



Surabaya, 6 April 2022

SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

“Menuju Indonesia Bangkit dan Tangguh melalui Riset dan Pengabdian berbasis Teknologi”



Media Komik Digital Dan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar

Asiqotul Khusniyah, Bahauddin Azmy, Via Yustitia*

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

*Email: via.yustitia@unipasby.ac.id

Abstrak

Keterampilan bercerita harus dimiliki oleh setiap individu. Pada kenyataannya masih banyak siswa yang kurang percaya diri ketika bercerita di depan banyak orang dikarenakan perasaan takut atau malu dengan penggunaan kata dan kalimat yang tidak tepat. Keterampilan tersebut dapat dikembangkan melalui media komik digital sehingga siswa dituntut untuk aktif dalam keterampilan bercerita. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media komik digital terhadap keterampilan mendongeng siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan penelitian quasi eksperimen dengan desain *posttest only control design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Kepuh Kiriman 1 Waru Sidoarjo yang berjumlah 72 siswa, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas C dan B dengan jumlah siswa 46 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t. Berdasarkan hasil analisis data uji normalitas, uji homogenitas dan uji t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media komik digital terhadap keterampilan bercerita siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Komik digital, Keterampilan bercerita

Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4

PENDAHULUAN

Kemampuan berkomunikasi penting dimiliki siswa, kemampuan yang baik dalam berbahasa dapat membuat komunikasi berlangsung dengan lancar. Dalam Kurikulum 2013 standar kompetensi mencakup berbagai aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Sudah selayaknya aspek-aspek tersebut mendapat porsi yang seimbang dan dilaksanakan secara terpadu dalam satu tema. Salah satu aspek kemampuan berbahasa yang sangat penting peranannya dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya adalah kemampuan bercerita. Dalam keterampilan bercerita siswa ditemukan permasalahan dalam pembelajaran seperti dalam menceritakan kegiatan sehari-hari. Siswa banyak yang belum berani tampil bercerita didepan kelas dengan baik dan benar. Oleh karena itu hasil belajar siswa tergolong rendah (Rahmah, 2016:2).

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas rendah yaitu pada kelas III SD bahwa permasalahan yang muncul adalah kurang mampunya siswa dalam bercerita dikarenakan kosakata yang dimiliki siswa masih minim siswa juga sangat sulit mengekspresikan dirinya dalam kegiatan bercerita jadi hasil yang diperoleh belum maksimal. Dengan menguasai keterampilan bercerita, siswa mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya melalui kegiatan bercerita sehingga dapat dilihat pada keketarampilan mereka berkomunikasi.

Keterampilan bercerita merupakan salah satu keterampilan yang ada dalam kurikulum 2013. Bercerita merupakan suatu ketrampilan yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain, dapat digunakan oleh guru untuk melatih dan mengasah kemampuan bercerita anak. Melalui kegiatan bercerita, guru dapat memberikan pelajaran bagi anak-anak dan memberikan contoh yang baik melalui cerita-cerita yang menarik sehingga siswa terlatih dalam kegiatan bercerita tidak hanya mendengarkan cerita saja.

Menurut Setiawan (2013:21) keterampilan bercerita adalah kegiatan menyampaikan sesuatu peristiwa kepada orang lain secara lisan, dengan tujuan memberikan informasi, pengetahuan, dan pengalaman. Selain itu, bercerita juga dapat membentuk karakter seseorang, yaitu dengan menanamkan nilai-nilai positif kepada para pendengar. Bercerita memberi ruang lingkup yang bebas pada anak dengan mengembangkan keterampilannya (Astiar & Satianingsih, 2020). Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di SD, bercerita di laksanakan dalam upaya memberikan keterangan atau penjelasan tentang hal baru dalam rangka menyampaikan pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai potensi dasar anak usia dini.

Dalam konteks demikian, diperlukan sesuatu yang menarik dalam menunjang proses pembelajaran guna mengundang minat belajar siswa dalam keterampilan bercerita dengan menggunakan media yang menarik dan kreatif serta menginovasi media pembelajaran sesuai

dengan pesatnya perkembangan teknologi di era 4.0 yang ditandai dengan segala hal dapat dilakukan dengan mudah menggunakan teknologi (Saputra, dkk, 2021).

Menurut Arsyad (2014:10) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat Yandari (2017:10) bahwa peranan media pembelajaran sangat penting dalam upaya peningkatan kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran, tingkat pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran Daryanto (dalam Kanti, 2018:135). Sehingga penelitian ini memilih menggunakan media komik digital.

Media komik digital ini sangat penting digunakan dalam pembelajaran keterampilan bercerita, karena berupa gambar kartun yang disusun sesuai dengan alur cerita melalui teknologi digital. Dengan adanya pemanfaatan media komik digital ini antara lain dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran, meningkatkan keterampilan siswa dalam bercerita dengan baik. Komik digital ini memiliki kelebihan yang layak digunakan sebagai media pembelajaran, seperti menciptakan minat siswa, materi menjadi lebih menarik, dan membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak, serta melalui alur cerita yang mencakup keseluruhan materi. Materi yang disajikan dikemas menjadi alur cerita bergambar dan penggunaan media pembelajaran ini tanpa menggunakan koneksi internet memudahkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran komik digital sehingga siswa dapat belajar secara mandiri (Kanti, 2018:135-136). Kelebihan komik yang berbentuk digital dari pada cetak, memiliki kemampuan yang borderless (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digital dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan.

Berdasarkan uraian keterampilan bercerita dengan menggunakan media komik digital maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan mudah. Penelitian ini dibatasi dengan rumusan masalah Dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media komik digital terhadap keterampilan bercerita siswa.

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif eksperimen yaitu dilakukan pada kondisi yang tidak memungkinkan mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan. Oleh karena itu rancangan eksperimen ini dianggap sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya.

Desain dalam penelitian ini menggunakan *post test only control design* yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media komik digital sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan teks berisi tulisan tanpa gambar. Rancangan desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

R ₁	X	O ₂
R ₂		O ₄

Gambar 1. Rancangan Desain Penelitian

Keterangan:

R₁ = Kelompok kelas yang dipilih sebagai kelas eksperimen

R₂ = Kelompok kelas yang dipilih sebagai kelas kontrol

X = Perlakuan (*treatment*)

O₂ = Hasil sesudah diberi perlakuan pada kelas eksperimen

O₄ = Hasil sesudah diberi perlakuan pada kelas kontrol

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III. Sedangkan teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *cluster random sampling*. *Cluster random sampling* adalah suatu jenis teknik *sampling* dimana seorang peneliti membagi populasi menjadi beberapa kelompok yang terpisah yang disebut sebagai *cluster*. Dari beberapa *cluster* ini diambil beberapa sampel yang dipilih secara *random* atau acak sampel yang diambil yaitu siswa kelas III B dan C.

Metode pengumpulan data menggunakan metode tes. Instrumen tes berupa lembar tes keterampilan bercerita. Tes dilakukan bersifat mengukur keterampilan bercerita siswa dalam menceritakan kembali isi komik digital yang telah diberikan. Adapun kriteria penilaian keterampilan bercerita, yaitu ketepatan isi cerita, Ketepatan penunjukan detail cerita, Ketepatan logika cerita, Ketepatan makna seluruh cerita, Ketepatan kata, Ketepatan kalimat, dan kelancaran.

Teknik analisis data merupakan cara yang dilakukan untuk menganalisis data yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah. Data yang sudah terkumpul kemudian diolah menggunakan analisis data uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Analisis data dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian mengenai “apakah terdapat pengaruh media komik digital terhadap keterampilan bercerita siswa SD” maka akan disajikan data tes keterampilan bercerita. Dalam penelitian ini kelas III C dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas III B dijadikan sebagai kontrol. Dalam pelaksanaan penelitian ini kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media komik digital sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan media teks bacaan tanpa gambar. Berikut merupakan data hasil keterampilan bercerita:

Tabel 1. Uji Normalitas Posttest

Tests of Normality							
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
		Statistic	df	Statistic	Df	Sig.	
TES KET. BER CERITA	POST-TEST KELAS EKSPERIMEN	,172	23	,075	,913	23	,048
	POST-TEST KELAS KONTROL	,177	23	,060	,888	23	,014
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan tabel diatas, diketahui hasil perhitungan data posttest menunjukkan bahwa nilai sig, $0.75 > 0.05$ untuk kelas eksperimen dan $0.60 > 0.05$ untuk kelas Kontrol. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa data dari hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, dan dapat dilakukan analisis parametris.

Tabel 2. Uji Homogenitas Posttest

Test of Homogeneity of Variances						
		Levene	df1	df2	Sig.	
		Statistic				
HASIL TES KET. BER CERITA	Based on Mean	,347	1	44	,559	
	Based on Median	,117	1	44	,734	
	Based on Median and with adjusted df	,117	1	40,94	,734	
	Based on trimmed mean	,307	1	44	,582	

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa taraf sig > 0.05. Hasil taraf signifikan pada tabel adalah 559 > 0.05 yang menyatakan bahwa nilai signifikan data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian data yang sama atau dapat dikatakan homogen, dan selanjutnya dapat melakukan uji hipotesis dengan uji beda dalam bentuk teknik t-test.

Tabel 3. Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
TES KET ERA MPIL AN	Equal variances assumed	,347	,559	2,218	44	,032	5,000	2,254	,456	9,544
BER CERITA	Equal variances not assumed			2,218	43,200	,032	5,000	2,254	,454	9,546

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian dengan menghitung uji hipotesis nilai Sig (0,032) < (0,05) Ho ditolak dan Ha diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media komik digital terhadap keterampilan bercerita siswa.

PEMBAHASAN

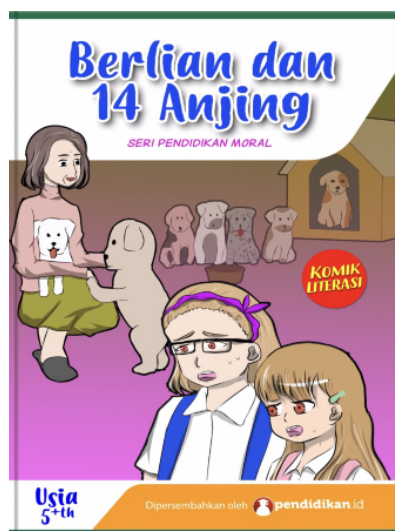
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dikelas III C sebagai kelas eksperimen menggunakan desain *posttest*. Dalam pembelajaran keterampilan bercerita kelas eksperimen mendapatkan perlakuan menggunakan media komik digital, sedangkan kelas kontrol dalam pembelajaran keterampilan bercerita mendapat perlakuan menggunakan teks bacaan tanpa gambar. Dapat dilihat setela diberi perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media komik digital terlihat sangat baik.

Pernyataan tersebut diperkuat Purnama (2015:22) media komik digital merupakan visualisasi suatu cerita dalam bentuk gambar kartun yang tersusun dan bermakna dalam bentuk digital. Komik digital dalam pembelajaran tercipta menjadi lebih menarik, sehingga menumbuhkan minat belajar siswa, mengilustrasikan materi untuk mempermudah contoh konkret dari suatu materi dalam pembelajaran. Komik juga dapat menumbuhkan minat baca anak karena kemasan komik lebih menarik dari pada media pembelajaran biasa cenderung membosankan.

Selanjutnya dalam pelaksanaan pembelajaran diawali dengan salam, mengecek kehadiran, menyanyikan lagu nasional, menjelaskan tujuan pembelajaran dan apersepsi serta

memberikan gambaran manfaat mempelajari materi pada pembelajaran ini. Pada kegiatan inti siswa diberikan rangsangan tentang materi saling tolong menolong, siswa diberikan tayangan media komik digital yang ditayangkan di proyektor atau bisa diakses melalui link sebagai berikut:

https://komik.pendidikan.id/online/komik/berlian_dan_14_anjing/#p=3



Gambar 2. Tampilan Media Komik Digital

Selanjutnya siswa di berikan kesempatan untuk membaca komik digital yang sudah ditayangkan, Setelah selesai membaca komik digital, peneliti membagikan lkpd yang sudah disiapkan, siswa diberikan arahan untuk menemukan unsur-unsur yang ada dalam cerita yang ditayangkan (tokoh, watak, perilaku dan amanat), hasil yang diperoleh dipresentasikan didepan, siswa sangat antusias ketika diminta membacakan hasil dari pekerjaannya, setelah selesai mempresentasikan siswa diberikan arahan untuk menceritakan kembali isi cerita yang ada pada komik sesuai dengan aspek keterampilan bercerita 1) Ketepatan isi cerita, 2) Ketepatan penunjukan detail cerita, 3) Ketepatan logika cerita, 4) Ketepatan makna seluruh cerita, 5) Ketepatan kata, 6) Ketepatan kalimat, dan 7) Kelancaran. Kegiatan bercerita dilakukan oleh seluruh siswa sesuai dengan urutan presensi. Pelaksanaan bercerita berjalan dengan lancar, siswa mampu menceritakan kembali isi komik dengan baik, isi cerita yang disampaikan sudah sesuai dengan apa yang ada pada komik, banyak siswa yang sudah tidak malu pada saat bercerita didepan teman-temannya. Setelah selesai mempraktikkan keterampilan bercerita siswa diberikan refleksi dan penguatan. Pembelajaran di tutup dengan menyanyikan lagu daerah dan di akhiri dengan salam.

Adanya pengaruh media komik digital terhadap keterampilan bercerita siswa ini terlihat pada kelas eksperimen diketahui bahwa tes akhir *posttest* dilakukan dengan lancar siswa sangat antusias dan bersemangat membaca cerita pada komik digital dari awal sampai akhir karena komik digital memberikan variasi pembelajaran yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa

dalam belajar dan dengan kepercayaan diri siswa mampu bercerita tentang isi komik dengan baik. Berbeda dengan kelas kontrol siswa terlihat sangat bosan dengan teks cerita yang hanya ada tulisan panjang tanpa gambar, cerita yang monoton siswa kurang bersemangat membaca teks cerita sehingga sulit untuk memahami isi cerita dan menyebabkan siswa sulit untuk menceritakan kembali isi cerita.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disusun pada uraian diatas, maka diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media komik digital terhadap keterampilan bercerita siswa kelas III SDN Kepuh Kiriman 1 Waru Sidoarjo Tahun Ajaran 2020/2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit PT Raja Grafindo Persada.
- Astiar, F. A., & Satianingsih, R. (2020). "Students' speaking Skills Through Project Based Learning At Elementary Schools. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*", 9(5), 672-679.
- Azmy, B., Juniarso, T., & Setiawan, B. (2022). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis IT: PPM Bagi Guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. *Kanigara*, 2(1), 8-15.
- Fanny, A. M. (2019, March). "Analysis Of Pedagogical Skills And Readiness Of Elementary School Teachers In Support Of The Implementation Of The 2013 Curriculum". In *International Conference on Bussiness Law and Pedagogy* (Vol. 1, No. 1, pp. 59-63).
- Juniarso, T., Azmy, B., Rosidah, C. T., & Setiawan, B. (2020). Pelatihan penyusunan proposal classroom based action research bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(3), 665-671.
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember". *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*. Vol. 12 No. 1, pp. 135-136.
- Purnama, U. B., Mulyoto, & Ardianto, D. T. 2015. "Penggunaan media komik digital dan gambar pengaruhnya terhadap prestasi belajar IPA ditinjau dari minat belajar siswa". *Teknodika*. Vol. 13 No. 2, p. 22.
- Rahmah. 2016. "Melalui Penggunaan Media Gambar Tentang Kegiatan Sehari-Hari Di Sdn Jatinegara 06 Pagi Jakarta Timur Rahmah Abstrak" *.jurnal pendidikan*. p. 2.
- Saputra, N., Tobing, M. T., & Ili, L. (2021). Strategi Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Aktivitas Belajar Siswa SD Di Masa Covid-19. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2b), 911-920.
- Setiawan, E. 2013. *Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Komik Strip Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas Ii Mi Rifaiyah Limpung Batang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Setiawan, B., Fanani, A., Wardani, I. S., & Trimman Juniarso, M. P. (2022). ILMU ALAMIAH DASAR. CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Yandari, I. A. V., & Kuswaty, M. 2017. "Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan

Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol. 3 No. 1, p. 10.