill test. Data analysis techniques in this study are descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis with paired sample t-test. The results showed that: (1) The use of comic-based image media was in the effective category, (2) Students' narrative writing skills were in the Very high category, (3) There was an influence of comic-based image media on narrative writing skills. The conclusions of this study are: (1) The use of comic-based image media takes place effectively. (2) Narrative writing skills after the use of comic-based image media were carried out higher before the use of the model was implemented. (3) There is an effect of using image media on writing skills.

Keywords: writing skills, picture media, narrative writing

1. Pendahuluan

Era globalisasi saat ini pendidikan semakin dibutuhkan dan juga semakin mahal. Dalam menciptakan generasi yang cerdas dan mandiri, pendidikan itu sendiri perlunya diberikan kepada siapapun sebagai pedoman dalam memanusiakan manusia.

Menurut Achmad Munib (Daryanto 2015, h. 1) bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertahi tanggung jawab untuk memengaruhi peserta didik sehingga mempunyai sifat dan tabiat sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik sesuai dengan cita-cita pendidikan.

Potensi atau kemampuan yang dimiliki seseorang berbeda-beda. Begitu juga dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Kemampuan dapat dilihat dan dikembangkan dimulai dengan suatu cara yang perlu dilakukan atau adanya suatu proses yaitu dengan belajar. Sadiman (2014, h. 2) mengemukakan bahwa “belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat nanti”. Belajar dapat mengembangkan potensi atau kemampuan siswa dengan melaksanakan suatu proses pembelajaran dan sebagaimana hal tersebut didukung dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Pasal 1

tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang mengatakan bahwa:

Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah selanjutnya disebut Standar Proses merupakan kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan satuan pendidikan dasar menengah untuk mencapai kompetensi lulusan.

Media gambar merupakan salah satu jenis dari media visual atau dikatakan sebagai media grafis”. Ratnawuri (2016, h. 9) mengemukakan bahwa:

Media komik merupakan suatu kartun yang mengungkapkan sebuah karakter dan memerankan cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Menurut Rohani (Ratnawuri 2016, h. 9)” Peranan pokok komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik”. Ratnawuri (2016, h. 10) mengemukakan bahwa “komik strip merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi pelajaran”. Siswa berperan aktif selama pembelajaran dan membiasakan siswa berkomunikasi dengan teman, guru bahkan diri mereka sendiri, serta menggunakan media yang menarik perhatian

siswa dalam pembelajaran.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Media Pembelajaran

Majunya teknologi semakin mendorong pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Proses pembelajaran adalah guru memberikan materi-materi ke peserta didik. Dengan adanya media pendidikan maka guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih mudah tersampaikan kepada peserta didik.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara peranan atau pengantar.

Gerlach dan Ely (Azhar Arsyad 2019, h. 3) mengatakan bahwa:

media apa bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, ataupun kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang menyampaikan berupa informasi untuk peserta didik digunakan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran afektif memberikan gambaran kongkrit dari materi yang

disampaikan menggunakan media pembelajaran sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Azhar Arsyad (2011, h. 4) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dalam pembelajaran tidak hanya menyampaikan materi semata tetapi juga harus berusaha bagaimana materi yang disampaikan menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan menurut Setyaningsih (2014, h. 126). Pendidikan, B. S. N. (Arnita 2017, h. 44) mengemukakan “Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Kata ”pembelajaran” berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa menurut Arnita (2017, h. 44). Media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai adalah contoh-contohnya menurut Briggs (Arief 2014, h. 6).

isi materi; (d) grafik seperti tabel, grafis dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran atau angka-angka.

2.2 Media Visual

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Pengaruh perkembangan teknologi sangat berdampak terhadap dunia pendidikan. Seorang guru akan selalu dituntut agar dapat meningkatkan kompetensi. Kompetensi yang harus dimiliki sertiap guru ialah kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Secara khusus, kompetensi pedagogik guru memiliki aspek-aspek penting yang dijabarkan dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 10 ayat 1, yang dimaksud dengan “kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik”.

Menurut Azhar Arsyad (2019, h. 89) mengemukakan bahwa bentuk visual:

gambar presentasi seperti gambar, lukisan foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam

Media visual menampilkan materinya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media perangkat lunak (*soft ware*) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan. Menurut Prasetya (2015, h. 154) mengemukakan bahwa “media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan”.

Visualisasi informasi atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar, sketsa, grafik, bagan, chart, dan gabungan dua bentuk atau lebih. Menurut Arsyad (2019, h. 102) mengemukakan bahwa “keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan dan grafik itu”.

2.3 media gambar berbasis komik

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran akan menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa saat mereka merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Media gambar yang hendak digunakan saat proses pembelajaran

di kelas sebaiknya yang berkaitan dengan materi yang sedang disampaikan. Sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran dan membuat peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung melalui media gambar tersebut.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu”. Menurut Ratnawuri (2016, h. 8) mengemukakan bahwa “komik dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena diduga sesuai untuk menggambarkan materi pembelajaran agar dapat membantu memudahkan pemahaman siswa”. Menurut Setyaningsih (2014, h. 129-130) mengemukakan bahwa “media gambar merupakan salah satu sarana untuk menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar, selain dengan penggunaan metode pembelajaran yang inovatif”.

Menurut Haryono (Nugraheni 2017, h. 115) mengemukakan bahwa untuk mengoptimalkan pemberdayaan komik sebagai media pembelajaran, maka pesan pembelajaran yang hendak disampaikan harus memenuhi syarat-syarat berikut:

(a) Pesan pembelajaran harus meningkatkan motivasi pemelajar, (b)Isi dan gaya penyampaian pesan juga harus merangsang pemelajar memproses apa yang dipelajari serta memberikan rangsangan belajar baru, (c)Pesan pembelajaran yang baik akan mengaktifkan pemelajar dalam memberikan umpan balik.

3. Metode Penelitian

Pendekatan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini karena akan menguji kebenaran atau kekuatan suatu teori yang masih bersifat hipotesis melalui analisis data kuantitatif dengan menggunakan statistik.

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre Ekperiment Design*, dengan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Perlakuan yang dimaksud adalah pemberian media gambar berbasis komik terhadap keterampilan menulis siswa.

Desain penelitian merupakan cara yang dipilih dalam melakukan prosedur atau langkah-langkah penelitian. Penelitian ini

menggunakan *pre-experimental* dengan menggunakan *one group pretest-posttest*. Secara jelas, desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

O_1	X	O_2
-------	-----	-------

Sumber: Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung

Keterangan:

O_1 = Keterampilan menulis siswa sebelum pembelajaran menggunakan media gambar berbasis komik pada kelas eksperimen.

O_2 = Keterampilan menulis siswa setelah pembelajaran menggunakan media gambar berbasis komik pada kelas eksperimen.

X = Pemberian *treatment* dengan menggunakan media gambar berbasis komik.

3.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

3.3 Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah berupa analisis Statistik Deskriptif dan

Analisis statistik Inferensial yang bertujuan untuk mengkaji variable data penelitian.

4. Hasil dan pembahasan

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tujuan penelitian yang dilakukan, yakni mengetahui gambaran penggunaan media gambar berbasis komik siswa SD Negeri 11 Leang-Leang Kabupaten Maros, mengetahui gambaran keterampilan menulis narasi siswa SD Negeri 11 Leang-Leang Kabupaten Maros, dan mengetahui pengaruh penggunaan media gambar berbasis komik terhadap keterampilan menulis narasi siswa SD Negeri 11 Leang-Leang Kabupaten Maros.

Data diperoleh melalui penggunaan instrument berupa tes yang menggunakan skala *Guttman* untuk mengukur perbedaan hasil belajar siswa setelah dan sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media gambar berbasis komik. Tes ini digunakan pada *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perubahan keterampilan menulis narasi. Subjek dalam penelitian ini yaitu 13 orang.

4.1.1 Data Analisis Deskriptif

Pretest hasil belajar siswa dilakukan pada

03-04 september 2020 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 13 orang. Setelah data *pretest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 22*, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai pretest siswa pada pembelajaran keterampilan menulis narasi.

Data hasil pretest dapat dilihat pada tabel berikut:

Deskripsi Skor Nilai Pretest

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	13
Nilai Terendah	43
Nilai Tertinggi	65
Rata-rata (Mean)	53.38
Rentang (Range)	22
Standar Deviasi	5.938
Median	54.00
Modus	49

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 22.0*

Berdasarkan tabel 4.1, dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) sebesar 53.38 sedangkan nilai tengah (*median*) sebesar 54.00 dan modus (*mode*) sebesar 49. Simpanan baku (*standar deviasi*) sebesar 5.938, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 65 sedang nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 43 dan rentang nilai (*range*) antara lain nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 22.

Posttest hasil belajar siswa dilakukan pada hari Senin tanggal 22 Oktober 2020 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 13 orang.

Setelah data *posttest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 22.0*, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *posttest* siswa pada pembelajaran. Data hasil *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Deskripsi Skor Nilai Posttest

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	13
Nilai Terendah	69
Nilai Tertinggi	90
Rata-rata (Mean)	82.85
Rentang (Range)	21
Standar Deviasi	5.580
Median	84.00
Modus	79

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 22.0*

4.1.2 Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian dengan taraf signifikan 0,05. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan uji normalitas menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 22.0*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan

Shapiro-Wilk Normality Test. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai probabilitas pada output *Shapiro-Wilk Normality Test* lebih besar daripada nilai α yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Uji Hipotesis dilakukan untuk menguji hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 22*. Uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-test* untuk membandingkan rata-rata (*mean*) dua variable dalam satu grup. Pada penelitian ini, uji *Paired Sample T-test* digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan media gambar berbasis komik terhadap keterampilan menulis narasi siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Kriteria pengujian jika nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a di terima.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menelaah tentang pengaruh penggunaan media gambar berbasis komik terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD Negeri 11 Leang-Leang Kabupaten Maros. Adapun jenis penelitian ini adalah *pre-experimental design* artinya, peneliti memberikan perlakuan dalam proses penelitian.

Namun dalam *pre-experimental design* masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen, karena tidak adanya variable kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Penelitian dilakukan selama kurang lebih 3 minggu dimulai pada tanggal 22 Oktober -5 November 2020 pada kelas V SD Negeri 11 Leang-Leang Kabupaten Maros. Subjek penelitian satu kelas yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Kelas tersebut diberikan *pretest* sebagai tes awal. Kemudian diberikan perlakuan berupa penggunaan media gambar berbasis komik. Selanjutnya kelas tersebut diberika *posttest* tes akhir.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan diantaranya adalah (1) tes merupakan teknik yang berguna memperoleh data tentang penggunaan media gambar berbasis komik terhadap keterampilan menulis narasi peserta didik. Tes disajikan bersifat tertulis, sehingga responden menulis teks narasi;. (2) lembar observasi merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data terkait penggunaan media gambar berbasis komik dalam proses pembelajaran. Lembar observasi diisi oleh

observer setiap kali pertemuan; (3) dokumentasi yaitu teknik mengumpulkan data seperti hasil jawaban tes hasil belajar matematika peserta didik serta data-data peserta didik kelas V SD Negeri 11 Leang-Leang Kabupaten Maros.

Teknik analisis data yang digunakan ada dua yaitu pengolahan data dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pengolahan statistik deskriptif untuk menyatakan distribusi frekuensi skor responden atau menggambarkan ketrampilan menulis narasi peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sedangkan pengolahan statistik inferensial untuk menguji hipotesis yang ada.

Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan dalam pembelajaran dengan penggunaan media gambar berbasis komik pada peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media gambar berbasis komik dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Kemudian dianalisis menggunakan perhitungan dengan bantuan *Statistical Package for Social Science (SPSS) versi 22.0*. Adapun hasil penelitian secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

1. **Gambaran Penggunaan Media Gambar Berbasis Komik kelas V SD Negeri 11 Leang-Leang Kabupaten Maros.**

Proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbasis komik pada peserta didik kelas V SD SD Negeri 11 Leang-Leang Kabupaten Maros dengan tema lingkungan sahabat kita berlangsung secara efektif. Penggunaan media gambar berbasis komik memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan menulis narasi siswa. Ini dibuktikan dengan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran secara *luring* ini berlangsung baik. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada pertemuan pertama masih ada beberapa hal yang belum terlaksana dengan persentase keterlaksanaan sebesar 69,23% (observasi guru) yang berada pada kategori cukup efektif. Sedangkan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan mencapai persentase 89,76% (observasi guru). Pencapaian ini belum mencapai persentase 100% karena berbagai situasi dan kondisi yang kurang mendukung. Namun dari hasil pengamatan ini dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbasis komik berlangsung secara efektif dengan persentase

meningkat untuk setiap pertemuannya.

2. Gambaran Keterampilan Menulis Narasi Siswa Di Kelas V SD Negeri 11 Leang-Leang Kabupaten Maros.

Keterampilan menulis narasi siswa dengan menggunakan media gambar berbasis komik di kelas V SD Negeri 11 Leang-Leang Kabupaten Maros mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang telah dilakukan. Tes awal (*pretest*) yang dilaksanakan secara *luring* pada tanggal 26 Oktober 2020 menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) sebesar 53.46 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 5.939. Berdasarkan tabel frekuensi, diketahui bahwa terdapat 3 orang berada pada kategori Tinggi, 10 orang kategori Sedang. Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut disimpulkan bahwa *pretest* berada pada kategori sedang. Sedangkan pada hasil tes akhir (*posttest*) yang dilaksanakan secara *luring* pada tanggal 15 November 2020 menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) sebesar 82.85 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 5.580. Berdasarkan tabel frekuensi, diketahui bahwa terdapat 4 orang berada pada kategori tinggi dan 9 orang kategori sangat sangat tinggi. Berdasarkan hasil analisis

deskriptif tersebut disimpulkan bahwa *posttest* berada pada kategori sangat baik.

Jadi dengan penggunaan media gambar berbasis komik keterampilan menulis narasi siswa menjadi meningkat. Dari sebelum penggunaan media gambar berbasis komik berada pada kategori keterampilan menulis narasi sedang dengan rata-rata 53.46 hingga setelah penggunaan media gambar berbasis komik *learning* berada pada kategori tinggi dengan rata-rata 82,85.

3. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berbasis Komik Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa V SD Negeri 11 Leang-Leang Kabupaten Maros

Uji Normalitas terlebih dahulu dilakukan pada statistik inferensial. Uji normalitas *pre test* dan *post test* keterampilan menulis narasi siswa menggunakan *Kolmogrove-Smirnov Normality* dengan hasil semua data berdistribusi normal. Setelah itu, dilakukan uji hipotesis dengan bantuan program *IBM Statistic Version 22.0*

Berdasarkan uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis narasi siswa setelah penggunaan media gambar berbasis komik pada proses pembelajaran.

Pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample T-test* dengan bantuan program *IBM Statistic Version 22* diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) dari hasil uji *Paired Sample Test* sebesar 0,000 nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Perbandingan rata-rata *pre test* dan *post test* diketahui bahwa rata-rata nilai *post test* lebih besar dari nilai *pre test* yaitu $53.38 > 82.85$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media gambar berbasis komik terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD Negeri 11 Leang- Leang Kabupaten Maros.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain:

1. Gambaran penggunaan media gambar berbasis komik yang berlangsung selama 2 kali pertemuan dengan menggunakan media berbasis komik berlangsung secara efektif dikarenakan kategori persentase untuk setiap pertemuan meningkat.
2. Gambaran keterampilan menulis narasi setelah penggunaan media gambar berbasis komik lebih tinggi dibandingkan sebelum

penerapan media gambar berbasis komik terhadap pembelajaran keterampilan menulis narasi.

3. Terdapat pengaruh penggunaan media gambar berbasis komik. Hal ini karena adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* setelah menerapkan media gambar berbasis komik terhadap keterampilan menulis narasi. Hal ini didasarkan pada hasil uji statistik inferensial diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000, nilai tersebut lebih kecil dari 0,05.

A. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah, memberikan apresiasi terhadap guru-guru yang menggunakan media gambar berbasis komik bahkan dalam pembelajaran seperti sekarang ini untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa.
2. Bagi Guru, dapat menggunakan media gambar berbasis komik sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan

keterampilan menulis narasi siswa di tengah kondisi Pandemi Covid-19.

3. Bagi Siswa, dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif, antusias, serta perasaan senang terkait dengan menggunakan media gambar berbasis komik pada pelajaran keterampilan menulis narasi.
4. Bagi Penelitian lain, dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam melakukan penelitian serta dapat menggunakan media gambar berbasis komik dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arief Sadiman, R. A. (2014). *Pendidikan Media*. Depok: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*.

Depok: Rajawali. Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali.

Nugraheni, N. (2017). PENERAPAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *JURNAL REFLEKSI EDUKATIKA* , 7 (2).

Nurgiyantoro, Burhan. (2007). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada.

Nurjamal, S. D. (2015). *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016

Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah.

Prasetya, S. P. (2015). *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Ombak. 4 (2).

Ratnawuri, T. (2016). PEMANFAATAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI UM METRO. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* , 4 (2).

Setyaningsih. (2014). PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR BENTUK PASAR DENGAN METODE COURSE REVIEW HORAY (CRH) BERBANTUAN MEDIA GAMBAR KELAS VIII SMP N 1 BULU KABUPATEN SUKOHARJO. *Economic Education Analysis Journal* , 2 (3).

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

