

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK *STRIP* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KREATIF MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V-A MI RAUDLATUL
FALAH TALOK KECAMATAN TUREN KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI



Oleh:

Salsabila Rifda Mahdyah

(17140071)

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2021

HALAMAN JUDUL

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK *STRIP*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS
KREATIF MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS
V-A MI RAUDLATUL FALAH TALOK KECAMATAN TUREN
KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



oleh:

Salsabila Rifda Mahdyah

NIM. 17140071

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Desember, 2021

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK *STRIP* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KREATIF MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V-A MI RAUDLATUL FALAH
TALOK KECAMATAN TUREN KABUPATEN MALANG

SKRIPSI

oleh:

Salsabila Rifda Mahdyah

NIM. 17140071

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd
NIP.198012112015031001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Bintoro Widodo, M. Kes
NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK *STRIP* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KREATIF MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V-A MI RAUDLATUL
FALAH TALOK KECAMATAN TUREN KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh:

Salsabila Rifda Mahdyah (17140071)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 17 Desember 2021 dan

dinyatakan LULUS/~~TIDAK LULUS~~

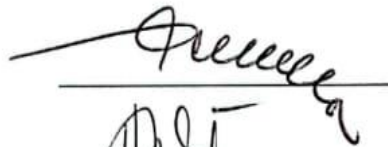
serta diterima sebagai salah satu persyaratn untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Penguji Utama

Drs. A. Zuhdi, MA.
NIP. 196902111995031002



Ketua Sidang

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 197902022006042003



Sekretaris Sidang

Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd
NIP. 198012112015031001



Pembimbing

Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd
NIP. 198012112015031001



Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr. Nur Ali, M. Pd

NIP. 19650403 199803 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Teriring dzikir dan do'a penuh harap Kepada-Mu Ya Rabbi. Sebagai ibadahku dalam menuntut ilmu atas perintah-Mu dan atas segala Ridho-Mu yang senantiasa mengiringi setiap langkahku.

Karya skripsi ini penulis dedikasikan kepada:

Ayah dan Ibu tercinta (Miftakhudin dan Anikmatul Hasanah). Adikku (Nisrina Rifda El-Nadhifah) dan segenap keluarga besarku yang selalu bersabar dan memberikan jutaan kasih sayangnya selalu mendo'akan dengan penuh ikhlas dan memberi motivasi padaku untuk berusaha selalu memberikan yang terbaik.

Peran Guru dan Dosen yang telah memberikan ilmu yang tiada henti.

Sahabatku, Anggur Nur Fatimah yang selalu ada menjadi tempat keluh kesah dan membantu serta mensupport dalam menyelesaikan skripsi ini, dan Zulfa

Lailatul Machbubah yang selalu ada menemani dalam keadaan apapun.

Dan segenap teman-temanku yang tak bisa disebutkan satu persatu, serta semua mahasiswa PGMI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا قُلْ

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”¹

(QS. Al-Baqoroh : 286)

¹ Al Qur'an dan Terjemahnya, *Al Kamil* (Jakarta Timur: CV Darus Sunnah, 2015), hlm. 50.

Muh. Zuhdy Hamzah, S.S, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 8 Desember 2021

Hal : Skripsi Salsabila Rifda Mahdyah

Lamp. : 4 Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.


Sesudah melakukan beberapak kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Nama : Salsabila Rifda Mahdyah
NIM : 17140071
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah – S1
Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran Komik *Strip* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing,



Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd
NIP.198012112015031001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsabila Rifda Mahdyah
NIM : 17140071
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah – S1
Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran Komik *Strip* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 25 November 2021

Yang menyatakan,



Salsabila Rifda Mahdyah

NIM. 17140071

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Komik *Strip* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang” dengan lancar. Shalawat serta salam penulis ucapkan kepada Rasulullah SAW yang menjadi teladan bagi umat manusia. Rasul yang membawa umat Islam dari jalan kegelapan menuju jalan yang penuh cahaya. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang terlibat khususnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bintoro Widodo, M.Kes selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Maryam Faizah, M.Pd. selaku dosen wali selama menempuh pendidikan S1 yang telah sabar membimbing serta mengingatkan agar tiap semester mengalami peningkatan.
5. Muh. Zuhdy Hamzah, S.S., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang sudah sabar membimbing penulis, memberi arahan, kritikan dan masukan dari awal sampai akhir penelitian.
6. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas ilmu yang dibagikan kepada penulis.

7. Kepala MI Raudlatul Falah Talok Bapak Mahmudi, S.Pd.I dan Ibu Anikmatul Hasanah, S.Pd selaku guru kelas V yang telah memberikan izin dan ilmunya selama proses penelitian.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Penulis belajar banyak hal mulai dari cerita senang, sedih serta pengalaman lain yang dapat menjadi pelajaran berharga bagi penulis.

Jauh dari kesempurnaan, penulis sangat menyadari banyaknya kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini menjadi khazanah pengetahuan baik bagi penulis maupun bagi pembaca.

Malang, 8 Desember 2021

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ن = n
ب = b	س = s	و = w
ت = t	ش = sy	ه = h
ث = ts	ص = sh	ء = ‘
ج = j	ض = dl	ي =
ح = h	ط = th	ن = n
خ = kh	ظ = zh	و = w
د = d	ع = ‘	ه = h
ذ = dz	غ = gh	ء = ‘
ر = r	ف = f	ي = y

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أُو = Ü

أَي = Ī

DAFTAR ISI

Halaman Sampul Dalam.....	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Persembahan.....	iv
Motto	v
Halaman Nota Dinas Pembimbing	vi
Halaman Pernyataan	vii
Kata Pengantar.....	viii
Pedoman Transliterasi.....	x
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Gambar	xv
Daftar Lampiran	xvi
Abstrak.....	xvii

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Orisinalitas Penelitian.....	8
F. Definisi Istilah	13
G. Sistematika Pembahasan	14

BAB II

PERSPEKTIF TEORI

A. Pembelajaran Bahasa Indonesia	16
1) Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	16
2) Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	20
3) Aspek Pembelajaran Bahasa Indonesia	21
B. Menulis Kreatif.....	22
1) Pengertian Menulis Kreatif.....	22
2) Langkah – langkah Menulis Kreatif	24
3) Keunggulan Menulis Kreatif	25

C. Media Komik Strip.....	26
1) Media	26
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	26
b. Jenis – jenis Media Pembelajaran	28
c. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	29
2) Komik Strip.....	30
a. Pengertian Komik Strip.....	30
b. Langkah – langkah Membuat Komik Strip.....	31
c. Kelebihan Media Komik Strip	32
d. Kekurangan Media Komik Strip.....	33
Kerangka Berpikir	34

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35
B. Kehadiran Peneliti	35
C. Lokasi Penelitian	36
D. Data dan Sumber Data.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Analisis Data	38
G. Uji Keabsahan Data.....	39
H. Prosedur Penelitian.....	39

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data Penelitian	
1. Kemampuan Menulis Kreatif Kelas V-A MI Raudlatul Falah	41
2. Proses Penggunaan Media Komik <i>Strip</i> Kelas V-A MI Raudlatul Falah	
a. Perencanaan Pembelajaran	42
b. Pelaksanaan Pembelajaran	44
c. Evaluasi Pembelajaran	47
d. Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran	48

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kemampuan Menulis Kreatif Kelas V-A MI Raudlatul Falah	51
B. Proses Penggunaan Media Pembelajaran Komik <i>Strip</i> Kelas V-A MI Raudlatul Falah	52
a. Perencanaan Pembelajaran	52
b. Pelaksanaan Pembelajaran	54
c. Evaluasi Pembelajaran	59
d. Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran	62
C. Implikasi Penggunaan Media Pembelajaran Komik <i>Strip</i> Kelas V-A MI Raudlatul Falah	65

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan	66
B. Saran	67

DAFTAR PUSTAKA	70
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.3 Orisinalitas Penelitian	10
Tabel 4.3 Rubrik Penilaian Komik <i>Strip</i>	48
Tabel 5.1 Rincian Pelaksanaan Pembelajaran dalam Penggunaan Media Komik <i>Strip</i>	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	34
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Visi, Misi, dan Motto MI Raudlatul Falah	72
Lampiran 2: Pembagian Tugas Guru dan tenaga Kependidikan.....	73
Lampiran 3: RPP	76
Lampiran 4: Hasil Penilaian Peserta didik	85
Lampiran 5: Instrumen Penelitian	87
Lampiran 6: Transkrip Wawancara	92
Lampiran 7: Dokumentasi.....	97
Lampiran 8: Surat Izin Penelitian	102
Lampiran 9: Surat Izin Melaksanakan Penelitian	103
Lampiran 10: Biodata Mahasiswa.....	104

ABSTRAK

Mahdyah, Salsabila Rifda. 2021. *Penggunaan Media Komik strip dalam Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi Muh. Zuhdy Hamzah, S.S, M.Pd.

Rendahnya kemampuan menulis peserta didik pada tingkat SD masih rendah, oleh sebab itu perlu adanya pembiasaan dalam hal ini. Mengasah keterampilan menulis peserta didik dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Seperti yang dilakukan pada peserta didik kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok yaitu dengan menggunakan komik *strip*.

Tujuan penelitian ini untuk 1). Menjelaskan kemampuan menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang, 2). Mendeskripsikan penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Karena penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan sebuah fenomena, situasi atau keadaan, atau populasi secara akurat dan sistematis.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa 1). Kemampuan menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok sudah berada dalam taraf yang baik, meskipun beberapa di antara peserta didik masih ada yang belum memiliki kemampuan menulis kreatif yang baik, 2) Perencanaan penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok dilakukan dengan menganalisis kemampuan peserta didik dalam keterampilan menulis kreatif, menentukan tujuan pembelajaran, menentukan KI-KD berdasarkan silabus, merancang RPP. Pelaksanaan pembelajaran penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok merupakan bentuk realisasi dari RPP. Evaluasi pembelajaran penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok dilakukan secara non tes yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap peserta didik dan penilaiannya dalam bentuk rubrik. Faktor pendukung penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok di antaranya, semangat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, antusiasme untuk membuat komik, motivasi dari guru, kemampuan menulis kreatif yang dimiliki oleh peserta didik. Faktor penghambat penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok antara lain, membutuhkan waktu yang lama, kesulitan untuk mengembangkan cerita, kesulitan berpikir untuk menentukan ide cerita yang akan dibuat.

Kata Kunci : Pembelajaran Bahasa Indonesia, Menulis Kreatif, Media Komik Strip.

ABSTRACT

Mahdyah, Salsabila Rifda. 2021. The Use of strip Comic Media in Creative Writing for Indonesian Language Subjects Class V-A MI Raudlatul Falah Talok, Turen District. Madrasah Ibtidayah Teacher Education Study Program. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Advisor Muh. Zuhdy Hamzah, S.S, M.Pd.

The low writing ability of students at the elementary level is still low, therefore there is a need for habituation in this regard. Sharpening students' writing skills can be done using learning media. As was done to the students of class V-A MI Raudlatul Falah Talok, namely by using comic strips.

The purpose of this study is to 1). Explaining the creative writing ability of Indonesian subjects in class V-A MI Raudlatul Falah Talok, Turen District, 2). Describes the use of comic strip media in creative writing for Indonesian language subjects in class V-A MI Raudlatul Falah Talok, Turen District.

This study uses a qualitative approach. The type of research that will be used is descriptive qualitative research. Because this research aims to describe or describe a phenomenon, situation or situation, or population accurately and systematically.

The results showed that 1). Creative writing skills for Indonesian class VA MI Raudlatul Falah Talok are already at a good level, although some of the students still do not have good creative writing skills, 2) Planning for using comic strip media in creative writing for language subjects Indonesian class VA MI Raudlatul Falah Talok, Turen District, was conducted by analyzing the ability of students in creative writing skills, determining learning objectives, determining KI-KD based on the syllabus, designing lesson plans. The implementation of learning the use of comic strip media in creative writing of Indonesian subjects in class V-A MI Raudlatul Falah Talok, Turen District is a form of realization of the lesson plan.. The evaluation of learning the use of comic strip media in creative writing of Indonesian language subjects for class VA MI Raudlatul Falah Talok, Turen District was carried out non-test, namely by observing students and evaluating them in the form of a rubric. Factors supporting the use of comic strip media in creative writing of Indonesian language subjects for class VA MI Raudlatul Falah Talok, Turen District include, the enthusiasm of students to participate in learning activities, enthusiasm for making comics, motivation from the teacher to provide enthusiasm, creative writing skills that owned by students. The inhibiting factors for the use of comic strip media in creative writing of Indonesian language subjects in class V-A MI Raudlatul Falah Talok, Turen District, among others, take a long time, difficulty developing stories, difficulty thinking to determine story ideas to be made.

Keywords : Indonesian Language Learning, Creative Writing, Comic Strip Media.

نبذة مختصرة

مهديّة ، سلسبيلاً رفة. 2021. استخدام وسائل الإعلام الهزلية ستيريف في الكتابة الإبداعية لموضوعات اللغة الإندونيسية فئة الخمسة المدرسة الابتدائية تالوك، مقاطعة تورين. مقال. برنامج دراسة إعداد معلم المدرسة الابتدائية. كلية التربية وتدريب المعلمين ، مولانا مولانا مالك إبراهيم الدولة الإسلامية جامعة مالانج
المشرف : الاستاذ محمد زهدي حمزة الماجستير

لا تزال القدرة الكتابية المنخفضة لدى الطلاب في المرحلة الابتدائية منخفضة ، وبالتالي هناك حاجة إلى التعود في هذا الصدد. يمكن شحذ مهارات الكتابة لدى الطلاب باستخدام وسائط التعلم. كما تم فعل ذلك لطلاب الصف الخامس - المدرسة الابتدائية روضة الفلاح تالوك، أي باستخدام الرسوم الهزلية المصورة

الغرض من هذه الدراسة هو (1). شرح قدرة الكتابة الإبداعية للمواضيع الإندونيسية في الصف الخمسة المدرسة الابتدائية روضة الفلاح تالوك. (2) يصف استخدام الوسائط المصورة الهزلية في الكتابة الإبداعية لموضوعات اللغة الإندونيسية في الصف الخمسة المدرسة الابتدائية روضة الفلاح تالوك ، مقاطعة تورين

تستخدم هذه الدراسة نهجاً نوعياً. نوع البحث الذي سيتم استخدامه هو البحث النوعي الوصفي. لأن هذا البحث يهدف إلى وصف أو وصف ظاهرة أو موقف أو موقف أو السكان بشكل دقيق ومنهجي أظهرت النتائج أن (1). القدرة على الكتابة بشكل إبداعي للمواد الإندونيسية في الفصل الخمسة المدرسة الابتدائية تالوك هي بالفعل في مستوى جيد ، على الرغم من أن بعض الطلاب لا يزالون يفتقرون إلى مهارات الكتابة الإبداعية الجيدة

يتم التخطيط لاستخدام الوسائط المصورة الهزلية في الكتابة الإبداعية للمواد الإندونيسية في الفصل الدراسي الخمسة المدرسة الابتدائية تالوك ، مقاطعة تورين ، من خلال تحليل قدرات الطلاب في مهارات الكتابة الإبداعية ، وتحديد أهداف التعلم ، وتحديد الاختصاص الأساسي و للكفاءات الأساسي بناءً يعد تنفيذ تعلم استخدام الوسائط المصورة الهزلية في على المنهج الدراسي ، تصميم خطط الدروس الكتابة الإبداعية للمواضيع الإندونيسية في الصف الخمسة المدرسة الابتدائية تالوك شكلاً من أشكال تحقيق خطة الدرس. تنقسم خطوات التعلم إلى ثلاثة أجزاء ، وهي الأنشطة الافتتاحية والأنشطة الأساسية تم إجراء تقييم تعلم استخدام الوسائط المصورة الهزلية في الكتابة الإبداعية والأنشطة الختامية لموضوعات اللغة الإندونيسية لفئة الخمسة المدرسة الابتدائية تالوك مقاطعة تورين بدون اختبار ، أي من خلال مراقبة الطلاب وتقييمهم في شكل نموذج تقييم يوجد فيه هناك 3 جوانب ، بما في ذلك الأفكار الجديدة التي أثارها الطلاب ، وإنتاجية الكلمات التي يستخدمها الطلاب ، والقصص التي يصنعها الطلاب تشمل العوامل التي تدعم استخدام الوسائط المصورة الهزلية في الكتابة الإبداعية لموضوعات اللغة الإندونيسية لفئة الخمسة المدرسة الابتدائية تالوك مقاطعة تورين ، حماس الطلاب للمشاركة في أنشطة التعلم ، والحماس لصنع الرسوم الهزلية ، وتحفيز المعلمين لتوفير الحماس والإبداع مهارات الكتابة التي يمتلكها الطلاب - المتعلمين. تستغرق العوامل المثبطة لاستخدام الوسائط المصورة الهزلية في الكتابة الإبداعية لموضوعات اللغة الإندونيسية في الصف الخمسة المدرسة الابتدائية تالوك، مقاطعة تورين ، من بين أمور أخرى ، وقتاً طويلاً ، وصعوبة في تطوير القصص ، وصعوبة التفكير في تحديد أفكار القصة التي يجب صنعها

الكلمات المفتاحية: تعلم اللغة الإندونيسية ، الكتابة الإبداعية ، وسائل الإعلام المصورة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan sehari-hari. Bahasa memudahkan seseorang untuk berinteraksi dan berhubungan dengan orang-orang yang berada di sekitarnya. Oleh karena itu, setiap individu perlu untuk mempelajari bahasa dengan baik agar dapat menguasai bahasa yang digunakannya dalam kehidupan sehari-harinya. Belajar bahasa merupakan belajar berkomunikasi dengan orang lain baik secara lisan ataupun tulisan. Belajar bahasa dapat berguna untuk kehidupan sehari-hari. Bahasa yang sempurna dapat memunculkan komunikasi yang baik di antara individu dengan individu maupun individu dengan kelompok.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 42 Tahun 2018 tentang Kebijakan Nasional Kebahasaan dan Kesastraan Pasal 10 ayat 4 menjelaskan bahwa Pembinaan Bahasa Indonesia dilaksanakan melalui (a) pendidikan, (b) pelatihan, (c) pemasyarakatan Bahasa Indonesia, (d) penetapan dan penerapan Standar Kemahiran Berbahasa Indonesia, dan (e) penciptaan suasana yang kondusif untuk berbahasa Indonesia.

Sesuai dengan peraturan tersebut, maka di Indonesia mewajibkan adanya mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam rangka mewujudkan pembinaan Bahasa Indonesia. Pendidikan Bahasa Indonesia ini dilaksanakan dari jenjang sekolah hingga perguruan tinggi, salah satunya yaitu pada tingkat sekolah dasar (SD). Pendidikan pada tingkat sekolah dasar (SD) membantu siswa untuk menumbuhkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis dapat dipelajari dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI. Terdapat beberapa keterampilan yang dipelajari didalam pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI diantaranya keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keterampilan membaca dan menyimak bersifat memberi informasi atau reseptif, sedangkan keterampilan berbicara dan menulis bersifat memberikan informasi atau ekspresif. Keterampilan-

keterampilan tersebut saling berkesinambungan. Seseorang belajar berbicara dan menyimak terlebih dahulu, dilanjutkan dengan membaca dan menulis.² Bahasa Indonesia tidak dipelajari pada kelas rendah saja, namun juga untuk kelas tinggi juga. Pembelajaran bahasa di kelas rendah fokus pada membaca dan menulis dasar, sedangkan pada kelas tinggi lebih fokus pada penguasaannya.

Bahwa menulis merupakan kegiatan menuangkan ide atau gagasan pikiran menjadi sebuah tulisan yang dapat dipahami oleh pembacanya. Menulis adalah melukiskan lambang-lambang grafik dari sebuah bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca serta memahami makna dari tulisan tersebut.³ Menulis bukanlah suatu hal yang mudah, karena dalam menulis membutuhkan keterampilan dalam pemilihan kata, diksi, keefektifan kalimat serta kecermatan dalam penggunaan ejaan dan tanda baca agar dapat menjadi sebuah tulisan yang dapat dipahami dan memberikan informasi bagi pembaca.

Dalam dunia pendidikan, keterampilan menulis merupakan hal yang sangat penting untuk mengembangkan kreativitas dan melatih kemampuan berpikir siswa dalam menyampaikan ide-ide cemerlang dan perasaan yang dimiliki. Oleh karena itu, perlu adanya pembiasaan dalam kegiatan menulis sejak di sekolah dasar (SD). Keterampilan menulis tentunya tidak muncul dengan sendirinya, namun keterampilan menulis seorang anak dapat dilatih, artinya semakin sering anak berlatih menulis maka akan semakin terampil dalam menulis. Oleh karena itu, menulis perlu diajarkan mulai dari kelas rendah, dimulai dari mengajarkan yang paling sederhana kemudian yang biasa sampai pada yang paling sulit. Hal ini menyesuaikan dengan tingkat pemikiran anak. Selain itu, anak juga harus dibekali dengan pengalaman serta pengetahuan yang akan dituliskan karena dalam tulisannya menyangkut sesuatu yang ada dalam pikiran anak.

² Delia Putri dan Elvina. *Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar: melalui Metode Game's*. (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2019) hlm. 1

³ Munirah. *Pengembangan Keterampilan Menulis Paragraf*. (Yogyakarta: Penerbit Deepublis, 2019) hlm. 2

Pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas rendah sering terdapat keluhan guru-guru terkait keterampilan siswa yang masih kurang. Hal tersebut dilihat berdasarkan pengamatan sehari-hari, belum diteliti secara ilmiah. Keluhan tersebut terjadi pada seluruh aspek keterampilan berbahasa yaitu aspek keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan berbicara, dan keterampilan mendengarkan.⁴ Begitu pula pada kelas tinggi, permasalahan yang sama juga muncul yaitu kurangnya menguasai ke empat aspek keterampilan berbahasa. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata Ujian Nasional (UN) kelas 6 SD. Minat siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Siswa terlalu menganggap remeh pelajaran bahasa Indonesia.⁵

Pembelajaran menulis pada tingkat Sekolah Dasar (SD) dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu menulis permulaan dan menulis lanjut. Menulis permulaan dilaksanakan pada kelas rendah yaitu kelas satu sampai kelas tiga, sedangkan menulis lanjutan dilaksanakan pada kelas empat sampai kelas enam.⁶ Pada menulis permulaan, siswa diajarkan mulai dari hal – hal yang sederhana seperti menuliskan huruf, kemudian suku kata, dilanjutkan dengan kata dan merangkai kata-kata tersebut menjadi sebuah kalimat yang utuh. Hal ini dilakukan agar siswa dengan mudah menulis menggunakan ejaan yang benar. Selain itu, siswa juga diajarkan mengenai penggunaan tanda baca yang benar dan penggunaan huruf besar dan kecil dalam setiap kalimat yang disusun. Kemudian pada menulis lanjutan, siswa mulai mengembangkan kemampuan yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Kemampuan menulis siswa pada tahap ini dapat dilatih dengan menjawab sebuah pertanyaan, menyusun beberapa kalimat menjadi paragraf yang benar, melengkapi paragraf yang rumpang, menceritakan kembali sebuah teks, membuat karangan, menulis surat, dan sebagainya. Tujuan dari menulis lanjutan agar siswa dapat menulis

⁴ Faridatus Solikhah. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Buku Komik untuk Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar Islam As Salam Kota Malang*, SKRIPSI, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2014.

⁵ Delia Putri dan Elvina, op. cit. Hlm. 5

⁶ Apri Damai Sagita Krissandi, dkk. *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)*. (Bekasi: Penerbit Media Maxima, 2018). Hlm. 71

dengan bahasa yang teratur dan menyalurkan ide/gagasan pikiran dan perasaannya dengan baik.

Kondisi kemampuan menulis siswa di SD masih rendah, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor yang pertama adalah rendahnya peran guru dalam membina siswa agar terampil menulis. Dalam pembelajaran menulis seharusnya dapat melatih siswa untuk mengemukakan ide – idenya, namun hal ini masih belum dapat dilaksanakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran. Di sisi lain, guru juga tidak melakukan penilaian dengan tepat terhadap kemampuan menulis siswa. Hal ini dikarenakan guru hanya melakukan penilaian berdasarkan banyak sedikitnya tulisan yang dihasilkan, kerapian tulisan, dan faktor lain yang tidak esensial. Penilaian tersebut bukan merupakan yang ideal, karena tidak dapat membangun kemampuan menulis siswa. Faktor selanjutnya yang menyebabkan rendahnya kemampuan menulis siswa adalah pendekatan yang digunakan dalam kegiatan menulis kurang tepat. Secara umum guru masih banyak yang menggunakan pendekatan gramatis sebagai pendekatan utamanya. Dalam pendekatan ini, siswa lebih cenderung mempelajari tata bahasa dibandingkan menuangkan ide – idenya dalam menulis. Sehingga siswa akan cenderung malas untuk menulis karena dia harus mempelajari mengenai tata bahasa terlebih dahulu. Dengan adanya kondisi tersebut, kegiatan menulis di sekolah harus diperbaiki. Guru harus bisa menerapkan metode pembelajaran menulis yang tepat kepada siswa, selain itu juga dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat belajar dengan baik. Dengan memunculkan inovasi-inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar, siswa akan tidak mudah bosan ketika menerima materi-materi yang dijelaskan oleh guru.⁷

Mengasah keterampilan menulis anak dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai hal, salah cara yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam

⁷ Yunus Abidin, *Pembelajaran Menulis dalam Gamitan Pendidikan Karakter*, hlm.2

pembelajaran.⁸ Dengan adanya media pembelajaran tentunya akan sangat membantu terlaksananya kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dibagi menjadi 3 macam diantaranya, audio, visual, dan audiovisual. Media yang berbentuk audio merupakan media yang dapat didengarkan saja contohnya rekaman. Media yang berbentuk visual merupakan media yang dapat dilihat saja, contohnya dapat berupa gambar dan komik. Media yang berbentuk audiovisual merupakan media yang dapat dilihat serta didengarkan contohnya video pembelajaran.

Seperti upaya yang dilakukan oleh guru kelas V-A MI Raudlatul Falah untuk mengasah kemampuan menulis siswanya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengembangkan kreatifitas yang ada pada diri siswa.

Bentuk kreatifitas yang ditumbuhkan oleh siswa kelas V-A MI Raudlatul Falah yang menjadi fokus dalam penelitian ini merupakan bagian dari pertumbuhan ide yang dimiliki oleh siswa, kemudian oleh guru siswa diberikan arahan untuk menuangkan idenya ke dalam sebuah tulisan.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas V-A MI Raudlatul Falah untuk menumbuhkan kreatifitas siswa dalam menulis adalah komik *strip*. Komik *strip* merupakan cerita bergambar yang umumnya terdiri atas 3 – 4 panel namun isinya sudah mencakup suatu gagasan yang utuh. Hal tersebut dikarenakan gambarnya yang hanya sedikit tentunya gagasan yang disampaikan juga sedikit dan hanya ada satu topik pembicaraan didalamnya.⁹

Berdasarkan data tentang penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A di MI Raudlatul Falah, bahwa pelaksanaannya sudah berjalan dengan baik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dan poin – poin penting dalam pembuatan media komik *strip*. Hal ini terbukti dari siswa yang terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta dorongan dari guru agar siswa mampu mengerjakan tugasnya secara baik sehingga menghasilkan sebuah hasil

⁸ Mustofa Abi Hamid, dkk. *Media Pembelajaran*. (Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis, 2020) hlm. 3

⁹ Burhan Nurgiantoro. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2018) Hlm. 434

yang bagus juga, meskipun terdapat beberapa kesalahan kecil yang masih perlu dibenahi.

Hasil komik *strip* yang dibuat oleh siswa kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok sudah cukup baik, dilihat dari cara siswa menuliskan jalan ceritanya dan bagaimana mereka mengkomunikasikan imajinasi mereka menjadi sebuah bentuk tulisan yang utuh. Selain hal tersebut, mereka juga dapat menggambarkan suasana yang ada dalam cerita ke dalam gambar yang konkret meskipun terdapat beberapa gambar masih belum rapi namun setidaknya kreativitas siswa muncul dalam menuliskan komik *strip*.

Diperkuat kembali dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Dwi Sabti Pratiwi tentang efektifitas penggunaan media komik *strip* dalam keterampilan menulis pada sekolah dasar, bahwa dengan menggunakan media komik *strip* dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa.¹⁰ Berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti melakukan penelitian terhadap keterampilan menulis kreatif siswa sesuai dengan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas V-A di MI Raudlatul Falah, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam dengan judul “*Penggunaan Media Pembelajaran Komik Strip untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Kecamatan Turen Kabupaten Malang*”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengambil dua rumusan masalah yang akan dijelaskan sebagaimana berikut:

1. Bagaimana kemampuan menulis kreatif peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang?
2. Bagaimana proses penggunaan media pembelajaran komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang?

¹⁰ Dwi Sabti Pratiwi, *Keefektifan Media Komik Strip terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas III SDN Kedungmundu Semarang*, Jurnal Ilmiah “Pendidikan Dasar” (Universitas PGRI Semarang, 2018), No. 2 Vol. V, hlm. 82

3. Bagaimana implikasi penggunaan media pembelajaran komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka peneliti akan merumuskan penelitian dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan kemampuan menulis kreatif peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen.
2. Untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang.
3. Untuk menjelaskan implikasi penggunaan media pembelajaran komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang.

D. Manfaat Penelitian

- a. Kegunaan secara Teoritis
 1. Dengan adanya penelitian ini mampu memberikan kontribusi untuk referensi penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah.
 2. Sebagai khazanah pengembangan keilmuan dibidang keterampilan menulis tertama mengenai pengembangan diri siswa kelas V-A MI Raudlatul Falah.
- b. Kegunaan secara Praktis
 1. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan akan pentingnya penggunaan sebuah media sebagai penunjang kegiatan pembelajaran menulis untuk mengembangkan potensi kreatif dalam diri siswa kelas V-A MI Raudlatul Falah.

2. Bagi Siswa

Agar bisa menumbuhkan serta meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran menulis.

3. Bagi Lembaga Sekolah Dasar

Dapat meningkatkan kualitas pihak lembaga melalui kreatifitas yang dihasilkan oleh siswa dalam bentuk karyanya masing-masing.

E. Orisinalitas Penelitian

Pada bagian ini, menjelaskan mengenai keaslian penelitian antara setiap peneliti dengan bentuk kajian peneliti yang sebelumnya sudah lebih dulu menggunakan pokok bahasan tersebut. Dalam hal ini memuat persamaan dan perbedaan bidang kajian yang diteliti dengan penelitian – penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Pokok bahasan yang diteliti yaitu Penggunaan Komik *Strip* dalam Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah. Hal tersebut bertujuan untuk menghindari adanya kesamaan terhadap kajian yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan begitu akan diketahui hal – hal apa saja yang membedakan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian - penelitian sebelumnya. Peneliti menyajikannya dengan bentuk uraian dan tabel.

Berikut penyajian dalam bentuk uraian:

1. Penelitian oleh Sri Fahma Nuarini dengan judul “Pengembangan Media Komik *Strip* Berseri pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas III SDN Bunulrejo 3 Kota Malang”. Berdasarkan hasil penelitian, komik *strip* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa di SDN Bunulrejo 3 Kota Malang. Dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa hasil penelitian pada tahap Validasi ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, ahli komik *strip* menunjukkan kriteria yang Valid meskipun terdapat beberapa revisi, selain itu hasil uji coba yang dilakukan pada siswa juga mendapatkan hasil yang baik.¹¹

¹¹ Sri Fahma Nuraini, *Pengembangan Media Komik Strip Berseri pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 SDN Bunulrejo 3 Kota Malang*, SKRIPSI, Universitas Muhammadiyah Malang, 2016

2. Penelitian oleh Dwi Astuti Hardiyanti dengan judul “Pengembangan Media Komik *Strip* Berbasis Keunggulan Lokal pada Materi Gaya dan Cerita Fiksi di Kelas IV SDN Jekulo Kudus”. Berdasarkan hasil penelitian, komik *strip* berbasis keunggulan lokal dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini terbukti dari hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media komik *strip* dalam mempermudah siswa dalam mempelajari materi cerita fiksi dan pengaruh gaya, selain itu hasil Validasi dari Validator ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil yang Valid.¹²
3. Penelitian oleh Lilis Mulyati dengan judul “Penggunaan Media Komik *Strip* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote di SMK Negeri 1 Sumedang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan dalam hasil belajar siswa, selain itu dengan menggunakan pendekatan saintifik dan media komik *strip* motivasi belajar siswa juga semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari adanya kenaikan nilai ketuntasan belajar siswa yaitu pada siklus I sebanyak 65% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 80%.¹³
4. Penelitian oleh Sintia Yuiandari dan Fetri Yeni dengan judul “Pengembangan Media Komik *Strip* sebagai Media Pembelajaran Bermuatan Nilai – nilai Karakter Bagi Siswa Kelas Rendah SDN 05 Muarokalaban”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik *strip* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bermuatan nilai – nilai karakter di kelas rendah SDN 05 Muarokalaban. Hal ini terbukti dari hasil uji validitas materi memperoleh kriteria sangat baik, pada aspek media memperoleh

¹² Dwi Astuti Hardiyanti, *Pengembangan Media Komik Strip Berbasis Keunggulan Lokal pada Materi Gaya dan Cerita Fiksi di Kelas IV SDN Jekulo Kudus*, SKRIPSI, Universitas Muria Kudus, 2019

¹³ Lilis Mulyati, *Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote di SMK Negeri 1 Sumedang*, 2016, No. 2 V-Aol. 2, Hlm. 193

kriteria sangat layak dari validator, dan setelah di uji cobakan mendapatkan kriteria sangat praktis.¹⁴

Berikut penyajian dalam bentuk tabel:

Tabel 1.5 Originalitas Penelitian

NO	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal/dll), Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Sri Fahma Nuraini, Pengembangan Media Komik <i>Strip</i> Berseri pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 SDN Bunulrejo 3 Kota Malang, Skripsi, UMM, 2016.	a. Menggunakan media komik <i>strip</i>	a. Untuk mendeskripsikan dan mengembangkan komik <i>strip</i> berseri. b. Menggunakan jenis penelitian R & D (Research and Development) c. Mata pelajaran Bahasa Jawa d. Objek penelitian siswa kelas 3 SDN Bunulrejo Kota Malang e. Lokasi penelitian	a. Untuk menjelaskan kreativitas siswa dalam pembelajaran menulis kreatif. b. Menggunakan jenis penelitian kualitatif. c. Menggunakan media komik <i>strip</i> . d. Mata pelajaran Bahasa Indonesia. e. Objek penelitian siswa Falah

¹⁴ Sintia Yuliandari dan Fitri Yeni, *Pengembangan Media Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Bermuatan Nilai-nilai Karakter bagi Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar*, 2020, No. 01 Vol. 02, hlm. 8

2.	Dwi Astuti Hardiyanti, Pengembangan Media Komik <i>Strip</i> Berbasis Keunggulan Lokal pada Materi Gaya dan Cerita Fiksi di Kelas IV SDN Jekulo Kudus, Skripsi, 2019	a. Menggunakan media komik <i>strip</i>	a. Mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran komik <i>strip</i> berbasis keunggulan lokal pada materi Gaya dan Cerita Fiksi. b. Menggunakan jenis penelitian R & D (Research and Development) c. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. d. Objek penelitian siswa kelas IV SDN 4 Jekulo Kudus e. Lokasi penelitian	a. Untuk menjelaskan kreativitas siswa dalam pembelajaran menulis kreatif. b. Menggunakan jenis penelitian kualitatif. c. Menggunakan media komik <i>strip</i> . d. Mata pelajaran Bahasa Indonesia. e. Objek penelitian siswa Falah
3.	Lilis Mulyati, Penggunaan Media Komik <i>Strip</i> dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote di SMK Negeri 1 Sumedang, Jurnal Ilmiah, 2016	a. Menggunakan media komik <i>strip</i> . b. Mata pelajaran Bahasa Indonesia.	a. Untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks anekdot. b. Menggunakan	a. Untuk menjelaskan kreativitas siswa dalam pembelajaran menulis kreatif.

			<p>jenis penelitian tindakan kelas.</p> <p>c. Objek penelitian siswa SMK Negeri 1 Sumedan g.</p> <p>d. Lokasi penelitian</p>	<p>b. Menggunakan jenis penelitian kualitatif.</p> <p>c. Menggunakan media komik <i>strip</i>.</p> <p>d. Mata pelajaran Bahasa Indonesia.</p> <p>e. Objek penelitian siswa Falah</p>
4.	<p>Sintia Yulindari dan Fetri Yeni, Pengembangan Media Komik <i>Strip</i> sebagai Media Pembelajaran Bermuatan Nilai – nilai karakter bagi siswa kelas rendah SDN 05 Muarokalaban, Jurnal, 2020</p>	<p>a. Menggunakan media komik <i>strip</i>.</p>	<p>a. Untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria kelayakan materi dan media pada program literasi yaitu komik <i>strip</i> yang bermuatan nilai-nilai karakter</p> <p>b. Menggunakan jenis penelitian R & D (Research</p>	<p>a. Untuk menjelaskan kreativitas siswa dalam pembelajaran menulis kreatif.</p> <p>b. Menggunakan jenis penelitian kualitatif.</p> <p>c. Menggunakan media komik <i>strip</i>.</p> <p>d. Mata pelajaran Bahasa Indonesia.</p> <p>e. Objek penelitian siswa Falah</p>

			and Develop ment) c. Objek penelitian untuk kelas rendah. d. Lokasi penelitian	
--	--	--	---	--

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kerancuan dan ketidak jelasan dalam memahami istilah – istilah yang ada, maka akan dijelaskan mengenai istilah – istilah terkait penelitian ini, diantaranya:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang mempelajari beberapa kemampuan berbahasa, diantaranya berbicara, menyimak atau mendengarkan, membaca, dan menulis yang diterapkan melalui beberapa tingkatan yaitu pada kelas tingkat rendah dan kelas tingkat atas. Penelitian ini menggunakan penerapan pembelajaran mengenai aspek kemampuan menulis agar dapat menumbuhkan potensi kreatif yang ada pada diri siswa.

2. Menulis Kreatif

Menulis merupakan suatu kegiatan menuangkan ide atau gagasan pikiran menjadi sebuah tulisan menggunakan simbol – simbol yang biasa digunakan oleh seseorang. Sedangkan kreatif merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu hal. Kreatif disini, bersifat mengembangkan potensi yang sudah ada dalam diri seseorang, jadi yang dimaksud dengan menciptakan suatu hal yaitu membuat sesuatu yang awalnya terlihat biasa saja menjadi lebih menarik lagi. Dalam hal ini, menulis kreatif berarti suatu kegiatan menuangkan ide atau gagasan yang berbeda agar menjadi sebuah tulisan yang menarik. Melalui media yang digunakan yaitu komik *strip*, diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam hasil karyanya.

3. Media Komik *Strip*

Media pembelajaran adalah sebuah alat atau benda yang berfungsi sebagai penunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan komik *strip* sebagai media pembelajaran. Komik *strip* merupakan cerita bergambar yang umumnya terdiri atas 3 – 4 panel namun isinya sudah mencakup suatu gagasan yang utuh. Dengan menggunakan media ini siswa dapat berlatih untuk menulis berdasarkan kreativitasnya masing – masing melalui gambar dan tulisan yang dibuat oleh masing – masing siswa.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembaca mengetahui lebih jelas mengenai isi penelitian ini, maka penelitian ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I

Pendahuluan

Konteks Penelitian, Fokus Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Istilah, Orisinalitas Penelitian, Dan Sistematika Pembahasan.

BAB II

Perspektif Teori

Pembelajaran Bahasa Indonesia, Pengertian Menulis Kreatif, Media Komik *Strip*, dan Kerangka Berpikir.

BAB III

Metode Penelitian

Berisi Pendekatan dan Jenis Penelitian, Lokasi Penelitian, Kehadiran Peneliti, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data, Uji Keabsahan Data, dan Prosedur Penelitian.

BAB IV

Hasil Penelitian

Paparan Data Hasil Penelitian dan Hasil Penelitian.

BAB V

Pembahasan

Kemampuan Menulis kreatif Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang, Proses Penggunaan Media Pembelajaran Komik *strip* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang, Implikasi Penggunaan Media Pembelajaran Komik *strip* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang

BAB VI

Penutup

Kesimpulan dan Saran.

BAB II

PERSPEKTIF TEORI

A. Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Dalam pendidikan negara Indonesia, terdapat beberapa mata pelajaran yang harus dipenuhi antara lain bahasa Indonesia, melalui pendidikan yang diberikan pada anak diharapkan sudah mampu mengenal informasi yang didapatkan, melalui pemahaman terhadap bahasa yang mampu memberikan makna khusus yang tertanam secara baik dalam pikiran siswa, pembelajarannya bahasa Indonesia pengenalan khusus melalui sekolah dasar berlanjut hingga penerapan yang masih tetap diperdalam pada perguruan tinggi baik di swasta maupun negeri, didasarkan pada standar nasional yang memberikan ujian serentak sehingga dijadikan dasar memiliki kemampuan pemenuhan kenaikan tingkat ke jenjang yang lebih tinggi di setiap kelasnya.¹⁵

Bahasa Indonesia dapat memperlihatkan secara signifikan sifat dan watak yang dimiliki oleh penggunanya, oleh karena itu sebagai generasi penerus bangsa penting untuk menjaga bahasa Indonesia, dalam penerapannya jangan sampai tidak mencerminkan kepribadian nilai – nilai luhur identitas bangsa Indonesia, karena nantinya akan diketahui perangai, sifat, dan watak penggunanya. Untuk itu, bahasa Indonesia harus tetap terjaga dan jangan sampai tidak mencerminkan nilai – nilai luhur yang menjadi ciri khas atau identitas bangsa Indonesia.¹⁶

Peran Bahasa Indonesia diorientasikan pada pembelajaran berbasis teks. Perbedaannya pada sekolah dasar menggunakan teks yang tertulis secara teratur dan jelas, sedangkan pada tingkatan

¹⁵ Mansur Muslih. *Melaksanakan PTK itu Mudah Classroom Action Research*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009). Hlm. 108

¹⁶ Muslich Masnur dan, dan I Gusti Ngurah Oka. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011). Hlm.31

selanjutnya sudah menggunakan bahasa yang lebih tinggi, menuju pada tingkat perguruan tinggi bahasa sudah mengurangi berbasis teks secara tertulis, tetapi melalui opini dengan kemampuan berpikir kritis tingkat tinggi yang sudah dimiliki pada tingkatan perguruan tinggi, daripada tingkatan anak sekolah.

Kurikulum 2013, memiliki penekanan yang begitu kuat sehingga menjadi pokok pengembangan yang sangat penting untuk menyampaikan perannya dalam memberikan kurikulum berbasis pendalaman karakter, mengenai suatu keindahan dengan pemikiran yang sesuai dengan logika, baik penerapannya sebatas penyampaian langsung atau tidak langsung, proses menempati pembelajaran yang terletak dalam bahasa Indonesia, didasari pada penyediannya buku sebagai modal pembelajar dengan penampilan yang unik dan berkualitas yang berbentuk teks.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan di sekolah dasar (SD) dalam kurikulum 2013 termuat dalam mata pelajaran tematik. Tematik merupakan suatu pembelajaran terpadu dengan menggabungkan beberapa materi pelajaran atau bidang studi menjadi sebuah tema tertentu sehingga dapat mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang memungkinkan anak dapat berpikir kritis dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun pembelajaran bahasa Indonesia termuat dalam mata pelajaran tematik, hal tersebut tidak menghilangkan nilai – nilai karakter yang terkandung dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini terbukti bahwa didalam mata pelajaran tematik terdapat kegiatan yang mengharuskan siswa untuk membaca, memahami isi teks bacaan, menulis, dan sebagainya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang Sekolah Dasar (SD) dilaksanakan dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang Sekolah Dasar (SD) terbagi atas 2 tingkatan, yaitu pembelajaran pada kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas rendah dilaksanakan mulai dari kelas 1

sampai kelas 3, sedangkan untuk kelas tinggi dilaksanakan pada kelas 4 hingga kelas 6. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas rendah dan kelas tinggi mempunyai tujuan pembelajaran yang berbeda. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas rendah difokuskan untuk mempelajari dasar – dasar pembelajaran Bahasa Indonesia saja. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas tinggi bertujuan untuk mempraktekkan materi yang termuat dalam pelajaran Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari – hari dan mengembangkan keterampilan atau kemampuan yang telah didapat pada tingkatan sebelumnya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada sekolah dasar (SD) dikenal dalam sebuah perencanaan yang tersusun atas tiga cakupan yang didalamnya termuat sesuatu yang bersifat cerita fiksi atau buatan, puisi, dan memainkan peran dari berbagai penokohan sebagai bentuk perhatian terhadap sastra Indonesia. Penyampaian materi yang dilakukan dengan cara yang unik dapat menghasilkan penanaman nilai – nilai karakter yang membekas pada siswa sekolah dasar. Hal tersebut secara khusus dapat berguna sebagai berikut:

a. Memberikan upaya yang kuat untuk perkembangan bahasa anak

Membangkitkan semangat anak dalam berkomunikasi menggunakan sastra, dilakukan secara bertahap baik itu dimulai dengan menggunakan lisan hingga sampai pada tahap penulisan. Hal tersebut dilakukan dengan adanya pembiasaan sejak dini. Perkembangan bahasa pada anak dilakukan dengan dasar yang dilalui pada kemampuan untuk menyimak kembali bacaan, dan mengolah kata melalui sesuatu yang pernah dipelajari.

b. Memberikan upaya yang kuat untuk perkembangan kognitif siswa

Bahasa berkaitan secara langsung dengan kemampuan berpikir, baik melalui tingkatan menggunakan nalar maupun

menggunakan perasaan. Melalui proses berpikir tersebut siswa dapat menjadi anak yang terampil dalam memandangi suatu peristiwa atau informasi secara mendalam, mencari suatu perbedaan, mengkategorikan suatu hal sesuai dengan kategori yang dimiliki, memberikan sebuah pengertian tentang sesuatu yang akan terjadi setelah berhasil mengkategorikan informasi bahasa, dan mengolahnya secara sistematis serta dapat memberikan pendapat sesuai dengan yang dipahaminya.

c. Pengolahan dan peningkatan sifat anak

Seorang anak mempunyai penekanan terhadap apa yang menjadi landasannya agar dapat mendasari apa yang dia lakukan, anak juga mempunyai kemampuan untuk menguasai kendali terhadap perkembangan emosi yang sangat baik. Hal tersebut dibutuhkan agar anak tidak mudah terpancing apabila dihadapkan dengan sesuatu yang tidak sesuai dengan apa yang diinginkannya, selain itu agar anak tidak mudah terpancing sehingga tingkat stres yang didapat oleh anak tidak begitu besar, serta anak dapat mengolah dengan sadar melalui sifat yang baik.

Melalui penerapan pembelajaran sastra terhadap anak, selanjutnya terdapat beberapa tahapan pembelajaran sastra pada sekolah dasar, yaitu: pada kelas rendah terdapat tahapan menyimak atau menonton, tahapan penghargaan yaitu mempunyai rasa kagum terhadap tokoh yang diidolakan, kemudian tahapan pemahaman yaitu perbedaan antara tokoh antagonis dan protagonis, sedangkan pada kelas tinggi terdapat tahapan penghayatan yakni menganalisis karya – karya yang terkandung dalam sebuah karya dan tahapan implikasi yakni mengimplikasikan kreativitas yang mengandung makna dari segi pandangan terhadap sastra berdasarkan apa yang disukai.

Melalui sastra tentunya dapat diterapkan pada siswa dalam penggunaan bahasa pada bentuk verbal serta pada bentuk tulis. Didalamnya terdapat beberapa pengembangan yang diawali dengan

kegiatan mendengarkan atau menyimak, kemudian memiliki kemampuan untuk berbicara, memahami maksud dari sebuah tulisan, dan memiliki ketangguhan dalam melakukan penulisan, kecakapan untuk menggunakan bahasa yang tepat dan sesuai sasaran melalui susunan yang digunakan secara teratur untuk memiliki dasar kecanggihan bahasa.

Beberapa manfaat yang diperoleh anak apabila mereka mampu menguasai empat keterampilan dalam berbahasa secara baik dan benar yakni dapat melakukan komunikasi atau kemampuan berbicara dengan percaya diri, meningkatkan kreativitas masing – masing anak, melatih kemampuan anak untuk mendengar, dapat menafsirkannya ke dalam sebuah tulisan. Apabila semakin banyak anak yang melatih kemampuan bahasanya, maka akan semakin banyak juga pengetahuan yang didapat olehnya.

2. Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional negara Indonesia merupakan identitas bagi bangsa dan alat pemersatu bagi bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia juga berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk berkomunikasi antar daerah.

Peran pembelajaran Bahasa Indonesia sangatlah penting. Dengan adanya pembelajaran Bahasa Indonesia siswa sudah turut melestarikan ciri khas, budaya bangsa Indonesia. Oleh karena itu, siswa harus memanfaatkan kesempatan untuk mempelajari Bahasa Indonesia dengan baik. Tanpa adanya pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan baik itu di sekolah – sekolah maupun di perguruan tinggi, bahasa Indonesia bisa saja musnah.

Fungsi dari pembelajaran Bahasa Indonesia secara umum yaitu untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional, yang diantaranya:

1. Menanamkan, memupuk, dan mengembangkan perasaan satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa
2. Memupuk dan megembangkan kecakapan berbahasa Indonesia lisan dan tulisan

3. Memupuk dan mengembangkan kecakapan berpikir dinamis, rasional, dan praktis
4. Memupuk dan mengembangkan keterampilan untuk memahami mengungkapkan dan menikmati keindahan Bahasa Indonesia secara lisan maupun tulisan.

3. Aspek Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri atas empat aspek keterampilan bahasa yang saling berkesinambungan dan tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Adapun keempat aspek berbahasa tersebut diantaranya:

1. Keterampilan Menyimak atau Mendengarkan

Menyimak adalah kegiatan mendengarkan atau memahami makna secara lisan dengan penuh perhatian dan pemahaman tentang suatu yang didengarkan baik berupa informasi, isi/pesan sehingga diperoleh makna dari hal yang didengar tersebut.¹⁷ Kegiatan ini merupakan hal yang pertama kali dipelajari ketika belajar berbahasa. Seseorang akan belajar dari apa yang ia dengar. Sejak kecil seorang anak sudah belajar berbahasa melalui mendengarkan apa yang diucapkan oleh orang – orang disekitarnya. Melalui kegiatan ini anak akan menangkap informasi baru dan menirukannya.

2. Keterampilan Berbicara

Berbicara merupakan keterampilan berbahasa kedua setelah keterampilan menyimak atau mendengarkan. Setelah belajar dari mendengar, anak akan belajar mengkomunikasikannya dengan berbicara. Berbicara adalah keterampilan dalam menyampaikan suatu informasi secara lisan kepada lawan bicara. Tujuan dari pembelajaran berbicara yaitu dapat menggunakan bahasa secara lisan untuk menunjang keefektifan kegiatan berbicara tersebut, sehingga sebuah

¹⁷ Delia Putri dan Elvina. op. cit. Hlm 2

komunikasi berjalan dengan baik dan informasi dapat tersampaikan dengan tepat.

3. Keterampilan Membaca

Membaca merupakan salah satu kegiatan yang bersifat produktif yang berarti dapat memberikan informasi. Membaca adalah keterampilan untuk memahami lambang – lambang bahasa berbentuk tulisan sehingga diperoleh informasi, pesan atau makna dari tulisan tersebut baik makna tersurat maupun makna tersirat.¹⁸ Membaca dilakukan ketika anak sudah mengenali huruf, karena didalam membaca terdapat beberapa kegiatan yaitu mengenali setiap huruf dan kata – kata, menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya, dan memahami apa yang telah dibaca.

4. Keterampilan Menulis

Menulis juga merupakan kegiatan yang bersifat produktif. Dengan menulis seseorang dapat menuangkan idenya dan menyampaikan sebuah informasi baru yang belum diketahui oleh pembaca. Seperti membaca, dalam menulis juga mencakup beberapa kegiatan yaitu menyusun huruf – huruf menjadi sebuah kata, menggabungkan kata satu dengan kata yang lainnya agar menjadi sebuah kalimat yang bermakna sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan kepada pembaca tulisan tersebut.

B. Menulis Kreatif

1. Pengertian Menulis Kreatif

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan pada sekolah dasar (SD). Melalui keterampilan bahasa yang diajarkan siswa dapat menambah wawasannya melalui informasi yang didapat dan dapat menyampaikan hasil pemikiran dan penalarannya melalui sebuah tulisan. Kegiatan menulis tidak lepas dari membaca, karena dengan menulis akan mendorong siswa menjadi gemar

¹⁸ Ibid. Hlm. 4

membaca dan memperluas pengetahuannya. Kemampuan menulis ini akan lebih mudah diperoleh jika anak suka membaca. Melalui membaca anak dapat mengembangkan imajinasinya menjadi lebih luas dan menciptakan ide – ide yang cemerlang. Dari imajinasi dan pemikiran – pemikiran dapat terciptalah sebuah karya dalam bentuk tulisan. Inilah yang dimaksud dengan menulis.

Adapun kreatif adalah memiliki daya cipta atau mempunyai kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Dalam hal ini, kemampuan untuk menciptakan tidak hanya mengacu pada kecerdasan saja, melainkan juga imajinasi. Kreatif merupakan suatu bagian dari bentuk yang terjadi secara menyeluruh, baik melalui penemuan pikiran – pikiran atau ide – ide yang mengalami peningkatan untuk diperbarui, baik digunakan untuk mempraktikkan proses memecahkan masalah dengan sendirinya. Kreatif menjadikan rangkaian tindakan yang menunjuk pada pengembangan mental yang baik dalam kemampuan anak untuk berani menyampaikan informasi atau pengetahuan yang baru mereka dapatkan dengan rancangan – rancangan baru yang belum pernah ada sebelumnya.

Dalam kegiatan menulis kreatif tentunya tidak lepas dari bimbingan seorang guru. Guru tentunya juga berperan dalam menumbuhkan kembangkan kemampuan siswa dalam keterampilan menulis. Guru harus terus menuntun siswa sampai pandai dalam keterampilan menulis. Selain itu, guru juga berperan dalam mengembangkan kreativitas yang ada pada diri siswa. Oleh karena itu, kegiatan menulis kreatif ini akan berjalan dengan baik apabila guru dan siswa dapat menjalankan perannya sesuai dengan porsinya masing – masing.

Kegiatan menulis kreatif merupakan kegiatan yang melibatkan keterampilan didalamnya. Keterampilan akan semakin mahir apabila dilatih dan dibimbing secara terus menerus. Begitu juga dengan menulis. Kegiatan menulis kreatif dapat bermanfaat bagi anak salah satunya yaitu dapat menyeimbangkan otak kiri dan otak kanan anak.

Menurut Olivia kegiatan menulis sangat efektif bagi sistem pembelajaran alamiah otak. Pengalaman yang diterima dan tersimpan di dalam otak belakang dapat diungkapkan dengan kata – katanya sendiri. Hal ini dapat membuat siswa untuk berfikir lebih lanjut dan menalar dengan mengembangkan kreativitas untuk mengolah kata.¹⁹

Pada dasarnya menulis kreatif merupakan kegiatan menggabungkan antara keterampilan menulis dengan kreatifitas seseorang. Oleh karena itu dalam proses pembuatannya, membutuhkan ide – ide baru yang dapat membuat pembaca menjadi penasaran terhadap karya yang dibuat dan menjadikannya diminati oleh kalangan masyarakat. Jadi menulis kreatif dapat diartikan sebagai cara berfikir seseorang dalam mengekspresikan ide atau pemikirannya yang berbeda dari sebelum – sebelumnya sehingga dapat menghasilkan sebuah karya yang unik dan menarik.

2. Langkah – langkah Menulis Kreatif

Dalam menulis kreatif beberapa hal yang harus dilakukan adalah:

1. Mencari ide

Dalam hal ini, seseorang harus menemukan ide yang bersifat inovatif, beda dari yang sebelumnya, atau mengembangkan hal yang sudah pernah dilakukan sebelumnya. Setiap orang pasti mempunyai imajinasi atau pemikiran yang berbeda – beda, dari situlah ide – ide yang cemerlang bermunculan. Masing – masing orang mempunyai kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Melalui kegiatan menulis kreatif ini, seseorang dapat menyalurkan kreativitasnya masing – masing.

2. Mengolah ide

Ide yang sudah muncul dipikiran, kemudian dikembangkan agar dapat menjadi sebuah tulisan yang konkret. Dalam proses ini, seseorang membutuhkan keseriusan dalam berkonsentrasi. Hal

¹⁹ Risma Dwi Saraswati, *Pengaruh Teknik Creative Thinking terhadap Keterampilan Menulis Kreatif Puisi Siswa Sekolah Dasar*, SKRIPSI, Universitas Pendidikan Indonesia, 2014

tersebut dilakukan agar tulisan yang akan dikembangkan nantinya, dapat menjadi tulisan yang baik.

3. Proses penulisan

Langkah terakhir yaitu proses penulisan. Ide tidak akan berarti jika tidak diolah menjadi sebuah tulisan. Dalam hal ini pengolahan ide menjadi sebuah bentuk tulisan yang konkret disebut sebagai proses menulis kreatif.

3. Keunggulan Menulis Kreatif

Adapun keunggulan dari menulis kreatif dipaparkan sebagai berikut:

1. Menulis kreatif dapat mendorong kemampuan berpikir siswa .
2. Menulis kreatif dapat memunculkan bakat – bakat terpendam siswa terutama dalam bidang menulis.
3. Siswa dapat secara bebas untuk mengekspresikan imajinasi mereka yaitu ide – ide yang inovatif atau berbeda dari sebelumnya.
4. Melatih kemampuan berbahasa siswa.
5. Menulis juga dapat membuat siswa rajin membaca, karena ide yang muncul ketika menulis biasanya berasal dari apa yang pernah dibaca sebelumnya.
6. Menulis kreatif dapat membantu siswa untuk berpikir kritis, karena ketika mereka menulis mereka belajar dari sebuah pertanyaan dan bagaimana berpikir di luar kebiasaan mereka.

Given berpendapat bahwa dalam sistem pembelajaran alamiah otak terdapat lima komponen penting yang melibatkan otak ketika belajar, diantaranya: 1) Otak emosional berperan dalam membangkitkan semangat belajar, 2) Otak sosial berfungsi untuk membangun visi agar dapat melihat apa yang mungkin terjadi, 3) Otak kognitif berperan dalam mengembangkan pengetahuan, 4) Otak kinestetik berfungsi sebagai pendorong untuk melakukan sebuah tindakan, 5) Otak reflektif berperan dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi.²⁰

²⁰ Ibid.

Dalam proses menulis kreatif mencakup lima komponen yang disebutkan di atas. Dengan menulis kreatif siswa didorong untuk menghasilkan tulisan yang bernilai tinggi. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa untuk mengekspresikan ide – ide mereka yang memungkinkan mereka dapat menuangkan emosi didalam tulisan mereka. Melalui tulisan yang mereka tulis, siswa dapat mengeksplorasi diri melalui rangkaian kata yang dapat memajukan pengajaran dan pembelajaran sastra.

C. Media komik *Strip*

1. Media

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media diambil dari bahasa latin yaitu “medius” yang secara harfiah mempunyai arti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Sedangkan dalam bahasa Arab, media dapat diartikan sebagai perantara dalam mengantar pesan yang berasal dari pengirim pesan kepada penerima pesan.²¹ Heinich dan kawan – kawan menggunakan istilah “medium” sebagai perantara yang mengantarkan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.²² Jadi televisi, film, rekaman, foto, radio, dan benda – benda cetakan seperti buku, majalah, dan koran merupakan bagian dari media komunikasi. Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa media dapat dijadikan sebagai sebuah alat untuk berkomunikasi. Dengan media, seseorang dapat memperoleh informasi atau berita terbaru. Oleh karena itu, media sangat dibutuhkan dalam membantu kegiatan belajar mengajar agar pesan atau materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa dapat diterima dengan baik.

Media yang digunakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung disebut dengan media pembelajaran. Berdasarkan

²¹ Satrianawati. *Media dan Sumber Belajar*. (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018) hlm. 5

²² Ibid. hlm 8

fungsinya media pembelajaran terbagi menjadi dua, yaitu media pembelajaran dalam arti sempit dan media pembelajaran dalam arti luas. Media pembelajaran dalam arti sempit adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyelesaikan suatu permasalahan atau untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran ini, dapat berupa foto/gambar, grafik, alat mekanik dan elektronik yang dapat berfungsi untuk menangkap, mengolah, serta dapat menyampaikan informasi. Sedangkan media pembelajaran dalam arti luas adalah segala bentuk benda yang digunakan untuk melakukan perubahan dengan harapan perubahan tersebut bertahan lama yang terjadi melalui pengalaman langsung maupun tidak langsung. Dalam penggunaannya, media pembelajaran ini digunakan untuk menciptakan suatu kondisi yang dapat memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.²³

Penggunaan media pembelajaran dalam sebuah kegiatan belajar mengajar tentunya harus diperkirakan dengan baik. Apakah jika menggunakan media pembelajaran yang telah dipilih akan lebih efisien dan mempermudah siswa dalam belajar atau tidak. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi hal yang sangat penting dilakukan oleh guru. Karena apabila media pembelajaran yang digunakan tidak tepat sama saja dengan membuang – buang waktu dan proses pembelajaran terkendala.

Dari beberapa definisi – definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah alat yang berfungsi sebagai penyalur pesan serta dapat merangsang pikiran dan perasaan bagi penggunanya. Media pembelajaran mempunyai ciri berupa sebuah benda atau alat yang dapat membantu guru dan siswa yang bersifat mendidik serta dapat digunakan per individu

²³ Ibid. hlm. 6

ataupun kelompok juga dapat digunakan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan. Alat atau benda ini merupakan alat atau media yang dapat dirasakan, dilihat, diraba dengan panca indra. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian dari media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengefisienkan kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

b. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi atas beberapa jenis. Secara umum pembagiannya antara lain:

1. Media Visual

Media visual merupakan media yang dapat dilihat saja. Media ini mengandalkan indra penglihatan yaitu mata. Media ini dapat berupa gambar, poster, foto, komik, buku, majalah, miniatur, alat peraga, dan lain – lain. Media visual dapat berfungsi untuk memberikan sebuah gambaran yang nyata, agar siswa tidak berangan – angan saja. Dapat diambil sebuah contoh yaitu foto, melalui sebuah foto anak – anak memperoleh gambaran terhadap apa yang sedang dipelajari.

2. Media Audio

Media audio merupakan media yang hanya dapat didegar saja. Media ini mengandalkan indra pendengaran yaitu telinga. Media ini dapat berbentuk musik dan lagu, rekaman, kaset suara, alat musik, siaran radio, dan benda lain yang dapat menghasilkan bunyi. Sebagai contoh alat musik, melalui alat musik yang dimainkan anak – anak dapat mendengarkan secara langsung bagaimana bunyi alat musik tersebut.

3. Media Audio Visual

Media audio Visual merupakan media yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Media ini

dapat berbentuk pementasan, film, televisi, video, dan sebagainya. Media ini cukup kompleks karena membutuhkan dua indera sekaligus dalam penggunaannya. Sebagai contoh, ketika seorang guru hanya menceritakan sebuah cerita tanpa menggunakan media film atau video, anak – anak akan mudah bosan. Dengan memperlihatkan kepada anak video atau film, mereka akan cenderung tidak bosan ketika proses pembelajaran, karena mereka tidak hanya mendengar saja tetapi juga melihat adegan dalam cerita tersebut.

4. Multimedia

Multimedia merupakan semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Media ini dapat berupa internet, dengan menggunakan media internet guru dan siswa sudah mengaplikasikan semua media yang ada, karena didalamnya dapat dikemas dengan media visual seperti gambar – gambar, media audio berupa suara lagu atau rekaman, media audiovisual dalam bentuk video, termasuk pembelajaran jarak jauh.²⁴

c. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Pada awalnya, media dikenal dengan istilah alat peraga, selanjutnya dikenal dengan istilah alat bantu pandang atau dengan (*audio visual aids*), kemudian disebut sebagai materi pembelajaran (*instructional materials*), hingga kemudian dalam dunia pendidikan nasional disebut dengan media pendidikan atau media pembelajaran (*instructional media*). Fungsi dari media pembelajaran adalah memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sulit untuk dilihat menjadi terlihat jelas dan meningkatkan persepsi seseorang.

Media pembelajaran mempunyai manfaat yang sangat penting untuk guru ataupun siswanya. Dengan adanya media pembelajaran, akan memudahkan siswa dalam memahami

²⁴ Ibid. hlm. 10

materi yang diajarkan, kegiatan pembelajaran akan terasa menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan, mengurangi keterbatasan ruang dan waktu, dan menambah pengalaman belajar bagi siswa. Disamping itu, media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam penyampaian materi kepada siswa, sehingga murid tidak kesulitan dalam menerima materi.

2. Komik Strip

a. Pengertian Komik Strip

Menurut Fauzana, komik merupakan sebuah media yang berguna untuk menggambarkan sebuah cerita menggunakan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain komik dapat didefinisikan dengan cerita bergambar, dimana gambar tersebut memiliki fungsi sebagai deskripsi cerita. Sedangkan menurut Rohani, komik adalah sebuah cerita yang di dalamnya terdapat urutan cerita yang erat yang dihubungkan dengan gambar dan sengaja dibuat untuk menghibur para pembacanya.²⁵

Komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran apabila di dalamnya termuat informasi – informasi yang bersifat mengedukasi dan dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Fauzana bahwa:

Media komik dapat dikatakan sebagai salah satu media pembelajaran selama terkait dengan materi serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.²⁶

Komik *Strip* adalah penggalan – penggalan cerita yang digabungkan menjadi satu bagian atau sebuah alur cerita pendek. Biasanya cerita dibuat bersambung, namun ada juga yang langsung selesai. Komik *strip* disebut juga dengan komik potongan karena hanya terdiri dari sebuah alur cerita yang pendek saja. Komik *strip* merupakan cerita bergambar yang umumnya

²⁵ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. (Jakarta: Kencana, 2020) hlm. 141

²⁶ Ibid. 142

terdiri atas 3 – 4 panel namun isinya sudah mencakup suatu gagasan yang utuh sedangkan buku komik merupakan komik yang berisi cerita yang utuh dan berbentuk buku.

Komik *strip* atau komik potongan merupakan media pembelajaran dengan membuat sebuah cerita dan mengemasnya ke dalam bentuk komik yang ringkas karena hanya terdiri atas 3 – 4 panel saja dan berisi cerita yang sederhana.

b. Langkah – langkah Membuat Komik Strip

Untuk mempermudah pembuatan komik *strip*, berikut merupakan langkah – langkah dalam pembuatannya:

1. Membuat ide cerita

Sebelum membuat komik *strip*, tentunya harus mengetahui bagaimana jalan cerita yang akan dituliskan didalamnya. Oleh karena itu langkah pertama yang harus dilakukan adalah menentukan ide atau pokok cerita yang akan dituliskan di dalam komik *strip* tersebut.

2. Menentukan format komik

Setelah menemukan ide cerita yang pas untuk komik *strip*, langkah selanjutnya yakni menentukan bagaimana format komik *strip* yang akan dibuat. Untuk formatnya biasanya terdiri atas 3 – 4 panel saja. Karena di dalam komik *strip* hanya berisi cerita singkat – singkat saja.

3. Membuat sketsa gambar

Setelah menentukan bagaimana format komik *strip* yang akan dibuat, yang harus dilakukan adalah membuat sketsa gambar di dalam panel – panel yang telah dibuat sebelumnya. Dalam membuat sketsa, juga harus memperhatikan tempat untuk balon teks percakapan yang digunakan untuk menuliskan isi teks dialog dari komik *strip*. Jadi, dalam pembuatan sketsa gambar juga dibuat balon teks percakapan. Hal tersebut dilakukan agar ketika gambar sudah selesai tidak bingung untuk meletakkan balon teks percakapan. Dalam pembuatan

teks percakapan, juga harus memperhatikan seberapa banyak teks yang akan dituliskan di dalamnya.

4. Mewarnai gambar yang telah dibuat

Setelah selesai membuat sketsa, langkah selanjutnya yang harus dilakukan yakni mewarnai gambar yang telah dibuat. Proses mewarnai gambar harus dilakukan dengan hati – hati agar hasil gambar yang dihasilkan terlihat bagus nan rapi.

5. Menuliskan isi teks dialog

Langkah terakhir yang harus dilakukan yaitu menuliskan isi dialog yang telah dipikirkan pada saat menentukan ide cerita. Untuk menuliskan isi dialog, biasanya dituliskan di dalam balon teks percakapan.

c. Kelebihan Media Komik *Strip*

1. Dengan media komik *strip* anak dapat mengembangkan bakatnya dalam seni menggambar, karena dalam pembuatan media komik *strip* anak tidak hanya berlatih untuk menulis sebuah cerita, namun anak juga berlatih menggambarkan suasana atau keadaan berdasarkan teks cerita.

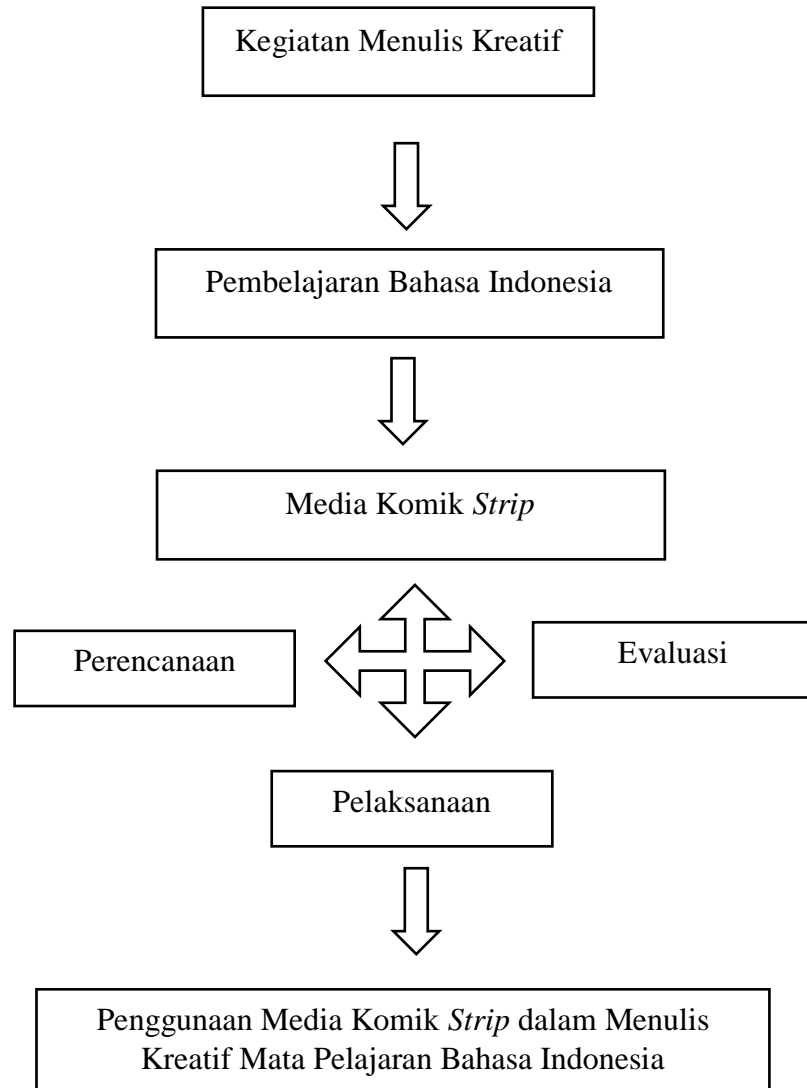
2. Melalui media komik *strip* anak dapat menunjukkan keterampilannya dalam bidang menulis. Seperti halnya yang telah dijelaskan pada poin pertama, bahwa dalam menulis komik *strip* anak tidak berlatih menggambar saja, namun anak juga berlatih untuk menuliskan teks cerita yang sesuai dengan gambarnya.

3. Media komik *strip* dapat membantu anak untuk berani menciptakan ide – ide cemerlangnya. Dalam pembuatan media komik *strip* anak tentunya juga membutuhkan keberanian untuk menunjukkan ide – idenya, melalui media komik *strip* ini anak dapat secara bebas berimajinasi dan menuliskannya menjadi sebuah cerita yang bagus.

d. Kekurangan Media Komik *Strip*

1. Anak cenderung kesulitan untuk menggambarkan imajinasi cerita, karena mereka hanya terpaku pada gambar yang dibuatnya saja.
2. Anak yang kurang ahli dalam menggambar, akan sulit untuk menggambarkan bagaimana suasana atau keadaan yang terjadi berdasarkan cerita yang telah dibuat.
3. Dalam pelaksanaannya, pembuatan media komik *strip* membutuhkan waktu yang lama karena didalamnya terdapat kegiatan menggambar dan menulis dalam satu waktu sekaligus.

Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Pendekatan

Pendekatan terhadap suatu permasalahan yang digunakan dalam melakukan penelitian ini, mendasari pemilihan pendekatan kualitatif, dengan dasar pada penelitian yang memuat pada suatu cara atau metode terhadap pokok pemusatan perhatian melalui dasar – dasar tindakan yang bersifat khusus untuk melakukan sebuah kegiatan, kemudian dilakukan pencairan akan tanda – tanda umum yang emnjadi lanjutan dari peristiwa kehidupan manusia.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermakna untuk memberikan suatu penyerapan mengenai masalah – masalah yang terjadi pada manusia, diawali dengan penyusunan suatu rencana yang kompleks, untuk dilakukannya bentuk pendalaman penelitian dengan dasar alamiah, tanda – tanda yang menjadi informasi khusus pada penelitian kualitatif adalah pesatnya pemenuhan kualitas data – data dibandingkan angka – angka, untuk mendapatkan suatu data yang beragam, informasi secara intensif mengani permasalahan, sehingga menemukan titik temu solusi yang akan diterapkan, dengan menggunakan wawancara juga bisa dengan observasi dalam melakukan peran dalam pemenuhan kriteria data yang akan dikumpulkan.²⁷

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Karena penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan sebuah fenomena, situasi atau keadaan, atau populasi secara akurat dan sistematis.

B. Kehadiran Peneliti

Pada penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen yang bergerak aktif secara komunikasi dengan dasar pembuatan dan pengolahan data – data yang bersumber asli melalui data yang berada di lapangan, kemudian

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2017), hlm. 03

melakukan telaah secara khusus, membuat tafsiran terhadap data, dan membuat sebuah hasil penelitian yang berbentuk laporan. Berbagai data yang terkumpul selain melalui guru dan peserta didik, juga didukung dengan alat – alat yang dapat menunjang penelitian, serta dokumen – dokumen. Kehadiran peneliti dikhususkan pada instrumen yang berada di lapangan, sebagai dasar perhitungan tingkatan keberhasilan dalam memahami permasalahan yang diteliti.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti yakni untuk menerapkan pokok pembahasan yang digunakan untuk memperoleh hasil penelitian yang tepat dan tersusun secara sistematis, sesuai dengan data yang ada di dalam lapangan. Lokasi yang telah dipilih untuk penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Komik *Strip* dalam Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah”, beralamat di Jalan KH. Wachid Hasyim No. 42 Talok, Kecamatan Turen, Kabupaten Malang.

Peneliti memilih MI Raudlatul Falah dengan dasar melihat sekolah dasar yang berkembang di tengah Kecamatan Turen, perkembangannya tentu harus didukung dengan kualitas setiap siswa, dengan fokus pada menampilkan keterampilan menulis siswa melalui penggunaan media komik *strip*, melihat data lapangan bahwa siswa kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok sudah mampu menerapkan penggunaan media komik *strip* maka peneliti memilih MI Raudlatul Falah Talok sebagai tempat melakukan penelitian ini.

D. Data dan Sumber Data

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memberikan suatu pendalaman terhadap tujuan penelitian, objek penelitian yang dijadikan sebagai sumber data, dengan pengolahan secara mendalam

terhadap data yang terkumpul sehingga memberikan bentuk data secara naratif.²⁸

Pada penelitian ini, peneliti memperoleh sumber data diantaranya sebagai berikut:

1. Sumber data primer merupakan hasil yang diperoleh langsung oleh peneliti dengan cara observasi dan wawancara, yang meliputi guru kelas V-A MI Raudlatul Falah (1 orang), dan siswa kelas V-A MI Raudlatul Falah yang berjumlah (27 orang).
2. Sumber data sekunder yakni meliputi buku – buku, sumber belajar dan data sekolah.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam hal ini, peneliti menerapkan beberapa teknik di bawah ini guna memperoleh data yang tersusun dengan baik. Beberapa teknik tersebut, diantaranya:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melihat secara langsung fenomena yang akan diteliti. Hal ini dapat diperoleh melalui susunyang dibuat oleh peneliti menggunakan catatan – catatan selama proses penelitian berlangsung di lapangan. Teknik observasi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah observasi non-partisipan, yakni penulis hanya berperan sebagai pengamat saja, bukan sebagai orang yang terlibat dalam sebuah kegiatan.

b. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan mengumpulkan beberapa informasi baik berupa verbal maupun non verbal ataupun dengan melakukan tanya jawab dengan narasumber. Dalam hal ini, peneliti melakukan teknik wawancara terbuka kepada siswa kelas V-A MI

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013) hlm. 222

Raudlatul Falah dan teknik wawancara tertutup kepada guru kelas V-A MI Raudlatul Falah.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan mengumpulkan data melalui sejumlah dokumen, surat, buku atau catatan kegiatan yang diperoleh ketika melakukan penelitian. Dokumentasi disini berguna untuk memahami dan mengetahui keterangan MI Raudlatul Falah, mengenai visi, misi, keadaan siswa, keadaan guru, keadaan sarana dan prasarana, jumlah siswa dan kegiatan belajar mengajar di kelas.

F. Analisis Data

Analisis data yaitu sebuah kegiatan yang didalamnya terdapat unsur untuk menemukan dan menempatkan secara baik, hasil dari berbagai sumber pengumpulan data, pada observasi, wawancara, dokumentasi, dan berbagai data yang ditemukan pada proses penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang bersifat deskriptif, yaitu dengan mengkategorikan data yang diperoleh dan dipilih yang penting. Kemudian data yang telah dipilih diolah menjadi sebuah kesimpulan yang dapat dipahami oleh peneliti dan orang lain. Diantara urutan dalam melakukan kegiatan tersebut diantaranya:

1. Reduksi data

Reduksi data adalah merangkai pokok pembahasan dan menentukan informasi – informasi yang kemudian dijadikan dasar mutlak pada penelitian ini, dengan banyaknya informasi yang termuat, maka akan dilakukan kegiatan mereduksi data untuk mempermudah pemahaman dalam setiap penjelasan.²⁹

Pada penelitian ini, data yang diperoleh ketika melakukan penelitian dipilih dan ditandai sesuai dengan fokus penelitian, kemudian dijadikan sebuah catatan rapi yang mudah dimengerti.

2. Penyajian data

²⁹ Sugiyono, loc. cit., hlm. 134

Data yang sudah direduksi kemudian disusun berdasarkan masalah yang sedang diteliti, kemudian memberikan kemungkinan untuk pemberian keputusan atau pemberian kesimpulan. Data yang telah direduksi, kemudian disusun berdasarkan pokok pengertiannya sehingga peneliti dapat menelaah menjadi kesimpulan.

3. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan terhadap seluruh data yang telah diperoleh ketika di lapangan. Kesimpulan yang telah diperoleh merupakan hasil dari penelitian. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan data yang telah diperoleh dan membandingkan dengan teori yang ada.

G. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data adalah sebuah proses pengecekan pada data agar valid dan terpercaya atau tidak terjadi perbedaan antara data yang diperoleh dengan kejadian yang berlangsung di lapangan. Pada penelitian ini, uji keabsahan data dilakukan dengan menggunakan uji kredibilitas terhadap data hasil penelitian kualitatif. Peneliti melakukan pengujian dengan menentukan pemilihan yang terfokus pada triangulasi, yang didalamnya termuat teknik pengumpulan data menggunakan teknik yang tidak sama, tetapi memilih fokus sumber data yang sama, dengan makna dasar yang mengolah kredibilitas data melalui pendataan.³⁰ Penelitian terfokus pada pemilihan uji keabsahan data dengan triangulasi sumber, dimana triangulasi sumber tersebut digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Triangulasi sumber dilakukan pada siswa dan guru kelas V-A MI Raudlatul Falah.

H. Prosedur Penelitian

1. Tahap Pra – Lapangan
 - a. Membuat rancangan penelitian.

³⁰ Ibid, hlm. 141

- b. Menentukan lokasi penelitian.
 - c. Membuat dan menyerahkan surat perizinan untuk melakukan penelitian kepada pihak yang bersangkutan.
 - d. Melakukan observasi pra lapangan guna menentukan fokus penelitian serta obyek yang akan diteliti.
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian
 - a. Melakukan observasi
 - b. Melakukan wawancara dengan guru dan siswa kelas V-A MI Raudlatul Falah
 - c. Mengumpulkan dokumentasi yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti
3. Tahap Akhir Penelitian
 - a. Menganalisis data terhadap data yang telah diperoleh ketika proses penelitian
 - b. Menyajikan data secara sistematis.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan fokus penelitian dengan data yang dipaparkan pada BAB I sebagai dasar penelitian, maka paparan data dan hasil penelitian akan dipaparkan sebagai berikut 1). Kemampuan menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen, 2). Proses penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen.

A. Paparan Data Penelitian

1. Kemampuan Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen

Kemampuan menulis pada peserta didik perlu dikembangkan, karena hal tersebut merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang harus dikuasainya. Tidak cukup itu saja, kemampuan menulis pada peserta didik harus diimbangi dengan adanya kreativitas. Hal tersebut diperlukan agar peserta didik dapat mengembangkan ide-ide kreatifnya menjadi sebuah tulisan yang bagus. Demikian pula kegiatan menulis kreatif juga diajarkan di MI Raudlatul Falah Talok pada kelas V-A³¹.

“Sebagian peserta didik sudah memiliki kemampuan yang baik dalam menulis kreatif, namun sebagian dari peserta didik juga masih ada yang belum bisa menguasai kemampuan menulis kreatif ini.”

“Kegiatan menulis kreatif yang dilakukan pada pembelajaran di kelas ini, sudah lumayan baik. Peserta didik sedikit demi sedikit mulai belajar untuk mengembangkan kreativitasnya masing – masing. Banyak dari mereka juga mempunyai ide – ide yang menarik untuk dikemas menjadi sebuah cerita yang bagus.”

Mayoritas peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menulis kreatif disebabkan karena mereka kesulitan dalam berpikir dan sulit untuk menemukan ide yang akan dituliskan. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara terbuka dengan peserta didik kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok.

“Kesulitan saya dalam menulis kreatif yaitu dalam hal menemukan ide pokok dalam membuat sebuah tulisan atau cerita. Karena menurut saya, ide

³¹ Wan 1. GK. (7 Oktober 2021)

pokok merupakan yang paling utama yang harus ditentukan terlebih dahulu ketika membuat cerita atau tulisan”.³²

Dijelaskan pula pendapat peserta didik yang lain.

“Kesulitan saya ketika menulis kreatif adalah menentukan jalan cerita dari tulisan yang akan saya buat”.³³

Kemudian dijelaskan pula oleh peserta didik yang lain.

“Kesulitan saya pada saat menulis kreatif yaitu memerlukan waktu yang lama untuk berpikir”.³⁴

Dan dijelaskan juga oleh peserta didik yang lainnya.

“Kesulitan saya dalam menulis kreatif yaitu pada saat saya menuliskan cerita yang akan saya buat, keadaan kelas ramai dan teman-teman berisik. Oleh karena itu saya kesulitan untuk berpikir. Karena menurut saya, dalam membuat cerita atau tulisan membutuhkan konsentrasi penuh agar cerita atau tulisan yang saya buat bagus”.³⁵

2. Proses Penggunaan Media Pembelajaran Komik *Strip* Dalam Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang

Proses penggunaan media komik *strip* mencakup beberapa hal, di antaranya: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi serta faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang.

a. Perencanaan Penggunaan Media Pembelajaran Komik *Strip* Dalam Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang

Perencanaan sangat diperlukan sebelum melakukan proses pembelajaran. Perencanaan yang baik akan menghasilkan proses pembelajaran yang baik pula. Karena perencanaan pembelajaran merupakan dasar yang akan menjadikan pembelajaran sampai pada tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena

³² Wan.1. Sis. (W.A)

³³ Wan. 1 Sis (H.H.A)

³⁴ Wan.1 Sis (M.N.A)

³⁵ Wan.1 Sis (A.R.H.N dan F.R)

itu, perencanaan merupakan syarat mutlak dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya perencanaan, kegiatan pembelajaran menjadi tidak terarah yang menyebabkan sulitnya untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

Termasuk pula dalam hal perencanaan penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok, paling mendasar yaitu menganalisis kondisi kelas terlebih dahulu, sesuai dengan hasil wawancara.³⁶

“Jadi sebelum menerapkan pembelajaran ini pada anak-anak, langkah awal yang saya lakukan yaitu menganalisis kondisi kelas terlebih dahulu. Ya kira-kira mereka nanti mampu tidak untuk membuat sebuah cerita komik *strip*. Selain itu, saya juga mempertimbangkan bagaimana hambatan dan manfaat yang mungkin terjadi ketika dilaksanakannya pembelajaran tersebut. Kalau kira-kira hambatannya sedikit ya penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif ini saya kira efektif dan bisa diterapkan di pembelajaran Bahasa Indonesia dalam tematik mbak.”

Setelah mengamati kondisi kelas di kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok, dilanjutkan dengan pembuatan RPP, menyesuaikan dengan buku guru dan buku peserta didik yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan hasil wawancara.³⁷

“Langkah selanjutnya yang saya lakukan yaitu pembuatan RPP mbak, namun ketika pembuatan RPP tentunya saya sesuaikan juga dengan jalannya pembelajaran sesuai dengan yang ada di dalam buku tematik, jadi anak-anak tidak bingung karena pembelajarannya masih sama dengan yang ada di dalam buku tematik”.

Kemudian penyusunan RPP penentuan KI dan KD didasarkan pada tema dan subtema sesuai dengan silabus, sesuai dengan hasil wawancara.³⁸

“Dalam pembuatan RPP tentunya KI dan KD menyesuaikan dengan yang ada di buku guru. Kemudian untuk tema dan subtemanya sudah ada pada silabus”.

Penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok membutuhkan waktu yang lama ketika proses pembelajaran, sesuai dengan hasil wawancara.³⁹

³⁶ Wan.2 G.K (8 Oktober 2021)

³⁷ Ibid.

³⁸ Ibid.

³⁹ Ibid.

“Ketika proses pembelajaran, pembuatan media komik *strip* ini membutuhkan waktu yang lama daripada pembelajaran biasa lainnya mbak. Karena dalam proses pembuatan komik *strip*, kemampuan menulis peserta didik berbeda-beda. Akibatnya, dalam menentukan jalan cerita yang dibuat pada komik *strip* nya ada yang membutuhkan waktu yang lama untuk berpikir dan berkonsentrasi untuk menentukan jalan cerita yang akan dimuat pada karya komik *strip* mereka”.

b. Pelaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Komik *Strip* Dalam Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang

Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A termasuk ke dalam Mata Pelajaran Tematik sesuai dengan kurikulum 2013 yang diterapkan pada jenjang sekolah dasar di Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PKN, dan SBdP diampu oleh 1 guru saja, sedangkan pembelajaran agama, PJOK, dan muatan lokal diampu oleh guru yang berbeda, sesuai dengan hasil wawancara.⁴⁰

“Pembelajaran tematik pada setiap kelas, diampu oleh satu guru saja, sedangkan guru yang lainnya terdapat pada pembelajaran agama, PJOK, dan muatan lokal”.

Penggunaan komik *strip* ini disesuaikan dengan materi yang ada pada kelas V SD yang terdapat pada tema 1 subtema 3 pembelajaran ke 2 sesuai dengan hasil wawancara.⁴¹

“Komik *strip* yang digunakan sebagai media pada kelas V-A, merupakan materi yang sudah ditentukan di dalam buku tema 1 subtema 3 pada pembelajaran ke 2. Kegiatan membuat komik *strip* dilakukan agar peserta didik tidak hanya mengetahui tentang teorinya saja, melainkan agar mereka berpengalaman dalam membuat komik *strip*”.

Observasi dilakukan selama 2 hari karena peserta didik masih dibagi menjadi 2 kelompok sehubungan dengan adanya kegiatan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat).

Pada kelompok pertama, kegiatan sekolah dimulai pada pukul 06.30 WIB dengan membaca *asmaul husna* dan berdoa bersama seluruh peserta didik serta bapak/ibu dewan guru di halaman sekolah. Kemudian peserta

⁴⁰ Ibid.

⁴¹ Ibid.

didik masuk ke dalam kelas pada pukul 07.00 WIB. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru memberikan salam kepada peserta didik. Kemudian, dilanjutkan dengan kegiatan literasi yaitu membaca surah-surah pendek. Kemudian guru memeriksa kesiapan diri masing-masing peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran. Setelah itu guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan antara materi yang diajarkan sebelumnya dan materi yang akan dipelajari serta mengaitkan dengan pengalaman yang pernah dialami oleh peserta didik.

Karena pembelajaran bahasa Indonesia termasuk ke dalam Mata Pelajaran Tematik, maka kegiatan pembelajarannya tidak langsung pada materi Bahasa Indonesianya, melainkan dilanjutkan dengan mata pelajaran lain sesuai dengan RPP dan buku peserta didik. Sesuai dengan materi pembelajaran pada hari itu, guru mengajar pelajaran IPA, SBdP dan Bahasa Indonesia.

Pertama-tama guru memberikan waktu selama 15 menit kepada peserta didik untuk mengamati gambar dan membaca materi pelajaran tentang kelainan organ gerak tulang manusia. Kemudian guru menunjuk gambar kelainan tulang organ gerak manusia dan menjelaskan bagian-bagian organ gerak manusia secara klasikal agar dapat dipahami oleh peserta didik. Setelah menjelaskan, guru melakukan sesi tanya jawab bersama peserta didik, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya atau memberikan pendapat mengenai materi yang telah dibaca.

Setelah kegiatan tersebut, peserta didik diminta untuk mengamati contoh komik *strip* yang terdapat di dalam buku. Kemudian guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk mengamati dan membaca komik *strip*, agar mereka dapat berimajinasi dan memiliki rasa ingin tahu terhadap komik *strip*. Dengan bantuan guru, peserta didik diberikan stimulus untuk merumuskan pengertian komik secara bersama-sama. Apabila peserta didik sudah memahami pengertian dari komik *strip*, peserta didik diminta untuk membuat cerita komik *strip* berdasarkan tema yang sudah ditentukan dalam buku peserta didik. Selama kegiatan, guru memberikan bimbingan penuh terhadap peserta didik, guru memberi keleluasan bagi peserta didik untuk

bertanya. Selain itu, guru juga memberikan pertanyaan-pertanyaan pancingan disertai dengan contoh cerita untuk memancing daya imajinasi peserta didik. Dikarenakan untuk membuat komik *strip* membutuhkan waktu yang lama, waktu yang diberikan di sekolah sudah habis maka pekerjaan membuat komik *strip* dilanjutkan di rumah masing-masing karena peserta didik masih belum menyelesaikannya.

Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan menarik kesimpulan bersama peserta didik, guru mengarahkan peserta didik untuk mengingat dan menjelaskan tentang apa yang telah dipelajari hari ini, dimulai dengan tahap awal yaitu pentingnya bersikap peduli, materi dan gambar tentang kelainan organ gerak tulang manusia, dan dilanjutkan dengan komik *strip*. Kemudian pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi dengan kegiatan tanya jawab bersama peserta didik. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum mereka pahami dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk berpendapat menyimpulkan materi yang telah diajarkan dengan bantuan guru. Kemudian guru memberikan penguatan materi kepada peserta didik agar lebih memahami materi yang diajarkan. Setelah selesai, guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa bersama peserta didik. Kemudian kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan mata pelajaran selanjutnya.

Sama halnya dengan kelompok pertama, pembelajaran pada kelompok kedua di hari berikutnya juga sama seperti yang diajarkan oleh guru kepada kelompok pertama di hari sebelumnya. Baik kelompok pertama dan kedua, pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dibuat oleh guru.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara terbuka dengan peserta didik kelas V-A kelompok pertama. Wawancara terbuka ini bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan menulis kreatif melalui penggunaan media komik *strip*.⁴²

“Untuk kegiatan menulis kreatif melalui penggunaan media komik *strip*, peserta didik sudah cukup bagus dalam membuat cerita pada komik *strip*. Menurut mereka, pembelajaran terasa menyenangkan meskipun terdapat beberapa kesulitan, seperti dalam menggambar, ada beberapa peserta

⁴² Wan.2 Sis (8 Oktober 2021)

didik kesulitan dalam menemukan ide pokok untuk dijadikan cerita. Menurut mereka, dengan adanya kegiatan membuat komik *strip* mereka dapat menggambar karakter tokoh atau benda serta dapat menuliskan cerita yang mereka sukai”.

Pada hari Sabtu tanggal 9 Oktober 2021, peneliti juga melanjutkan wawancara terbuka dengan peserta didik kelas V-A kelompok kedua.⁴³

“Penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif pada kelompok dua, juga sudah cukup bagus. Peserta didik menyatakan hal yang sama bahwa pembelajaran terasa menyenangkan karena dapat mengutarakan imajinasinya dengan bebas, mereka juga dapat berdiskusi dengan teman mengenai cerita yang akan mereka buat. Disamping itu ada juga beberapa peserta didik mengaku kesulitan dalam membuat cerita yang runtut dan saling berkesenimbangan antara panel satu dengan panel lainnya”.

Setelah wawancara dengan peserta didik selesai, peneliti juga melakukan wawancara tertutup dengan guru kelas V-A dengan tujuan untuk memperoleh data terkait penggunaan media komik *strip* yang diterapkan pada kelas V-A.⁴⁴

“Seperti yang dikatakan anak-anak tadi, bahwa mereka senang dalam membuat komik *strip*. Dalam pembuatan komik *strip* ini peserta didik membutuhkan keterampilan dalam mengolah kata demi kata agar menjadi sebuah cerita yang menarik. Memang untuk menumbuhkan kreativitas anak dalam hal menulis, peserta didik membutuhkan latihan secara terus menerus agar hasil tulisan mereka bagus karena tidak mungkin kalau mereka langsung bisa membuat tulisan yang bagus, kecuali jika dia benar - benar mempunyai bakat dalam hal menulis.

Kemudian untuk hasil komik *strip* yang telah mereka buat saya rasa bisa dikatakan sudah cukup bagus untuk tingkat sekolah dasar. Meskipun ada juga beberapa dari peserta didik yang kurang tepat dalam menyusun kalimat demi kalimat”.

c. Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Komik *Strip* dalam Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang

Evaluasi pembelajaran diberikan kepada peserta didik untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik pada suatu pembelajaran. Dalam hal ini, evaluasi dilakukan dengan menilai hasil komik *strip* yang telah dibuat oleh peserta didik. Penilaian terhadap komik *strip* terdiri dari beberapa aspek di antaranya:

⁴³ Wan. 2. Sis (9 Oktober 2021)

⁴⁴ Wan. 2 GK (9 Oktober 2021)

Tabel 4.3 Rubrik Penilaian Komik *Strip*

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Ide baru yang dimunculkan oleh peserta didik	Peserta didik dapat menentukan ide cerita yang sangat kreatif tanpa bantuan guru.	Peserta didik dapat menentukan ide cerita yang kreatif tanpa bantuan guru.	Peserta didik dapat menentukan ide cerita yang kreatif dengan stimulus yang diberikan oleh guru.	Peserta didik masih perlu tuntunan dalam menentukan ide cerita.
Produktivitas kata yang digunakan peserta didik	Peserta didik dapat membuat kalimat dengan sangat baik dan dengan kosakata yang sangat sesuai.	Peserta didik dapat membuat kalimat dengan baik dan dengan kosakata yang sesuai.	Peserta didik dapat membuat kalimat dengan cukup baik dan dengan kosakata yang cukup sesuai.	Peserta didik dapat membuat kalimat dengan kurang baik dan dengan kosakata yang belum sesuai.
Alur cerita yang dibuat oleh peserta didik	Alur cerita yang dibuat sangat menarik dan saling berurutan	Alur cerita yang dibuat menarik dan sudah berurutan	Alur cerita yang dibuat kurang menarik dan mulai berurutan	Alur cerita yang dibuat kurang menarik dan tidak berurutan

d. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Media Pembelajaran Komik *Strip* Dalam Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen

Pada saat pelaksanaan penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok, terdapat faktor pendukung sesuai dengan hasil wawancara terbuka dengan peserta didik.⁴⁵

“Menurut kami, pembelajaran menulis kreatif di sekolah terasa menyenangkan karena bisa belajar bersama dengan teman-teman”.

Dijelaskan juga pendapat peserta didik yang lain.⁴⁶

“Ya, pembelajaran menulis kreatif disekolah memang menyenangkan, karena dengan kita membuat komik *strip* kita memperoleh sebuah pengalaman baru yang belum pernah kami dapatkan sebelumnya”.

Dijelaskan pula pendapat peserta didik yang lain.⁴⁷

“Betul sekali, dengan kita membuat komik *strip* kita bisa berkarya dengan menggambar hal-hal yang kita sukai serta menuliskan cerita didalamnya”.

⁴⁵ Wan. 2. Sis (9 Oktober 2021)

⁴⁶ Ibid.

⁴⁷ Ibid.

Selain mendengar respon positif dari peserta didik, guru kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok juga menambahkan pendapatnya sesuai dengan hasil wawancara.⁴⁸

“Melihat antusiasme mereka saat pembelajaran menulis kreatif dengan membuat komik *strip*, ini menjadi salah satu faktor pendukung pada saat penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia. Karena tanpa adanya niat dan semangat dari mereka, kegiatan pembelajaran ini tidak akan terlaksana dengan baik. Selain itu, sebagai guru kami juga harus memberikan semangat kepada mereka dan memberikan bantuan ketika mereka mendapatkan kesulitan. Adanya kerjasama yang baik antara guru dan peserta didik ini, sangat mendukung berjalannya kegiatan penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia”.

Selain faktor pendukung, juga terdapat faktor penghambat pada saat penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok, terdapat faktor pendukung sesuai dengan hasil wawancara.⁴⁹

“Kalau untuk penghambatnya, ya pembelajaran ini membutuhkan waktu yang lama. Karena untuk membuat komik *strip* kan mereka harus menemukan ide atau jalan ceritanya terlebih dahulu, setelah itu baru menuliskannya menjadi sebuah cerita yang runtut dan saling berkesinambungan antara panel satu dengan panel lainnya. Selain itu, beberapa peserta didik juga kesulitan pada menggambar, karena didalam komik *strip* tidak hanya membuat cerita saja namun juga ada kegiatan menggambar didalamnya”.

Dilanjutkan dengan memberikan wawancara terbuka kepada peserta didik tentang hambatan yang mereka temui saat kegiatan pembelajaran yang sudah dijalankan selama di kelas.

“Sebanyak 5 dari peserta didik di kelas mereka mengalami kesulitan saat berpikir dalam mengarang cerita.”⁵⁰

“Kemudian terdapat 3 peserta didik mengatakan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide pokok menjadi sebuah cerita yang runtut dan saling berurutan. Selain itu, sebagian besar dari mereka menyebutkan bahwa keadaan kelas yang gaduh dan ramai juga

⁴⁸ Wan.2. GK (9 Oktober 2021)

⁴⁹ Ibid.

⁵⁰ Wan.2. Sis (A.R.H.N., M.I.I.L.A, M.I.I.L.I, M.T.A.A, R.J.F)

membuat mereka kesulitan untuk berkonsentrasi dalam membuat cerita”.⁵¹

⁵¹ Wan.2. Sis (I.A.T., F.N.Y., H.H.A)

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, peneliti akan menganalisis hasil penelitian tersebut dan mengelompokkan sebagai berikut a). Kemampuan menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang, b). Proses penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang, c). Implikasi Penggunaan Media Pembelajaran Komik *strip* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang.

A. Kemampuan Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Kabupaten Malang

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas, ditemukan bahwasanya kemampuan menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok sudah berada dalam taraf yang baik, meskipun beberapa dari mereka yaitu sekitar 30% peserta didik masih belum memiliki kemampuan menulis kreatif yang baik. Kemampuan menulis kreatif yang dimiliki oleh peserta didik ini, nantinya akan digunakan sebagai acuan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan kegiatan menulis. Karena kemampuan menulis kreatif peserta didik kelas V-A MI Raudlatul Falah sudah berada pada taraf yang baik, maka dapat dilaksanakan pembelajaran membuat komik *strip*.

Peserta didik yang sudah menguasai kemampuan menulis kreatif sudah bisa mengembangkan kreativitasnya masing-masing, dan mereka juga mempunyai ide-ide yang menarik untuk dikemas menjadi sebuah cerita yang bagus. Yang terpenting dalam hal ini adalah mereka dapat memaksimalkan potensi yang sudah mereka miliki dalam hal menulis kreatif. Selain itu, mereka juga dapat mengasah bakat menulis mereka agar bertambah baik dari sebelumnya. Kegiatan menulis kreatif tentunya memiliki nilai positif bagi mereka, karena melalui kegiatan ini mereka dapat menyuguhkan inovasi-inovasi baru dalam karya yang telah mereka buat.

Sedangkan peserta didik yang belum memiliki kemampuan yang baik dalam menulis kreatif menemui beberapa kesulitan dalam hal, di antaranya: kesulitan dalam hal menemukan ide pokok dalam membuat sebuah tulisan atau cerita. Ketika kesulitan yang dialami peserta didik dalam hal ini dikarenakan mereka kurang membaca buku akibatnya wawasan mereka masih kurang luas sehingga mereka kesusahan untuk mencari ide-ide baru untuk dibuat sebuah cerita. Selanjutnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam hal menentukan jalan cerita dari tulisan yang akan dibuat, mereka mengatakan bahwa mereka bingung untuk menggambarkan alur cerita dan suasana cerita. Selain itu, peserta didik menyatakan bahwa dalam kegiatan menulis kreatif memerlukan waktu yang lama untuk berpikir dan berkonsentrasi, hal ini disebabkan oleh dua kesulitan yang disebutkan sebelumnya. Karena kesulitan untuk menentukan ide cerita dan mengembangkan cerita, maka untuk membuat sebuah cerita membutuhkan waktu yang lama untuk berpikir dan berkonsentrasi. Oleh karena itu, mereka memerlukan pembiasaan dalam hal menulis agar kemampuan menulis kreatif mereka bertambah lebih baik lagi.

B. Proses Penggunaan Media Pembelajaran Komik *Strip* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Kecamatan Turen Kabupaten Malang

a. Perencanaan Pembelajaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran Komik *Strip* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Kecamatan Turen Kabupaten Malang

Dalam proses pembelajaran, perencanaan merupakan unsur penting yang harus dibuat sebelum melaksanakan pembelajaran. Proses perencanaan dilakukan agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penyusunan perencanaan pembelajaran yang baik akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang baik pula. Oleh karena itu, sebelum melakukan kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan penyusunan perencanaan pembelajaran.

Seperti halnya dalam penyusunan perencanaan pembelajaran menulis kreatif dengan menggunakan media komik *strip* dalam mata pelajaran Bahasa

Indonesia di Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok. Dalam pelaksanaannya, guru memulai dengan mengamati kemampuan peserta didik, dan dilanjutkan dengan membuat RPP.

Pertama, dengan menganalisis kemampuan peserta didik sebagai bahan acuan dasar guru apakah peserta didik mampu atau tidak jika membuat komik *strip* dalam kegiatan menulis kreatif. Apabila peserta didik mengalami banyak gangguan dalam kegiatan menulis kreatif maka tentunya akan sulit bagi mereka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan komik *strip*, namun sebaliknya apabila gangguan dalam menulis kreatif peserta didik hanya sedikit, kegiatan pembelajaran menggunakan komik *strip* kemungkinan besar dapat berjalan sesuai dengan tujuan. Peneliti memperoleh data bahwa peserta didik senang mengikuti kegiatan menulis kreatif, kemampuan mereka dalam menulis pun juga baik, mungkin ada beberapa peserta didik yang kurang namun dengan bantuan guru mereka dapat mengikuti.

Kedua, dengan menentukan tujuan pembelajaran yaitu agar peserta didik mampu untuk membuat komik *strip* dengan baik dan percaya diri. Guru menentukan langkah-langkah pembelajaran dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan peserta didik menguasai pembelajaran.

Ketiga, dengan merancang RPP sesuai dengan KI dan KD yang terdapat pada silabus. Proses penyusunan RPP disesuaikan berdasarkan materi pembelajaran yang terdapat pada buku siswa, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan persis seperti buku siswa yang didalamnya memuat tentang mata pelajaran IPA, SBdP dan Bahasa Indonesia. Pada kegiatan perancangan RPP, guru juga merancang evaluasi pembelajaran untuk peserta didik. Evaluasi ini nantinya akan digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dalam evaluasi pembelajaran, penilaian disesuaikan dengan materi yang diajarkan kepada peserta didik.

Dalam penyusunan perencanaan pembelajaran, tentunya perlu mempertimbangkan faktor pendukung dan penghambatnya. Faktor pendukung dari adanya kegiatan menulis kreatif yaitu adanya semangat yang tinggi dari peserta didik serta antusiasme dari peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, karena tanpa adanya semangat dari mereka tentunya

pembelajaran tidak akan terlaksana dengan baik. Sedangkan faktor penghambat dari kegiatan menulis kreatif menggunakan komik *strip* ini yaitu membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaannya, karena peserta didik melakukan dua hal sekaligus yaitu menggambar suasana dan tokoh dalam cerita serta menuliskan cerita mereka menjadi sebuah komik.

b. Pelaksanaan Pembelajaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran Komik *Strip* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Kecamatan Turen Kabupaten Malang

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Di dalam RPP tertulis bagian tersendiri yang memaparkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan tersebut dijelaskan secara rinci mengenai aktifitas guru dan peserta didik ketika proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada RPP sesuai dengan tujuan pembuatan RPP itu sendiri yaitu menjadikan kegiatan pembelajaran terarah sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada BAB IV, kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga tahapan sesuai dengan RPP yang telah dibuat, yaitu 1). Kegiatan pembuka, 2). Kegiatan Inti dan 3) Kegiatan penutup. Antara lain:

Kegiatan pembuka diawali dengan guru mengucapkan salam kepada peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan membaca surah-surah juz 30, pembacaan tersebut disesuaikan dengan materi Al-Qur'an Hadits yang diajarkan dengan tujuan agar peserta didik terbiasa dan hafal, sehingga ketika ujian berlangsung peserta didik tidak perlu menghafalkan lagi. Selanjutnya, guru memeriksa kesiapan diri masing-masing peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran. Setelah itu guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan antara materi yang diajarkan sebelumnya dan materi yang akan dipelajari serta mengaitkan dengan pengalaman yang pernah dialami oleh peserta didik.

Dilanjutkan dengan kegiatan inti yang dimulai dengan pembahasan mengenai materi tentang bagian-bagian organ gerak manusia secara klasikal dan menjelaskan tentang kelainan organ gerak tulang manusia. Peserta didik diminta untuk mengamati gambar dan membaca materi pelajaran tentang kelainan organ

gerak tulang manusia. Kemudian guru menunjuk gambar kelainan tulang organ gerak manusia dan menjelaskan bagian-bagian organ gerak manusia secara klasikal agar dapat dipahami oleh peserta didik. Setelah menjelaskan, guru melakukan sesi tanya jawab bersama peserta didik, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya atau memberikan pendapat mengenai materi yang telah dibaca. Kemudian dilanjutkan dengan pembahasan materi mengenai komik *strip* dan pembuatannya.

Yang terakhir yaitu kegiatan penutup dilakukan dengan refleksi guru melalui kegiatan tanya jawab bersama peserta didik serta memberikan penguatan dan kesimpulan terhadap peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan berdoa penutup dan salam.

Dalam pembuatan media komik *strip*, langkah-langkah kegiatan pembelajarannya antara lain:

Langkah pertama yaitu, guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengamati contoh cerita komik *strip* di buku masing-masing, agar mereka dapat berimajinasi dan memiliki rasa ingin tahu terhadap komik. Selain contoh komik *strip* di dalam buku siswa, guru juga menyajikan beberapa contoh komik *strip*, kemudian peserta didik diminta untuk mengamati contoh komik *strip* secara berkelompok. Mereka juga diminta untuk berdiskusi dengan teman satu kelompoknya untuk mendiskusikan isi dari komik *strip* yang mereka amati, unsur-unsur yang terkandung dalam komik *strip*,

Langkah kedua yang dilakukan yaitu guru menstimulus peserta didik untuk menarik kesimpulan tentang cerita komik *strip* dan merumuskan pengertian komik *strip*. Dalam kegiatan ini, guru memberikan beberapa pertanyaan pancingan kepada peserta didik, antara lain:

1. Ada apa saja di dalam komik *strip* yang kalian amati?
2. Apa saja unsur-unsur yang terdapat dalam komik *strip*?
3. Bagaimana isi cerita dari komik *strip* yang kalian amati?
4. Apa kira-kira pengertian dari komik *strip*?

Setelah memberikan pertanyaan-pertanyaan tersebut, guru membantu peserta didik untuk merumuskan pengertian dari komik *strip*. Jadi, dalam kegiatan ini peserta didik tidak langsung diberi tahu mengenai seputar komik

strip, melainkan mereka diberi stimulus dan dipancing terlebih dahulu tujuannya adalah agar mereka dapat memiliki rasa ingin tahu yang lebih terhadap komik *strip*. Selain itu, agar mereka terbiasa untuk berpikir dan menalar sesuai dengan pendekatan yang digunakan yaitu saintifik.

Langkah ketiga dilakukan dengan guru memancing daya imajinasi peserta didik yang berkaitan dengan komik *strip* yang akan dibuat dan memberikan contoh-contoh cerita. Peserta didik diberikan beberapa tema oleh guru untuk membuat komik *strip*, kemudian mereka diberi kebebasan untuk memilih salah satu tema yang akan mereka buat untuk cerita. Dari tema yang telah dipilih, peserta didik mulai menentukan ide yang akan mereka buat untuk komik *strip*, guru memberikan bantuan kepada peserta didik yang masih bingung menentukan ide untuk membuat komik *strip*, guru memberikan beberapa pancingan dan beberapa saran cerita untuk komik yang akan mereka buat. Jika semua peserta didik sudah memperoleh ide untuk dibuat komik *strip*, mereka mulai mengembangkan cerita mereka masing-masing dan menuliskannya menjadi sebuah cerita yang bagus.

Peneliti melakukan pengamatan pada guru kelas V-A serta peserta didik kelas V-A. Hasil pengamatan terhadap guru kelas V-A di antaranya, guru sangat semangat dalam memimpin kegiatan pembelajaran, kemudian guru juga mampu untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif, guru juga mendorong peserta didik agar semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, selain itu guru juga memahami karakteristik masing-masing peserta didik termasuk peserta didik yang aktif dan kurang aktif di kelas. Hal tersebut dapat terbukti oleh sikap guru yang dapat meneliti pekerjaan masing-masing peserta didik secara teliti dan sangat detail.

Sedangkan untuk hasil pengamatan terhadap peserta didik kelas V-A antara lain, peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, karena mereka sudah termasuk ke dalam kelas besar jadi dapat mengikuti perintah guru, ketika guru memberikan penjelasan juga tidak ada yang ramai atau membuat keributan sendiri, meskipun ketika mengerjakan tugas masih ada saja peserta didik yang usil mengganggu temannya.

Tabel 5.1 Rincian Pelaksanaan Penggunaan Komik *Strip* dalam Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Kegiatan	Aktifitas Guru	Aktifitas Peserta didik
Kegiatan Pembuka	<p>Guru mempersiapkan peserta didik.</p> <p>Guru mendampingi peserta didik untuk membaca surah-surah pendek.</p> <p>Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada peserta didik dan melakukan absen kehadiran pada peserta didik.</p> <p>Guru memberikan apersepsi dengan memberi pertanyaan untuk mengulas sedikit materi yang diajarkan sebelumnya, serta mengaitkan materi sebelumnya dengan yang akan dipelajari.</p>	<p>Peserta didik memasuki kelas dan duduk di bangkunya masing-masing.</p> <p>Peserta didik membaca surah-surah pendek bersama-sama.</p> <p>Peserta didik menjawab salam guru, dan melakukan absen kehadirna bersama guru.</p> <p>Peserta didik melakukan apersepsi bersama guru dan menjawab beberapa pertanyaan dari guru.</p>
Kegiatan Inti	Guru memberikan stimulasi pada peserta didik tentang keilainan	Peserta didik mengamati gambar dan membaca penjelasan tentang

	<p>organ gerak tulang manusia.</p> <p>Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang bagian-bagian organ gerak manusia secara klasikal dan menjelaskan tentang kelainan organ gerak tulang manusia.</p> <p>Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengamati contoh cerita komik <i>strip</i> agar mereka dapat berimajinasi dan memiliki rasa ingin tahu terhadap komik.</p> <p>Guru menstimulus peserta didik untuk menarik kesimpulan tentang cerita komik <i>strip</i> dan merumuskan pengertian komik <i>strip</i>.</p> <p>Guru merangsang daya imajinasi peserta didik berkaitan dengan komik <i>strip</i> yang akan dibuat dan memberikan pertanyaan-pertanyaan</p>	<p>kelainan organ gerak tulang manusia.</p> <p>Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai hal yang masih belum dipahami dan memberikan pendapatnya.</p> <p>Peserta didik mengamati dan membaca contoh cerita komik <i>strip</i>.</p> <p>Peserta didik menyampaikan pendapatnya tentang komik yang dibaca dan merumuskan pengertian dari komik <i>strip</i> bersama guru.</p> <p>Dengan bimbingan guru, peserta didik mencoba untuk membuat komik <i>strip</i> berdasarkan tema yang telah ditentukan pada buku peserta didik.</p>
--	--	---

	pancingan disertai contoh-contoh cerita.	
Kegiatan Penutup	Guru melakukan refleksi dengan tanya jawab serta memberikan penguatan dan kesimpulan terhadap peserta didik. Guru mengucapkan salam dan berdoa penutup.	Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Peserta didik menjawab salam dan berdoa penutup.

c. Evaluasi Pembelajaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran Komik Strip untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Kecamatan Turen Kabupaten Malang

Evaluasi pembelajaran adalah suatu komponen yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran merupakan sebuah tahapan yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Evaluasi dilakukan secara terus menerus atau berkelanjutan agar guru dapat merancang sebuah kegiatan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik.

Pada kegiatan ini, evaluasi pembelajaran dilakukan menggunakan evaluasi non test, yaitu melakukan penilaian dengan mengukur kemampuan peserta didik secara langsung melalui pemberian tugas-tugas pada mereka.⁵² Jenis evaluasi non test yang dilakukan pada kegiatan ini yaitu menggunakan pengamatan atau observasi. Jenis evaluasi non test dengan pengamatan atau observasi yaitu penilaiannya dilakukan dengan melihat secara langsung ketika kegiatan sedang

⁵² Zein dan Darto, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, (Riau: Daulat Riau, 2012) hlm.47

berlangsung. Pegamatan atau observasi dilakukan dengan menggunakan instrumen yang sudah dirancang sebelumnya. Dalam hal ini, guru menggunakan rubrik sebagai instrumen penilaiannya.

Berikut merupakan rubrik penilaian media komik *strip* yang telah dibuat oleh peserta didik:

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Ide baru yang dimunculkan oleh peserta didik	Peserta didik dapat menentukan ide cerita yang sangat kreatif tanpa bantuan guru.	Peserta didik dapat menentukan ide cerita yang kreatif tanpa bantuan guru.	Peserta didik dapat menentukan ide cerita yang kreatif dengan stimulus yang diberikan oleh guru.	Peserta didik masih perlu tuntunan dalam menentukan ide cerita.
Produktivitas kata yang digunakan peserta didik	Peserta didik dapat membuat kalimat dengan sangat baik dan dengan kosakata yang sangat sesuai.	Peserta didik dapat membuat kalimat dengan baik dan dengan kosakata yang sesuai.	Peserta didik dapat membuat kalimat dengan cukup baik dan dengan kosakata yang cukup sesuai.	Peserta didik dapat membuat kalimat dengan kurang baik dan dengan kosakata yang belum sesuai.
Alur cerita yang dibuat oleh peserta didik	Alur cerita yang dibuat sangat menarik dan saling berurutan	Alur cerita yang dibuat menarik dan sudah berurutan	Alur cerita yang dibuat masih kurang menarik dan mulai berurutan	Alur cerita yang dibuat kurang menarik dan tidak berurutan

Tabel 5.2 Rubrik Penilaian

Dari rubrik di atas, dapat diketahui terdapat tiga aspek dalam mengevaluasi hasil kerja peserta didik, masing-masing aspeknya ada empat kategori. Pada aspek yang pertama yaitu ide yang dibuat oleh peserta didik, artinya peserta didik bisa membuat cerita dengan ide yang kreatif atau yang belum ada sebelumnya. Peserta didik dikatakan memenuhi kriteria kategori baik sekali apabila dia mampu membuat cerita dengan ide yang sangat kreatif tanpa bantuan guru, jadi guru hanya menentukan temanya saja kemudian peserta didik dapat mengembangkan ide dari tema yang telah ditentukan oleh guru tanpa bantuan guru. Yang kedua yaitu kategori baik, peserta didik dikatakan memenuhi kriteria kategori baik apabila peserta didik dapat membuat cerita dengan mengembangkan ide baru yang kreatif tanpa bantuan guru. Kategori yang ketiga

yaitu kategori cukup, peserta didik dikatakan memenuhi kriteria kategori cukup apabila peserta didik masih belum mampu menentukan ide cerita secara mandiri, jadi mereka memerlukan bantuan dari guru melalui stimulasi atau pancingan-pancingan dari guru agar dapat mengembangkan ide yang baru. Dan kategori yang terakhir yaitu kategori perlu bimbingan, dalam kategori ini peserta didik masih belum bisa mengembangkan ide baru yang kreatif, jadi mereka masih perlu tuntunan dari guru.

Aspek yang kedua yaitu produktivitas kata yang digunakan oleh peserta didik, artinya peserta didik dapat membuat kalimat dengan baik dan kosakata yang digunakan pun juga sesuai atau memiliki makna yang jelas. Pada aspek pertama yaitu baik sekali, peserta didik dikatakan memenuhi kriteria kategori baik sekali apabila peserta didik dapat membuat kalimat dengan sangat baik dan kosakata yang digunakan juga sesuai sehingga tentunya langsung dipahami oleh pembaca. Aspek yang kedua yaitu baik, peserta didik dikatakan memenuhi kriteria kategori baik apabila peserta didik dengan kosakata yang baik pula sehingga pembaca dapat memahami makna kalimat yang ditulis. Pada kategori yang ketiga yaitu kategori cukup, yang artinya peserta didik sudah mulai bisa menyusun kalimat dengan dan dengan kosakata yang cukup sesuai, jadi makna yang terkandung dalam kalimat tersebut masih rancu. Dan kategori yang keempat yaitu perlu bimbingan, yang artinya peserta didik masih belum bias membuat kalimat dengan baik dan kosakata yang digunakan pun masih belum sesuai, jadi peserta didik yang masuk dalam kategori ini masih memerlukan tuntunan dari guru.

Aspek yang ketiga yaitu dari alur cerita yang digunakan dalam cerita. Pada aspek ini, peserta didik juga dibagi menjadi empat kategori. Kategori yang pertama yaitu kategori baik sekali, peserta didik dikatakan memenuhi kriteria kategori baik sekali apabila peserta didik dapat membuat cerita dengan alur yang sangat baik, artinya di dalam komik yang dibuat antara panel satu dengan panel lainnya saling terhubung dan membentuk cerita yang sangat baik. kategori yang kedua yaitu kategori baik, peserta didik dikatakan memenuhi kriteria kategori baik apabila peserta didik mampu membuat alur cerita yang baik pula, artinya setiap panel yang terdapat dalam komik yang dibuat mempunyai jalan cerita

yang baik pula. Pada kategori yang ketiga yaitu kategori cukup, artinya peserta didik masih dalam tahap yang kurang dalam menyusun alur cerita yang baik, sehingga antara panel satu dengan panel lainnya yang dibuat masih sedikit rancu ketika dibaca. Dan kategori yang ke empat yaitu kategori perlu bimbingan, peserta didik yang berada dalam kategori ini, masih belum bisa membuat alur cerita dengan baik, yang artinya mereka masih memerlukan tuntunan dari guru dalam menentukan alur cerita.

d. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penggunaan Media Pembelajaran Komik *Strip* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Kecamatan Turen Kabupaten Malang

Pelaksanaan pembelajaran menulis kreatif dengan membuat media komik *strip* tentunya sudah disiapkan secara matang oleh guru. Sebelum melaksanakan kegiatan tersebut guru sudah mempertimbangkan kondisi peserta didik, apabila kegiatan pembelajaran tersebut dilaksanakan dapat berhasil atau tidak. Langkah awal yang dilakukan guru yaitu mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik. Kemudian merencanakan kegiatan pembelajaran dalam bentuk RPP, setelah itu kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan RPP.

Peneliti melakukan observasi pada pembelajaran penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti melakukan observasi sebanyak dua kali. Pada observasi yang pertama, untuk mengetahui bagaimana kemampuan menulis kreatif peserta didik kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok. Melalui wawancara, diketahui bahwa kemampuan menulis kreatif peserta didik kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok berada dalam taraf yang baik meskipun 30% dari peserta didik ada yang masih belum memiliki kemampuan menulis yang baik.

Pada observasi yang kedua, yaitu pada saat pembelajaran membuat komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan penuh semangat. Hal ini dapat diketahui melalui wawancara yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran, mereka mengatakan bahwa pembelajaran pada hari itu menyenangkan. Peserta

didik sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut mereka, mereka mendapatkan pengalaman baru yang belum didapatkan sebelumnya yaitu berupa membuat cerita dalam bentuk komik *strip*.

Melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti, sehingga dapat diketahui bahwa dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penggunaan media komik *strip* pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Faktor pendukung, di antaranya:

1. Semangat dari peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
Salah satu faktor penting dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yaitu adanya minat atau kemauan dari peserta didik. Apabila peserta didik dari awal sudah tidak minat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, maka akan berdampak pada hasil pembelajaran pula. Apabila peserta didik tidak mempunyai semangat, malas dan tidak mau berusaha jika menemui kesulitan maka mereka akan semakin tertinggal oleh teman-temannya. Oleh karena itu, semangat peserta didik perlu untuk dipertahankan. Hal ini juga merupakan tugas guru apabila ada peserta didik yang tidak semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru harus mencari tahu penyebab mereka tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Antusiasme peserta didik dalam membuat komik
Sesuai dengan hasil wawancara dengan peserta didik, bahwasanya kegiatan membuat komik *strip* menyenangkan bagi mereka. Melalui kegiatan pembelajaran tersebut mereka dapat memperoleh pengalaman belajar baru yang berbeda dari sebelum-sebelumnya terutama dalam hal membuat sebuah cerita. Selain itu, mereka yang mempunyai hobi menggambar dan menulis juga senang dapat menyalurkan hobinya dalam kegiatan pembelajaran.
3. Motivasi dari guru untuk memberikan semangat kepada peserta didik
Selain semangat dan antusiasme yang dimiliki oleh peserta didik, guru juga mempunyai peran yang sangat dalam kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu memberikan motivasi kepada peserta didik. Motivasi dari

guru dapat membuat peserta didik yang awalnya tidak bersemangat ketika mengikuti pembelajaran menjadi lebih bersemangat. Motivasi dapat dilakukan oleh guru kepada peserta didik yang mempunyai kesulitan pada saat pembelajaran, alhasil peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan. Selain hal tersebut, guru juga perlu untuk memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih berani dan percaya diri dalam kegiatan pembelajaran.

4. Kemampuan menulis kreatif yang dimiliki oleh peserta didik.

Potensi yang telah dimiliki oleh peserta didik dalam hal menulis kreatif tentunya sangat mendukung adanya kegiatan pembelajaran dengan membuat komik *strip*. Tanpa adanya pembiasaan menulis kemampuan yang telah mereka miliki pastinya tidak dapat terasah dengan baik. Selain peserta didik yang memiliki potensi yang baik dalam bidang ini, tentunya kegiatan menulis kreatif juga bermanfaat bagi peserta didik yang belum memiliki kemampuan menulis yang baik, yaitu mereka dapat berlatih menulis agar bisa menyeimbangi kemampuan menulis peserta didik yang sudah baik.

Faktor penghambat, antara lain:

1. Membutuhkan waktu yang lama.

Kegiatan membuat komik *strip* membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaannya. Hal ini disebabkan karena dalam kegiatan tersebut peserta didik tidak hanya menulis cerita saja, melainkan melibatkan kegiatan lain yaitu menggambar. Oleh sebab itu, kegiatan tersebut membutuhkan waktu yang lebih lama dari kegiatan pembelajaran yang lain, meskipun peserta didik menyatakan bahwa mereka sangat antusias dalam membuat komik *strip*.

2. Peserta didik kesulitan untuk mengembangkan cerita.

Bagi peserta didik yang belum mempunyai kemampuan menulis kreatif yang baik, membuat sebuah cerita tentunya menjadi kendala bagi mereka. Salah satunya dalam hal mengembangkan cerita. Menurut mereka, mereka kesulitan ketika menyusun kalimat, karena ketika membuat kalimat membutuhkan kosakata yang tepat agar menjadi

sebuah kalimat yang baik yang dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca.

3. Peserta didik kesulitan berpikir untuk menentukan ide cerita yang akan dibuat.

Kreativitas peserta didik tentunya diperlukan dalam kegiatan pembelajaran membuat komik *strip*. Dalam membuat komik *strip* dibutuhkan ide-ide yang kreatif yang berbeda dari sebelum-sebelumnya. Peserta didik yang menyampaikna kendalanya dalam hal ini, mengatakan bahwa mereka bingung dalam menentukan cerita apa yang akan dibuat untuk komik *strip* mereka.

C. Implikasi Penggunaan Media Pembelajaran Komik *Strip* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Kecamatan Turen Kabupaten Malang

Penelitian yang dilakukan merupakan sebuah eksperimen dimana hasil yang diperoleh diharapkan dapat dijadikan suatu parameter dalam pertimbangan ataupun pengambilan keputusan dimana suatu media pembelajaran yang digunakan dapat diketahui mana yang sebaiknya digunakan dalam suatu lingkungan pendidikan umumnya dan sistem pengajaran di sekolah khususnya agar dapat memperoleh hasil (prestasi) belajar yang baik. Selain itu, dengan adanya penelitian ini pihak-pihak yang bersangkutan juga diharapkan untuk dapat melihat lebih luas lagi permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam suatu proses pembelajaran dan mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mengurangi permasalahan tersebut.

Dapat dipastikan bahwa hasil dari penelitian ini memiliki implikasi yang positif bagi berbagai pihak yang bersangkutan dalam penelitian ini. Dari berbagai macam permasalahan yang terjadi di dalam ruang lingkup penelitian ini telah terungkap hasil-hasil penelitian yang secara langsung berdampak terhadap pihak-pihak yang dimaksudkan. Salah satu di antaranya adalah hasil penelitian yang dibahas pada bagian keterampilan menulis kreatif peserta didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah bahwa sebagian peserta didik masih belum

memiliki kemampuan menulis kreatif yang baik. Hal tersebut mengisyaratkan bahwa masih perlu adanya kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan menulis kreatif, kemudian kepada peserta didik juga diharapkan agar memiliki kemampuan yang lebih baik pula dalam mempelajari dan memahami materi yang diberikan oleh guru.

Implikasi lain yang diperoleh dari penelitian ini yaitu mengenai peningkatan hasil (prestasi) belajar. Peningkatan hasil belajar tersebut akan berbeda-beda, tinggi atau rendahnya peningkatan ini tergantung pada karakter dari berbagai media pembelajaran yang bervariasi di bidang pendidikan. Sehingga hal ini secara tidak langsung menyatakan bahwa memerlukan analisis yang cukup matang dalam membuat keputusan dalam hal penetapan media pembelajaran mana yang cocok untuk digunakan dan benar-benar akan memberikan hasil yang positif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Hal ini juga mendorong para guru agar lebih mengeksplorasi dan memahami lebih detail mengenai media-media pembelajaran yang sebaiknya digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Terungkapnya hasil penelitian minat peserta didik yang tinggi terhadap media pembelajaran yang digunakan yaitu berupa komik *strip* menguatkan suatu pernyataan bahwa peserta didik cukup responsif terhadap suatu perubahan sistem atau proses pembelajaran yang diberikan kepada mereka. Oleh karena itu, dengan karakter peserta didik seperti ini haruslah berhati-hati dalam memberikan atau merubah suatu program atau sistem pembelajaran kepada peserta didik perlu juga diketahui hal-hal yang akan terjadi selanjutnya akan memberi dampak yang positif atau negatif.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Kemampuan menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok sudah berada dalam taraf yang baik, meskipun beberapa di antara peserta didik masih ada yang belum memiliki kemampuan menulis kreatif yang baik.
2. Pelaksanaan penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen.
 - a. Perencanaan penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen dilakukan dengan:
 1. Menganalisis kemampuan peserta didik dalam keterampilan menulis kreatif sebagai acuan dasar oleh guru, apakah peserta didik mampu atau tidak jika menggunakan media komik *strip* dalam menulis kreatif.
 2. Menentukan tujuan pembelajaran
 3. Menentukan KI – KD berdasarkan silabus.
 4. Merancang RPP
 - b. Pelaksanaan pembelajaran penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen merupakan bentuk realisasi dari RPP. Langkah-langkah pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
 - c. Evaluasi pembelajaran penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen dilakukan secara non tes yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap peserta didik dan penilaiannya dalam bentuk rubrik yang di dalamnya terdapat 3 aspek, di antaranya, ide baru yang dimunculkan oleh peserta didik, produktivitas kata yang digunakan peserta didik, alur cerita yang dibuat oleh peserta didik.

- d. Faktor pendukung penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen di antaranya, semangat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, antusiasme untuk membuat komik, motivasi dari guru untuk memberikan semangat, kemampuan menulis kreatif yang dimiliki oleh peserta didik.

Faktor penghambat penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen antara lain, membutuhkan waktu yang lama, kesulitan untuk mengembangkan cerita, kesulitan berpikir untuk menentukan ide cerita yang akan dibuat.

3. Implikasi penggunaan media pembelajaran komik *strip* untuk meningkatkan kemampuan peserta didik kelas V-A MI Raudlatul Falah dapat dipastikan bahwa hasil dari penelitian ini memiliki implikasi yang positif bagi berbagai pihak yang bersangkutan dalam penelitian ini.

B. Saran

1. Bagi peserta didik
Pembelajaran menulis kreatif dengan membuat media komik *strip* dapat mengolah kreativitas peserta didik dalam kemampuan menulis.
2. Bagi guru
Guru diharapkan dapat menjadikan pembelajaran sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan akan pentingnya penggunaan sebuah media sebagai penunjang kegiatan pembelajaran menulis untuk mengembangkan potensi kreatif dalam diri peserta didik.
3. Bagi sekolah
Sekolah dapat meningkatkan kualitas pihak lembaga melalui kreatifitas yang dihasilkan oleh siswa dalam bentuk karyanya masing-masing, serta dapat memanfaatkan teknologi untuk melaksanakan pembelajaran untuk mendukung kemajuan teknologi dan menambah wawasan peserta didik terhadap kebijakan penggunaan teknologi secara baik.

4. Bagi peneliti

Peneliti dengan menggunakan media komik *strip* hendaknya untuk melakukan kajian secara mendalam, dan lebih baik untuk memberikan inovasi dalam penerapannya.

DAFTAR PUSTAKA

2005. Al Qur'an dan Terjemahnya, *Al Kamil*. Jakarta Timur: CV Darus Sunnah.
- Apri Damai Sagita Krissandi, d. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)*. Bekasi: Penerbit Media Maxima.
- Cecep Kustandi, D. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Delia Putri, E. (2019). *Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar: melalui Metode Game's*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media.
- Fitri. A. D. *Pengaruh Media Visual Komik Strip terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa SMAN 1 Abung Kunang Lampung Utara*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.
- Mulyati, L. (2016). *Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote di SMK Negeri 1 Sumedang*.
- Munirah. (2019). *Pengembangan Keterampilan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: Penerbit Deepublis.
- Muslich Masnurdan, I. G. (2011). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muslih, M. (2009). *Melaksanakan PTK itu Mudah Classroom Action Research*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mustofa Abi Hamid, d. (2020). *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis.
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University.
- Pratiwi, D. S. (2018). Keefektifan Media Komik *Strip* terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas III SDN Kedungmundu Semarang. *Pendidikan Dasar*, 82.
- Risma D. S. *Pengaruh Teknik Creative Thinking terhadap Keterampilan Menulis Kreatif Puisi Siswa Sekolah Dasar*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rudy Sumiharsono, H. H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

- Sintia Yuliandari, F. Y. (2020). Pengembangan Media Komik *Strip* sebagai Media Pembelajaran Bermuatan Nilai-nilai Karakter bagi Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar.
- Sri F. N. 2016. *Pengembangan Media Komik Strip Berseri pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 3 SDN Bunulrejo 3 Kota Malang*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Malang
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Zein, & Darto. (2012). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Riau: Daulat Riau.

Lampiran 1

VISI, MISI, DAN MOTTO MI RAUDLATUL FALAH



A. VISI

“Terwujudnya Madrasah Literasi, unggul di bidang IPTEK dan IMTAQ serta berjiwa Ahlus Sunnah Wal Jamaah”

B. MISI

1. Menumbuhkan budaya literasi dikalangan pendidik dan peserta didik sebagai proses belajar berinovasi dan berkreasi.
2. Unggul di bidang IPTEK sehingga mampu bersaing dengan lulusan yang sederajat.
3. Menjadikan peserta didik berkarakter yang religius, jujur, disiplin, dan bertaqwa.
4. Menumbuhkan sikap yang sesuai faham Ahlus Sunnah Wal Jamaah.

C. MOTTO

“Man Jadda Wa Jada”

Lampiran 2

**PEMBAGIAN TUGAS GURU DAN TENAGA
KEPENDIDIKAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

NO.	NAMA GURU	KETERANGAN	JABATAN STRUKTURAL	JML JTM KBM
1	MAHMUDI, S.Pd.I	Guru Mapel Agama	Kepala Sekolah	4
2	ANIKMATUL HASANAH, S.Pd	Guru Kelas 5A		38
3	SITI FATIMAH, S.Pd.I	Guru Kelas 2A		40
4	SUFIANI ZUMROH, S.Pd.I	Guru Kelas 1A	Operator Simpatika	36
5	MASKURI ALARM A., S.Pd	Guru Mapel Olahraga		16
6	IDA ZULAIKHA, S.Pd.I	Guru Kelas 1E		36
7	DWI NOVITA IRMA N., S.Pd	Guru Kelas 6A	Koperasi 1	28
8	AHMAD WILDAN A., S.Pd.I	Guru Mapel Agama		24
9	NURUL HUSNIYAH, S.Pd.I	Guru Kelas 3B		32
10	NURUL MUFIDAH, S.Pd.I	Guru Kelas 5D	TU dan Operator Emis	38
11	Dra. SITI CHUZAINATIN	Guru Kelas 4B	Bendahara Komite	32
12	YUNIAR DEVI P., S.Pd	Guru Kelas 3A		32
13	ANIS MALIKHAH, S.Pd	Guru Kelas 3C	Waka Kesiswaan 1	32
14	INDAH DWI WULANDARI, S.Pd	Guru Kelas 4D		32
15	ROBITULLOH FARHI, S.Pd	Guru Mapel Olahraga	Sarana dan Prasarana 1	36
16	FITRIATUR ROSYIDAH, S.Pd.I	Guru Mapel Agama		32

17	RURI DWI WAHYU A., S.Pd	Guru Kelas 1D	Waka Kesiswaan 2	36
18	Dra. YULIATI	Guru Kelas 6B	Waka Kurikulum 1	36
19	ARINA HIDAYATI N., S.Pd.I	Guru Mapel Agama		22
20	RINGGAN RIZKY R., S.Pd.I	Guru Kelas 6D	Waka Kurikulum 2	36
21	LAILATUL MUFARROKHAH, S.Pd	Guru Kelas 2C		40
22	SYAROFINAH NUR K., S.Pd	Guru Mapel Agama	Bendahara BOS	22
23	LUDIKASARI, S.Pd	Guru Kelas 2D		36
24	ZUMROTUL HASANAH, S.Pd	Guru Kelas 4A		32
25	LAILATUL ZUHRUFAH, S.Pd	Guru Mapel Agama		28
26	HAURA AINA S., S.Pd	Guru Kelas 4C	Koperasi 2	32
27	FAIZAH WAJDAN, S.Pd	Guru Kelas 4E		32
28	NOVA TRIANA Z., S.Pd	Guru Kelas 1B		36
29	ROCHMATUL AZIZAH P., S.Pd	Guru Kelas 4F		32
30	LOVI ANITA SARI, S.Pd	Guru Kelas 4G		32
31	SUGENG WIDODO, S.Pd.I	Guru Mapel Agama		4
32	RIDHOTUL NIKMAL A., S.Pd	Guru Kelas 3D		32
33	SOBIRIN, S.Pd	Guru Mapel Agama	Sarana dan Prasaran 2	28
34	ZAIMATUN NI'MAH, S.Pd	Guru Kelas 2B		36
35	DZAHBAN JODHIE M., S.Pd	Guru Mapel B. Inggris		24
36	IFA MILLATUL A., S.Pd	Guru Kelas 1C		36
37	ALI MAKINUDIN, M.Pd	Guru Kelas 6C		36
38	DWI PURWATI, M.Pd	Guru Kelas 5C		30

39	SILVIA MAULIDATUL L., S. Mat	Guru Kelas 6B		28
40	MA'RIFATUL HASANAH, S.Pd	Guru Mapel Agama		34
41	HERI SISWOKO, S.Pd	Guru Mapel Olahraga		16
42	AFRIDO DIAS PRATAMA, S.Pd	Guru Mapel Olahraga		28
43	IZZAHROTUL ULLA W.R.	Guru Kelas 2E		36
44	SALSABILA RIFDA M.	Guru Kelas 2F		36
45	RIFI NAFAKHA Z.	Guru Kelas 5E		30
46	FINDA HIKMAH	Guru Mapel B. Inggris		16

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	:	MI RAUDLATUL FALAH
Kelas / Semester	:	V / 1
Tema 1	:	Organ Gerak Hewan dan Manusia
Sub Tema 3	:	Lingkungan dan Manfaatnya
Pembelajaran Ke	:	2
Alokasi Waktu	:	1 x Pertemuan (4 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar, siswa mampu memahami kelainan tulang sebagai salah satu organ gerak manusia dengan peduli.
- Dengan membaca, siswa mampu mengolah informasi dari bacaan dan menentukan ide pokok dari setiap paragraf dengan tanggung jawab.
- Dengan menggambar, siswa dapat membuat komik dengan baik percaya diri.

Karakter siswa yang diharapkan : Religius, Nasionalis , Mandiri, Gotong Royong, Integritas

C. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD) :

IPA

Kompetensi Dasar (KD) :

3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.

4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan.

Indikator:

- Memahami kelainan tulang sebagai salah satu organ gerak manusia.

Bahasa Indonesia

3.1 Memahami gambar cerita

4.1 Membuat gambar cerita

Indikator:

- Membuat sebuah cerita bergambar

SBdP

Kompetensi Dasar (KD) :

3.1 Memahami unsur-unsur gambar komik

Indikator:

- Membuat sebuah komik.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <i>Religius</i>▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Lingkungan dan Manfaatnya</i>". <i>Gotong Royong</i>▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mengamati gambar dan membaca penjelasan kelainan organ gerak tulang manusia. <i>Communication</i>▪ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau memberikan tanggapan.▪ Alternatif kegiatan :<ul style="list-style-type: none">▪ Alternatif 1: Guru memberikan waktu selama 15 menit dan siswa diminta mengamati gambar dan membaca keterangan dalam hati.▪ Alternatif 2: Guru menunjuk gambar kelainan tulang pada organ gerak dan menjelaskan bagian-bagian organ gerak manusia secara klasikal untuk dipahami murid. Setelah menjelaskan, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya dan berpendapat. <i>Communication</i>▪ Hasil yang diharapkan<ul style="list-style-type: none">- Mengetahui kelainan organ gerak tulang manusia.- Cermat dan teliti dalam mengamati gambar.	110 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu mengumpulkan informasi dan data dari gambar yang diamati. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i> - Berani dan percaya diri mengemukakan pendapat. ▪ Guru membimbing dan mengawasi siswa membuat model sederhana gangguan atau kelainan organ gerak manusia dari bahan tanah liat. <i>Creativity and Innovation</i> ▪ Guru selalu menekankan kebersihan, kerapian, dan keselamatan kerja selama kegiatan berlangsung. ▪ Meskipun model sederhana, namun kelainan kerangka organ gerak manusia ini harus dibuat dengan memperhatikan proporsi dan anatominya. ▪ Hasil yang diharapkan <ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui gangguan atau kelainan organ gerak manusia. - Cermat, teliti, dan percaya diri dalam mengerjakan tugas. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Secara mandiri siswa mengamati contoh gambar cerita (komik) berdasarkan bacaan. <i>Mandiri</i> ▪ Biarkan imajinasi dan rasa ingin tahu siswa terhadap komik berkembang dengan sendirinya terlebih dahulu. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i> ▪ Guru menstimulus siswa untuk menarik kesimpulan tentang gambar komik berdasarkan hasil pengamatannya terhadap contoh. <i>Communication</i> ▪ Guru dengan siswa merumuskan pengertian komik secara bersama-sama. <i>Gotong Royong</i> ▪ Setelah siswa memahami pengertian komik, siswa mencoba membuatnya dengan memilih salah satu tema yang telah ditentukan pada buku siswa. <i>Mandiri</i> ▪ Catatan: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Selama kegiatan, guru memberikan porsi yang lebih kepada siswa untuk kemampuan diri dalam menggambar. ▪ Berikan keleluasaan siswa untuk bertanya. ▪ Untuk merangsang daya imajinasi siswa berkaitan dengan cerita yang akan dituangkan melalui gambar, berikan pertanyaan-pertanyaan pancingan disertai contoh-contoh cerita. ▪ Hasil yang diharapkan <ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui gambar cerita (komik). - Membuat gambar cerita (komik). 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan imajinasi sekaligus menuangkannya kedalam bentuk gambar. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari <i>Integritas</i> ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <i>Religius</i> 	15 menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Organ Gerak Hewan dan Manusia* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Buku, gambar tentang kelainan tulang manusia, teks, peralatan menggambar.

Mengetahui
Kepala MI RAUDLATUL
FALAH

Turen,.....
Guru Kelas V-A

MAHMUDI, S.Pd.I

ANIKMATUL HASANAH, S.Pd

LAMPIRAN 1 RPP

MATERI PEMBELAJARAN

- Mengamati gambar berbagai kelainan tulang sebagai salah satu organ gerak manusia.
- Menyebutkan dan menunjukkan berbagai jenis tulang sebagai organ gerak pada manusia.
- Membuat model penderita kelainan tulang.
- Membuat cerita bergambar

PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

LAMPIRAN 2 RPP

PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

A. Teknik Penilaian:

1. Penilaian Sikap: Percaya diri, peduli, tanggung jawab, disiplin
2. Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis
3. Penilaian Keterampilan: Uji unjuk kerja

B. Bentuk Instrumen Penilaian

1. Sikap
 - a. Disiplin
 - b. Tanggung jawab
 - c. Peduli
 - d. Percaya Diri

Catatan: Penilaian (penskoran) dapat dilihat contohnya pada Pembelajaran 1

2. Pengetahuan

Siswa mengerjakan soal-soal latihan tertulis, remedial, dan pengayaan pada buku siswa.

Format Penilaian :

Nama Siswa	Hasil Penilaian Pengetahuan			
	Aspek 1		Aspek 2	
	Tercapai (✓)	Belum Tercapai (✓)	Tercapai (✓)	Belum Tercapai (✓)
Keterangan: 1. Aspek 1: Menyebutkan gangguan atau kelainan pada organ gerak, yakni tulang manusia. 2. Aspek 2: Menjelaskan pengertian komik.				

3. Keterampilan

Penilaian Unjuk Kerja

a. Rubrik Menulis Berdasarkan Pengamatan Gambar

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Isi dan Pengetahuan: Hasil yang ditulis sesuai dengan kejadian atau peristiwa yang tampak pada gambar yang diamati	Keseluruhan jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan benar mengelompokkan jawaban.	Keseluruhan jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan sebagian besar benar dalam mengelompokkan jawaban.	Sebagian besar jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan sebagian besar benar dalam mengelompokkan jawaban.	Hanya sebagian kecil jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan hanya sebagian kecil benar dalam mengelompokkan jawaban.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan ringkasan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.

b. Rubrik Membuat Cerita Bergambar (B.Indonesia)

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Ide baru yang dimunculkan oleh peserta didik	Peserta didik dapat menentukan ide cerita yang sangat kreatif tanpa bantuan guru.	Peserta didik dapat menentukan ide cerita yang kreatif tanpa bantuan guru.	Peserta didik dapat menentukan ide cerita yang kreatif dengan stimulus yang diberikan oleh guru.	Peserta didik masih perlu tuntunan dalam menentukan ide cerita.
Produktivitas kata yang digunakan peserta didik	Peserta didik dapat membuat kalimat dengan sangat baik dan dengan kosakata yang sangat sesuai.	Peserta didik dapat membuat kalimat dengan baik dan dengan kosakata yang sesuai.	Peserta didik dapat membuat kalimat dengan cukup baik dan dengan kosakata yang cukup sesuai.	Peserta didik dapat membuat kalimat dengan kurang baik dan dengan kosakata yang belum sesuai.

Alur cerita yang dibuat oleh peserta didik	Alur cerita yang dibuat sangat menarik dan saling berurutan	Alur cerita yang dibuat menarik dan sudah berurutan	Alur cerita yang dibuat masih kurang menarik dan mulai berurutan	Alur cerita yang dibuat kurang menarik dan tidak berurutan
--	---	---	--	--

c. Rubrik Membuat Gambar Komik (SBdP)

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Proporsi	Seluruh bagian gambar dibuat dengan proporsi yang tepat.	Hampir seluruh bagian gambar dibuat dengan proporsi yang tepat.	Sebagian besar gambar dibuat dengan proporsi yang tepat.	Sebagian kecil gambar dibuat dengan proporsi yang tepat.
Komposisi	Seluruh objek gambar disusun dengan tata letak yang tepat.	Hampir seluruh objek gambar disusun dengan tata letak yang tepat.	Sebagian besar objek gambar disusun dengan tata letak yang tepat.	Sebagian kecil objek gambar disusun dengan tata letak yang tepat.
Pewarnaan	Seluruh objek gambar diwarnai dengan warna yang sesuai, seimbang, dan rapi.	Hampir seluruh objek gambar diwarnai dengan warna yang sesuai, seimbang, dan rapi.	Sebagian besar objek gambar diwarnai dengan warna yang sesuai, seimbang, dan rapi.	Sebagian kecil objek gambar diwarnai dengan warna yang sesuai, seimbang, dan rapi.
Unsur-Unsur Gambar Komik	Seluruh unsur utama gambar komik termuat.	Hampir seluruh unsur utama gambar komik termuat.	Sebagian besar unsur utama gambar komik termuat.	Sebagian kecil unsur utama gambar komik termuat.

e. Rubrik Membuat Model Sederhana Gangguan atau Kelainan pada Organ Gerak Manusia

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Proporsi	Seluruh anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.	Hampir seluruh anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.	Sebagian besar anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.	Sebagian kecil anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.
Anatomi	Seluruh bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian tubuh	Hampir seluruh bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian	Sebagian besar bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian	Sebagian kecil bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian

	dilakukan dengan tepat.	tubuh dilakukan dengan tepat.	tubuh dilakukan dengan tepat.	tubuh dilakukan dengan tepat.
Hasil Akhir	Seluruh bagian model dikerjakan dengan secara detail dan rapi.	Hampir seluruh bagian model dikerjakan dengan secara detail dan rapi.	Sebagian besar bagian model dikerjakan dengan secara detail dan rapi.	Sebagian kecil bagian model dikerjakan dengan secara detail dan rapi.

Remedial

Sebutkan jenis-jenis kelainan tulang pada manusia.

Kelainan Tulang Manusia	
Jenis atau Nama Kelainan	Keterangan

Pengayaan

- Presentasikan hasil gambar ceritamu (komik) yang didasarkan pada perilaku-perilaku keseharian anggota keluargamu. Presentasikan di depan guru dan teman-temanmu.
- Pada akhir presentasi, mintalah pendapat dan tanggapan dari guru dan teman-temanmu

Lampiran 4

Hasil Penilaian Komik Strip

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Skor
		Ide kreatif	Produktivitas kata	Alur cerita	
1	AIREEN ROSYDAH HERIUS NUZAYH	3	4	3	10
2	AULIA MAFATIUS SA'DAH ARULANTRI	3	4	3	10
3	AURA NATHASYA DWI ANDHINI	3	4	4	11
4	BEATRICE ORLIN DAMARA	3	4	4	11
5	DAQNA ZAIDAN ALIF ADITAMA	2	3	2	7
6	DIVA JASSICA SADADTUS QOULLIS	4	3	4	11
7	EVIN CINTA NUGRAHA	3	3	3	9
8	FAISAL ANDRI MAULANA	2	3	3	8
9	FATKHUL NURIL YAHYA	3	3	3	9
10	FAZA ATAYA FIKRI RIZQULAH	3	3	3	9
11	FITRIA RAHMADANI	3	3	3	9
12	HAFIDZ ACHMAD RIDWAN	2	3	3	8
13	HASNAA HAMDAN AQILAH	3	4	3	10
14	IRZAM ARSYA TSANI	3	4	3	10
15	M.TSARWA `AZA AL IRSYAD	3	3	3	9
16	MUHAMMAD IGHNA ISYFA LILLA	3	4	4	11
17	MUHAMMAD IGHNA ISYFI LILLA	4	4	3	11
18	MUHAMMAD NIZAM AL KHAFI	3	4	3	10
19	MUHAMMAD RAIHAN AKBAR	3	4	3	10
20	NUR INDRA BIMA ARTA	2	3	3	8
21	RAFIF JULIAN FAIRUZ	3	3	3	9
22	SYAKILAH NABILATUL FARIDAH	3	3	3	9
23	SYIFA OKTAFIANA PUTRI	3	4	3	10
24	VANESA FAYA IZZATY	3	3	3	9
25	WILDAN AMIR	2	3	2	7

26	Z Aidan Hamdani	3	4	3	10
27	Zumrotus Saidiyah	3	3	3	9

Lampiran 5

INSTRUMEN PENELITIAN

A. KODE TEKNIK

Wan 1. GK	= Wawancara Pertama Guru Kelas
Wan 2. GK	= Wawancara Kedua Guru Kelas
Wan 1. Sis	= Wawancara Pertama Siswa Kelas V-A
Wan 2. Sis	= Wawancara Kedua Siswa Kelas V-A
Guru Kelas	= Anikmatul Hasanah, S.Pd

Siswa kelas V-A

No	Nama Siswa
1	AIREEN ROSYDAH HERIUS NUZAYH
2	AULIA MAFATIUS SA'IDAH ARULANTRI
3	AURA NATHASYA DWI ANDHINI
4	BEATRICE ORLIN DAMARA
5	DAQNA ZAIDAN ALIF ADITAMA
6	DIVA JASSICA SADADTUS QOULLIS
7	EVIN CINTA NUGRAHA
8	FAISAL ANDRI MAULANA
9	FATKHUL NURIL YAHYA
10	FAZA ATAYA FIKRI RIZQULAH
11	FITRIA RAHMADANI
12	HAFIDZ ACHMAD RIDWAN
13	HASNAA HAMDAN AQILAH
14	IRZAM ARSYA TSANI
15	M.TSARWA `AZA AL IRSYAD
16	MUHAMMAD IGHNA ISYFA LILLA
17	MUHAMMAD IGHNA ISYFI LILLA
18	MUHAMMAD NIZAM AL KHAFI
19	MUHAMMAD RAIHAN AKBAR
20	NUR INDRA BIMA ARTA

21	RAFIF JULIAN FAIRUZ
22	SYAKILAH NABILATUL FARIDAH
23	SYIFA OKTAFIANA PUTRI
24	VANESA FAYA IZZATY
25	WILDAN AMIR
26	ZAIDAN HAMDANI
27	ZUMROTUS SAIDIYAH

B. PEDOMAN WAWANCARA

No.	Fokus Penelitian	Pertanyaan
1.	Bagaimana kemampuan menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kemampuan menulis kreatif peserta didik kelas V-A pada mata pelajaran Bahasa Indonesia? 2. Kira-kira berapa persentase peserta didik yang belum mempunyai kemampuan menulis kreatif yang baik? 3. Apa kesulitan yang dialami peserta didik kelas V-A dalam pembelajaran menulis kreatif? 4. Bagaimana cara Ibu memotivasi peserta didik yang masih belum mempunyai kemampuan menulis kreatif yang baik?
2.	Bagaimana proses penggunaan media komik <i>strip</i> dalam menulis kreatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah penggunaan media komik <i>strip</i> sudah pernah

- mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen?
- diterapkan sebelumnya pada kelas V?
2. Apakah media komik *strip* dapat mengembangkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran menulis kreatif?
 3. Bagaimana perencanaan pembelajaran menggunakan media komik *strip* pada peserta didik kelas V-A?
 4. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik *strip* pada peserta didik kelas V-A?
 5. Bagaimana evaluasi pembelajaran dalam penggunaan media komik *strip*?
 6. Setelah pembelajaran menggunakan media komik *strip*, apa ada yang menjadi faktor pendukung dan penghambat? Kalau ada, apa saja bu?
 7. Menurut Ibu, apakah seluruh peserta didik kelas V-A dapat membuat komik *strip* dengan baik?
 8. Apakah pembelajaran dalam penggunaan media komik *strip* bisa memberikan manfaat secara baik bagi

peserta didik kelas V-A?
 kalau iya manfaat apa itu bu?

C. PEDOMAN OBSERVASI

No.	Fokus Penelitian	Hal – hal yang diobservasi
1.	Bagaimana kemampuan menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen?	1. Kemampuan menulis kreatif peserta didik kelas V-A pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. 2. Kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam menulis kreatif.
2.	Bagaimana proses penggunaan media komik <i>strip</i> dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen?	1. Perencanaan pembelajaran dalam penggunaan media komik <i>strip</i> . 2. Kegiatan pembelajaran tematik dengan fokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia. 3. Pelaksanaan pembelajaran dalam penggunaan media komik <i>strip</i> . 4. Evaluasi pembelajaran dalam penggunaan media komik <i>strip</i> . 5. Faktor pendukung dan penghambat pembelajaran dalam penggunaan media komik <i>strip</i> .

Lampiran 6

1. TRANSKIP WAWANCARA

A. Penelitian Melakukan Wawancara Tertutup dengan Guru Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Bernama Anikmatul Hasanah, S.Pd Pada 7 Oktober 2021

- a. Bagaimana kemampuan menulis kreatif yang dimiliki oleh peserta didik kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok?

Sebagian peserta didik sudah memiliki kemampuan yang baik dalam menulis kreatif, namun sebagian dari peserta didik juga masih ada yang belum bisa menguasai kemampuan menulis kreatif ini. Kegiatan menulis kreatif yang dilakukan pada pembelajaran di kelas ini, sudah lumayan baik. Peserta didik sedikit demi sedikit mulai belajar untuk mengembangkan kreativitasnya masing – masing. Banyak dari mereka juga mempunyai ide – ide yang menarik untuk dikemas menjadi sebuah cerita yang bagus.

- b. Kira-kira berapa persentase peserta didik yang belum mempunyai kemampuan menulis kreatif yang baik?

Untuk persentasenya kira-kira 30% persen mbak dengan jumlah peserta didik sebanyak delapan anak.

- c. Apa kesulitan yang dialami peserta didik kelas V-A dalam pembelajaran menulis kreatif?

Kalau kesulitannya yaitu peserta didik masih sulit untuk menemukan ide pokok yang akan digunakan dalam cerita, mereka masih bingung mbak cerita yang seperti apa yang harus dibuat. Kemudian untuk pemilihan kata yang digunakan dalam cerita, masih kurang tepat. Selain itu, mereka juga bingung untuk menentukan jalan cerita di cerita yang akan mereka buat, mereka bingung cerita ini nanti arahnya akan kemana, bagaimana suasana yang terjadi dalam cerita, kemudian tokoh-tokoh cerita dan perwatakan yang terkandung di dalamnya.

- d. Bagaimana cara Ibu memotivasi peserta didik yang masih belum mempunyai kemampuan menulis kreatif yang baik?

Saya terus memberikan semangat kepada mereka, untuk memberikan semangat tidak hanya dengan ungkapan kata semangat saja, tetapi dengan membantu mereka untuk mengatasi kesulitan yang mereka temui misalnya ya mbak, ada peserta didik yang kebingungan menentukan ide cerita, kemudian saya pancing terus menerus mbak dengan cerita- cerita lain, jadi dia tetap bisa memikirkan sebuah ide yang kreatif yang bisa dia kembangkan dari cerita-cerita yang saya sebutkan tadi.

- e. Apakah penggunaan media komik *strip* sudah pernah diterapkan sebelumnya pada kelas V?

Iya, sudah pernah mbak. Penggunaan media komik *strip* pernah diterapkan pada 2 tahun sebelumnya, jika ditambahkan dengan tahun ini maka penggunaan media komik *strip* sudah diterapkan sebanyak 3 kali mbak.

- f. Apakah media komik *strip* dapat mengembangkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran menulis kreatif?

Benar mbak, karena dalam media komik *strip* peserta didik diminta untuk mengembangkan ide-ide kreatif yang mereka punya sehingga dapat menjadi sebuah cerita yang dapat dibaca. Dari situ, mereka akan belajar untuk membuat sebuah inovasi-inovasi baru, sebuah cerita yang belum pernah ditemui sebelumnya.

- g. Bagaimana perencanaan pembelajaran menggunakan media komik *strip* pada peserta didik kelas V-A?

Jadi sebelum menerapkan pembelajaran ini pada anak-anak, langkah awal yang saya lakukan yaitu menganalisis kondisi kelas terlebih dahulu. Ya kira-kira mereka nanti mampu tidak untuk membuat sebuah cerita komik *strip*. Selain itu, saya juga mempertimbangkan bagaimana hambatan dan manfaat yang mungkin terjadi ketika dilaksanakannya pembelajaran tersebut. Kalau kira-kira hambatannya sedikit ya penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif ini saya

kira efektif dan bisa diterapkan di pembelajaran Bahasa Indonesia dalam tematik mbak. Langkah selanjutnya yang saya lakukan yaitu pembuatan RPP mbak, namun ketika pembuatan RPP tentunya saya sesuaikan juga dengan jalannya pembelajaran sesuai dengan yang ada di dalam buku tematik, jadi anak-anak tidak bingung karena pembelajarannya masih sama dengan yang ada di dalam buku tematik. Dalam pembuatan RPP tentunya KI dan KD menyesuaikan dengan yang ada di buku guru. Kemudian untuk tema dan subtemanya sudah ada pada silabus.

- h. Bagaimana evaluasi pembelajaran dalam penggunaan media komik *strip*?

Untuk evaluasi pembelajarannya saya lakukan sistem non tes mbak, yaitu dengan menggunakan rubrik penilaian sebagai instrumennya. Di dalam rubrik tadi, ada beberapa aspek yang perlu dinilai dari karya yang telah dibuat oleh peserta didik. Masing-masing aspeknya nanti terdapat empat kriteria penilaian mbak.

B. Penelitian Melakukan Wawancara Terbuka dengan Peserta Didik Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen pada 8 dan 9 Oktober 2021

Wawancara dilakukan 2 kali karena, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan 2 sesi. Peneliti dengan bantuan guru melakukan wawancara terbuka secara langsung dengan peserta didik kelas V-A, setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran:

- a. Bagaimana pembelajaran dengan menggunakan media komik *strip* hari ini? Menyenangkan atau membosankan?

Menurut mereka, pembelajaran menggunakan media komik *strip* menyenangkan. Karena dengan membuat komik *strip* mereka dapat menyalurkan hobi mereka menulis ataupun menggambar. Mereka juga mengatakan bahwa mereka memperoleh pengalaman baru dalam menulis cerita. Jadi tidak hanya cerita pendek, melainkan cerita yang bergambar. Selain itu, mereka juga dapat menggambar karakter tokoh atau benda serta dapat menuliskan cerita yang mereka sukai

- b. Apakah kalian menemui kesulitan pada saat pembelajaran dengan menggunakan media komik *strip*?

Ada beberapa peserta didik mengaku kesulitan dalam membuat cerita yang runtut dan saling berkesinambungan antara panel satu dengan panel lainnya. Selain itu, ada juga yang mengatakan bahwa membuat komik *strip* membutuhkan waktu yang lama untuk berpikir. Kemudian ada juga yang mengatakan bahwa kesulitannya dalam hal menemukan ide pokok dalam membuat sebuah tulisan atau cerita. Karena menurutnya, ide pokok merupakan yang paling utama yang harus ditentukan terlebih dahulu ketika membuat cerita atau tulisan.

C. Penelitian Melakukan Wawancara Tertutup dengan Guru Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen Bernama Anikmatul Hasanah, S.Pd pada 9 Oktober 2021

- a. Setelah pembelajaran menggunakan media komik *strip*, apa ada yang menjadi faktor pendukung dan penghambat? Kalau ada, apa saja bu?

Melihat antusiasme mereka saat pembelajaran menulis kreatif dengan membuat komik *strip*, ini menjadi salah satu faktor pendukung pada saat penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia. Karena tanpa adanya niat dan semangat dari mereka, kegiatan pembelajaran ini tidak akan terlaksana dengan baik. Selain itu, sebagai guru kami juga harus memberikan semangat kepada mereka dan memberikan bantuan ketika mereka mendapatkan kesulitan. Adanya kerjasama yang baik antara guru dan peserta didik ini, sangat mendukung berjalannya kegiatan penggunaan media komik *strip* dalam menulis kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kira-kira seperti itu untuk faktor pendukungnya, sedangkan untuk penghambatnya, ya pembelajaran ini membutuhkan waktu yang lama. Karena untuk membuat komik *strip* kan mereka harus menemukan ide atau jalan ceritanya terlebih dahulu, setelah itu baru menuliskannya menjadi sebuah cerita yang runtut dan saling berkesinambungan antara panel satu dengan panel lainnya. Selain itu, beberapa peserta didik juga kesulitan pada

menggambar, karena didalam komik *strip* tidak hanya membuat cerita saja namun juga ada kegiatan menggambar didalamnya.

- b. Menurut Ibu, apakah seluruh peserta didik kelas V-A dapat membuat komik *strip* dengan baik?

Ya, ada yang sudah bagus ada juga yang masih belum bagus mbak. Namanya juga anak ya mbak bermacam-macam. Yang terpenting itu mereka masih mempunyai kemampuan untuk berusaha, meskipun hasilnya kurang bagus yang penting mereka ada kemauan dan keinginan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas yang saya berikan.

- c. Apakah pembelajaran dalam penggunaan media komik *strip* bisa memberikan manfaat secara baik bagi peserta didik kelas V-A? kalau iya manfaat apa itu bu?

Tentunya ada mbak, dengan menggunakan komik *strip* peserta didik dapat memaksimalkan potensi yang mereka miliki, apalagi peserta didik yang sudah mempunyai kemampuan menulis kreatif yang bagus. Tanpa adanya pembiasaan menulis kemampuan yang telah mereka miliki pastinya tidak dapat terasah dengan baik. Selain peserta didik yang memiliki potensi yang baik dalam bidang ini, tentunya kegiatan menulis kreatif juga bermanfaat bagi peserta didik yang belum memiliki kemampuan menulis yang baik, yaitu mereka dapat berlatih menulis agar bisa menyeimbangi kemampuan menulis peserta didik yang sudah baik.

Lampiran 7

Dokumentasi

FOTO-FOTO HASIL OBSERVASI DAN DOKUMENTASI

Foto Kegiatan Pagi

Berdoa dan Membaca Asmaul Husna Bersama



Foto Kegiatan Membuat Komik Strip



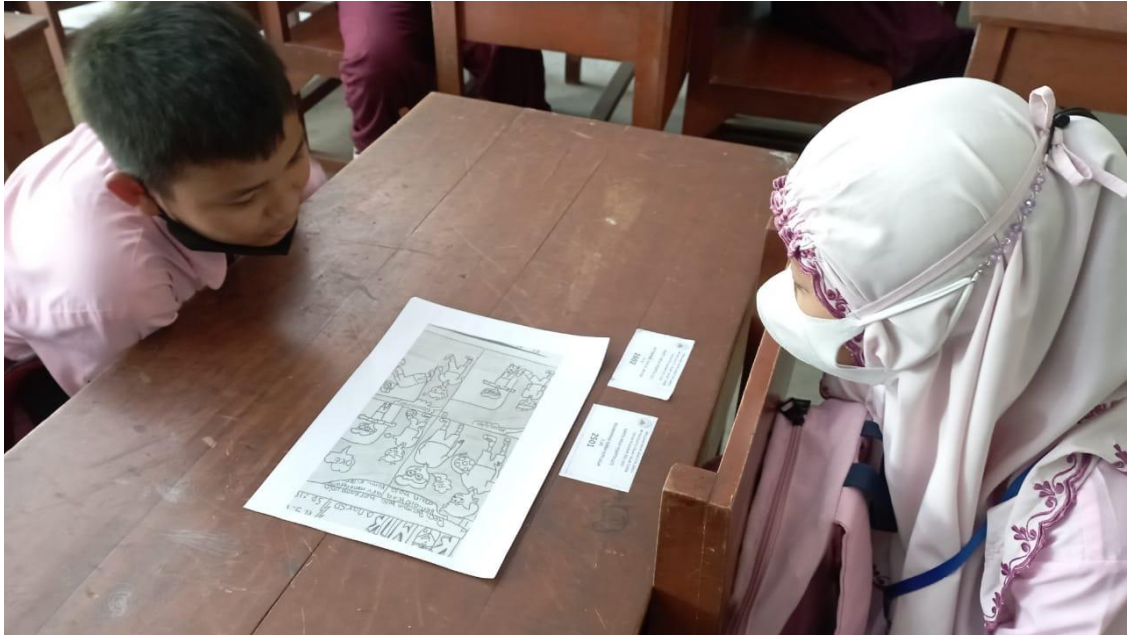
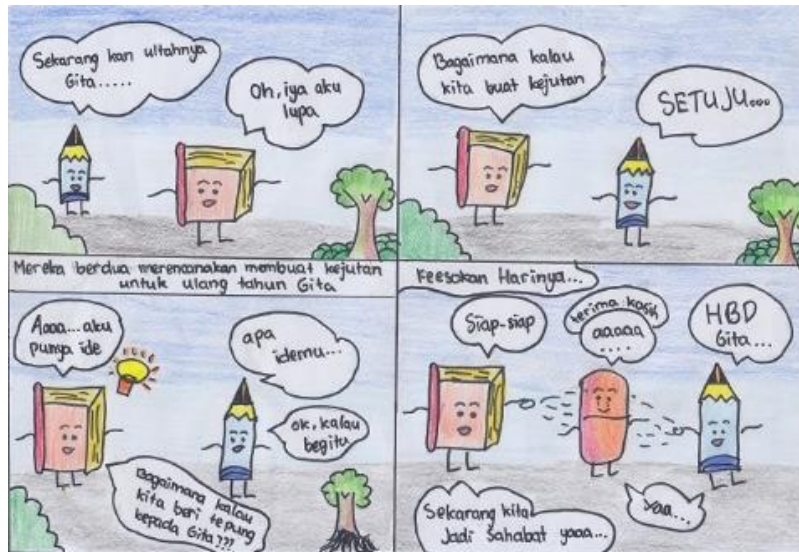


FOTO KARYA KOMIK STRIP







Lampiran 8



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Malang 65144 **Telepon** (0341) 551354 **Faks** (0341) 572533
Website: www.ftk.uin-malang.ac.id **E-mail:** ftk@uin-malang.ac.id

Nomor : 542/Un.03.1/TL.00.1/11/2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

25 November
2021

Kepada
Yth. MI Raudlatul Falah Talok
di
Jl. KH Wahid Hasyim no. 42 Talok -Turen

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Salsabila Riffa Mahdyah
NIM : 17140071
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : Ganjil Tahun Akademik 2020/2021
Judul Skripsi : Penggunaan Media Komik Strip dalam Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VA MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen

Lama Penelitian : 30 September 2021 sampai dengan 15 November 2021
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Scan QRCode ini



untuk verifikasi



Dekan,

Ali

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah;
2. Arsip.

Lampiran 9



MADRASAH IBTIDAIYAH "RAUDLATUL FALAH"

NSM: 111235070286 NPSN: 60715272

STATUS: TERAKREDITASI A

Jl. KH. Wahid Hasyim 42 Talok-Turen-Malang 65175 ☎ (0341) 826444
Website: mirafa.sch.id email: mis_raudlatulfalalah@yahoo.co.id

SURAT IJIN MELAKSANAKAN PENELITIAN SKRIPSI

Nomor : 400/119/322.110.5.4/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MAHMUDI,S.Pd.I

Jabatan : Kepala Madrasah MI Raudlatul Falah Talok

Memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi mahasiswi Jurusan PGMI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

“ Penggunaan Media Komik *Strip* dalam Menulis Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V-A MI Raudlatul Falah Talok Kecamatan Turen.”

Data mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Salsabila Rifda Mahdyah

NIM : 17140071

Jurusan : PGMI Strata 1

Waktu Penelitian : 30 September sampai dengan 15 November 2021

Demikian surat ijin melaksanakan penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 10

BIODATA MAHASISWA

Nama : Salsabila Rifda Mahdyah
NIM : 17140071
Tempat/Tanggal Lahir : Malang, 19 Mei 1999
Fakultas/Program Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk : 2017
Alamat : Dusun Jatirenggo no.33 RT.01/RW.07 Talok,
Kecamatan Turen, Kabupaten Malang
Email : salsabilarifda24@gmail.com



Malang, 8 Desember 2021

Mahasiswa

Salsabila Rifda Mahdyah

17140071