

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DALAM BENTUK BUKU KOMIK UNTUK PENINGKATAN
KEMAMPUAN MENULIS SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR ISLAM AS SALAM KOTA MALANG**

SKRIPSI

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

Oleh

Faridatus Sholikhah
NIM. 10140087



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MALANG**

September, 2014

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DALAM BENTUK BUKU KOMIK UNTUK PENINGKATAN
KEMAMPUAN MENULIS SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR ISLAM AS SALAM KOTA MALANG**

SKRIPSI

Oleh :
Faridatus Sholikhah
10140087

Telah Disetujui pada Tanggal, 10 september 2014

Dosen Pembimbing

Dra. Siti Annijat Maimunah, M.Pd
NIP. 195709271982032001

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 19730823 200003 1002

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DALAM BENTUK BUKU KOMIK UNTUK PENINGKATAN
KEMAMPUAN MENULIS SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR ISLAM AS SALAM KOTA MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Faridatus Sholikhah (10140087)

telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 18 September 2014 dan
dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.PdI)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang : Nurul Yaqien, M.Pd
NIP.197811192006041 001

Sekretaris Sidang : Dra. Siti Annijat Maimunah, M.Pd
NIP. 195709271982032 001

Pembimbing : Dra. Siti Annijat Maimunah, M.Pd
NIP. 19570927 1982032 001

Penguji Utama : Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 19730823 2000031 002

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT
Sholawat beriring salam terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW
sebuah karya sederhana ini akhirnya terselesaikan dengan baik.

Kupersembahkan karyaku ini kepada :

Ayahanda Suparni yang telah berada di sisi Allah SWT dan Ibundaku Sukmawati,
yang dengan tulus mencurahkan kasih sayangnya kepada putrimu tercinta ini serta
untaian doa yang tak terhitung senantiasa terpanjat dalam setiap sujudmu untuk
mengiringi ananda dalam menuju cita-cita yang diimpikan.

Kakak-kakakku tercinta Puji Astuti, Sujarwo, Iswahyudi, dan Dewi
Yang telah memberikan motivasi, doa dan juga bantuan material maupun
imaterial.

Teman-teman seperjuangan yang penuh duka cita dan kegembiraan,
yaitu semua teman-teman PGMI angkatan 2010 khususnya kelas C.

Terima kasih atas segala dukungan dan sarannya.

Terakhir untuk orang yang selalu menemani serta memberikan hiburan dan
semangat.

HALAMAN MOTTO

قُلْ لَوْ كَانَ لَبْحَرٍ مَدَادًا لِكَلِمَاتِ رَبِّي لَنَفِدَ الْبَحْرُ قَبْلَ أَنْ تَنْفَدَ كَلِمَاتُ رَبِّي
 وَلَوْ جِئْنَا بِمِثْلِهِ مَدَدًا ﴿١٠٩﴾

“ Katakanlah : sekiranya lautan menjadi tinta untuk (menulis) kalimat-kalimat
 Tuhanku, sungguh habislah lautan itu sebelum habis (ditulis) kalimat-kalimat
 Tuhanku, meskipun Kami datangkan tambahan sebanyak itu (pula)”
 (Al-Kahfi:109)

Dra. Siti Annijat Maimunah, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Faridatus Sholikhah
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Malang, 10 September 2014

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Faridatus Sholikhah
NIM : 10140087
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia
Dalam Bentuk Buku Komik Untuk Meningkatkan
Kemampuan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar Islam
As Salam Kota Malang**

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Dra. Siti Annijat Maimunah, M.Pd
195709271982032001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan 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, 10 September 2014



Faridatus Sholikhah
NIM: 10140087

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulisan skripsi berjudul “Pengembangan Media Buku Komik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas II Sd Islam As Salam Kota Malang” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang telah berjuang merubah kegelapan zaman menuju cahaya kebenaran yang menjunjung nilai-nilai harkat dan martabat menuju insan berperadapan.

Adalah kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan melakukan *study* S1, penulis bisa menyelesaikan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan beribu-ribu terima kasih serta penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah mendukung terselesaikannya karya ilmiah ini. Diantaranya:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Muhammad Walid, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

4. Dra. Siti Annijat Maimunah, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingannya hingga laporan ini selesai.
5. Dr. Hasan Busri, M.Pd, Nurul Yaqin, M.Pd, Adna Arum, S.Pd yang bersedia menjadi validator dalam penilaian pengembangan Media Pembelajaran serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan Media Pembelajaran.
6. Bapak dan ibu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membimbing penulis selama belajar dibangku perkuliahan.
7. M. Arief Chusaeni, M.Kpd, selaku Kepala SD Islam As Salam kota Malang, beserta guru-guru dan karyawan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di lembaga yang dipimpin.
8. Adna Arum, S.Pd, selaku guru bidang studi Bahasa Indonesia SD Islam As Salam kota Malang, yang membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dari awal sampai akhir pelaksanaan.
9. Seluruh siswa/i kelas II SD Islam As Salam kota Malang yang turut membantu jalannya penelitian ini.
10. Kedua orang tua penulis (Alm.H.Suparni dan Sukmawati) yang telah senantiasa memberikan dukungan baik berupa moril maupun materiil.
11. Semua teman-teman PGMI angkatan 2010 yang telah berjuang bersama meraih cita, karena kalian aku menemukan jati diri penulis.

Hanya ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat penulis sampaikan, semoga bantuan dan do'a yang telah diberikan dapat menjadi catatan amal kebaikan dihadapan Allah SWT.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karenanya, penulis sangat berharap kritik dan saran konstruktif dari para pembaca yang budiman untuk perbaikan dimasa mendatang. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat menjadi manfaat bagi yang membacanya, dan kepada lembaga pendidikan guna untuk membentuk generasi masa depan yang lebih baik. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya kepada kita semua. Amin.

Malang, 10 September 2014
Penulis,

Faridatus Sholikhah
NIM : 10140087

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan 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	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	s	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	sh	م	=	M
ج	=	J	ذ	=	dz	ن	=	N
ح	=	H	ط	=	th	و	=	W
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ع	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أَوْ = Aw

أَيُّ = Ay

أُوْ = Ū

إِيْ = Î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS.....	vii
HALAMAN PERNYATAAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
ABSTRAK	xvii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian Dan pengembangan	8
D. Proyeksi Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	8
E. Manfaat Penelitian Dan Pengembangan	9
F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	10

G. Definisi Istilah.....	11
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Terdahulu.....	14
B. Kajian Teori.....	16
1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan.....	16
2. Media Pembelajaran.....	17
a. Pengertian Media Pembelajaran	17
b. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran.....	19
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	20
d. Hakikat Media Pembelajaran.....	22
e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	23
f. Manfaat dan Nilai Media Pembelajaran	25
3. Media Komik	25
a. Pengertian komik	26
b. Ciri- Ciri Komik.....	27
c. Jenis-Jenis Komik	27
d. Keuntungan dan Kerugian Penggunaan Media Komik	31
4. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	34
a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	34
b. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI.....	35
c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI	37
d. Aspek-Aspek Pembelajaran Bahasa Indonesia	37
5. Hakikat Kemampuan Menulis	39

a. Pengertian Kemampuan	39
b. Pengertian Menulis	40
c. Pengertian Kemampuan Menulis	41
d. Tujuan Menulis	42
e. Proses Menulis	43
f. Evaluasi Keterampilan Menulis	44
6. Karangan Deskripsi	45
a. Pengertian Karangan Deskripsi	45
b. Hakikat Pembelajaran Menulis Karangan	47
BAB III. METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	48
A. Jenis Penelitian.....	48
B. Hipotesis	49
C. Model Pengembangan.....	50
D. Prosedur Pengembangan.....	54
E. Uji Coba Produk	59
1. Desain UjiCoba	60
2. Subjek UjiCoba	63
3. Jenis Data	65
4. Instrumen Pengumpulan Data	66
5. Teknik Analisis Data	67
BAB IV. HASIL PENELITIAN.....	73
A. Analisis Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II	73
B. Analisis Indikator dari SK dan KD	74

C. Bentuk Media Pembelajaran Hasil Pengembangan	76
D. Penyajian Data Validitas	81
1. Hasil Validasi Ahli Isi Media Pembelajaran	82
2. Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran	86
3. Hasil Validasi Guru	89
E. Penerapan Media Pembelajaran Hasil Pengembangan	94
F. Hasil Uji Coba Lapangan	95
G. Pengaruh Buku Komik Terhadap Kemampuan Menulis Siswa	99
BAB V. PEMBAHASAN	104
A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia	104
B. Analisis Hasil Validasi Ahli Pengembangan Media Pembelajaran	105
1. Analisa Hasil Validasi Isi Media Pembelajaran	107
2. Analisis Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran	110
3. Analisis Hasil Validasi Guru	113
4. Analisis Tingkat Kemenarikan Hasil Validasi	116
C. Analisis Penerapan Media Buku Komik	118
D. Analisis Pengaruh Media buku komik	119
BAB VI. PENUTUP	125
A. Kesimpulan	125
B. Saran	126
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas	15
Tabel 3.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas 2 Semester 2	62
Tabel 3.2 SK, KD dan Indikator Pelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas 2 Semester 2.....	63
Tabel 4.1 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli dan Guru Bidang Studi Bahasa Indonesia.....	87
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Isi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia	88
Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Isi Terhadap Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	90
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran	91
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Ahli Desain Terhadap Media Pembelajaran Bahasa Indonesia	93
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Media Pembelajaran.....	95
Tabel 4.7 Kritik dan Saran Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Media Pembelajaran.....	98
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan	101
Tabel 4.9 Penilaian Hasil Uji Coba Lapangan Pada Pre-test	105
Tabel 4.10 Penilaian Hasil Uji Coba Lapangan Pada Post-test	107
Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase.....	111

Tabel 5.2 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pre-test dan Post-test.....124

Tabel 5.3 Hasil Normalitas Sebaran Data 126



DAFTAR GAMBAR

Gambar3.1 Bagan Model Pembelajaran Sadiman.....	56
Gambar3.2 Alur Desain Uji Coba	70
Gambar3.3 Desain Eksperimen (Before, After).....	77



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran I : Surat Izin Penelitian dari FITK
2. Lampiran II : Surat Keterangan Penelitian
3. Lampiran III : Bukti Konsultasi
4. Lampiran IV : Angket Validasi
5. Lampiran V : Lembar Pre-Tes
6. Lampiran VI : Lembar Post-Tes
7. Lampiran VII : Daftar Riwayat Hidup
8. Lampiran XI : Media Buku Komik

ABSTRAK

Sholikah, Faridatus. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar Islam As Salam Kota Malang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dra, Siti Annijat Maimunah M.Pd.

Menulis merupakan suatu kegiatan yang aktif yang dipengaruhi oleh keterampilan produktif lainnya, seperti aspek berbicara maupun keterampilan reseptif, yaitu aspek membaca dan menyimak serta pemahaman kosa kata, diksi, keefektifan kalimat, penggunaan ejaan dan tanda baca. Berdasarkan dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SD Islam As Salam bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesalahan dalam penggunaan huruf capital, dan tanda baca. Siswa juga mengalami kesulitan dalam merangkai kata-kata menjadi kalimat dan menyusunnya kedalam karangan cerita yang utuh. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran bahasa indonesia dalam bentuk buku komik untuk meningkatkan kemampuan menulissiswa.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk buku komik, yang diharapkan mampu meningkatkan keefektifan, efisiensi, dan kemenarikan yang tinggi dalam memberikan stimulus bagi siswa untuk lebih berani mengekspresikan imajinasinya ke dalam bentuk tulisan.

Penelitian ini dilakukan di SD Islam As Salam kota Malang. Bentuk penelitian yang penulis gunakan adalah deskriptif dengan analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R & D)*, pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model menurut *Borg & Gally* yang memiliki enam langkah dalam prosedur pengembangannya.

Hasil dari pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku komik ini memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli guru mata pelajaran mencapai kevalidan 89%, dari uji coba lapangan yang diberikan kepada siswa mencapai kevalidan 94%, ahli isi mencapai tingkat kevalidan 86%, dan ahli desain media pembelajaran mencapai tingkat kevalidan 82%. Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata post-test lebih baik daripada pre-test yaitu $84,75 > 51,50$. sedangkan pada perhitungan uji t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $9,134 > 1,833$. artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media, Buku Komik, Keterampilan Menulis, Kelas IISD/MI.*

ABSTRACT

Sholikah, Faridatus. 2014. *Development of Learning Media of Bahasa Indonesia in Comic Book Form for Increasing Student's Writing Abilities at Second Grade in As-Salam Islamic Elementary School of Malang City*. Thesis. Techer Education of Islamic Elementary School. Tarbiyah and Teaching Sciences Faculty. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Supervisor: Dra, Siti Annijat Maimunah M.Pd.

Writing is an active activity that be affected by other productive skills, such as speaking or receptive skills namely reading and listening aspects, also understanding of vocabularies, diction, effectiveness sentences, using of spelling and punctuation. Based on the results of observations that done by researcher in As Salam Islamic Elementary School of Malang that many students encounter errors in using of capital letters and punctuation. Students also feel difficult in stringing words into sentences and ordered them into the bouquet of intact story. Therefore, need to develop an media of *Bahasa Indonesia* learning in comic books form to improve the writing skills of students.

The purpose of this development research is resulting learning media products in the form of comic books, which are expected to improve the effectiveness, efficiency, and high interest in providing stimulus for students to more daring in expressing their imagination in writing.

This research was conducted in As-Salam Islamic Elementary School of Malang. Research form that used is a descriptive by qualitative and quantitative data analysis. The type of this research is Research and Development (R & D). The development of learning media refers to a model according to the *Borg & Gall*, who has six steps in the procedure of its development

The results of *Bahasa Indonesia* learning media development in comic book form to fulfill valid criteria by test results with expert teacher of subject achieving validity to 89%, from field trials were given to students achieved the validity to 94%, content expert achieved level of validity 86%, and expert design of learning media achieved to 82%. From research results are obtained average value of post-test is better than pre-test were $84,75 > 51.50$. Whereas, in the calculation of t test manually by significance level 0.05 obtained results $t_{\text{counting}} \geq t_{\text{table}}$ namely $9,134 > 1,833$ means H_0 was denied and H_a was received. So there was a significant difference of learning media that be developed. This showed product that was developed had high level of validity qualification, so learning media that be developed viable to use in the study.

Key word : Development, Media, Comic Book, Writing Skill, Second Grade of SDI

الملخص

صلحة, فريدة. ٢٠١٤. تطوير وسائل الإعلام التعلم الإندونيسية في شكل كتاب مصورة لتحسين القدرة الكتابة الطالب الدرجة الثانية المدرسة الابتدائية الإسلامية السلام مالانج. أطروحة قسم التربية المعلم المدرسة الابتدائية، كلية العلوم التربيه والتدريس، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج.

المشرف: الدكتوراندا ستي أنجات ميمونة الماجستير

الكتابة هي النشاط الذي تنشط يتأثر المهارات الإنتاجية الأخرى، مثل جوانب التحدث ومهارات تقبل، أي جوانب القراءة والاستماع والفهم والمفردات، الالتقاء، فعالية الحكم، واستخدام الإملاء وعلامات التقييم. بناء على نتائج الملاحظات التي أبدت من قبل الباحثين في المدرسة الابتدائية الإسلامية السلام أن العديد من الطلاب الذين عانوا من الأخطاء في استخدام حروف وأرقام وعلامات التقييم. الطلاب لديهم أيضا صعوبة التوتير الكلمات إلى جمل ووضعها في قصة سليمة. وبالتالي هناك حاجة لتطوير التعلم وسائل الاعلام الإندونيسية في شكل الكتاب المصور لتحسين مهارات الكتابة الطلاب.

والغرض من هذا البحث هو تطوير الوسائل التعليمية تنتج منتج في شكل الكتب المصورة، والتي من المتوقع أن تحسن فعالية وكفاءة وجاذبية عالية في توفير الحوافز للطلاب لتكون أكثر استعدادا للتعبير عن خياله في شكل مكتوب.

أجري هذا البحث في المدرسة الابتدائية الإسلامية السلام مالانج. شكل البحث أن الأول هو استخدام التحليل الوصفي للبيانات الكمية والنوعية. هذا النوع من البحث هو التطوير و البحث (R & D)، وتطوير الوسائل التعليمية يشير إلى نموذج وفقا لبرج وغال الذين ست خطوات في الإجراء التنمية.

نتائج الوسائل التعليمية التنمية الإندونيسية في شكل كتاب المصور تفي بالمعايير الخاصة على نتائج الاختبار صالحة للمعلمين الخبر المواضيع تتوصل صحة ٨٩% من أعطيت التجارب الميدانية للطالب على الوصول إلى صلاحية ٩٤% ليصل إلى مستوى صحة ما جاء الخبراء من ٨٦%، وخبراء العالي تصميم الوسائل التعليمية صلاحية يصل ٨٢%. وقد تم الحصول على النتائج بمتوسط قيمة بعد الاختبار أفضل من مرحلة ما قبل الاختبار ٨٤,٧٥ > ٥١,٥٠. في حين أن حساب اختبار t مع مستوى الدلالة ٠,٠٥. النتائج التي تم الحصول عليها يدويا \geq الجدول أي ٩,١٣٤ < ١,٨٣٣. يعني أنه H_0 مرفوض و قبلت H_a . لذلك ليس هناك فرق كبير لوسائل الإعلام التي وضعت. وهذا يدل على أن المنتج وضعت لديه التأهيل على مستوى صلاحية عالية، بحيث وضعت الوسائل التعليمية في التدريس استخدام قابلة في التعليم.

الكلمات الرئيسية: التنمية، وسائل الإعلام، والكتب المصورة، مهارات الكتابة، الصف الثاني المدرسة الابتدائية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya zaman segala sesuatu mengalami perkembangan dan kemajuan yang pesat, salah satunya adalah pada bahasa. Pada hakikatnya belajar bahasa adalah belajar untuk berkomunikasi dengan orang lain baik itu secara lisan maupun tulisan disertai ekspresi. Bahasa memungkinkan manusia untuk saling berhubungan dalam komunikasi, saling belajar dari orang lain, memahami orang lain, menyatakan diri dan meningkatkan kemampuan intelektual.

Pendidikan disekolah dasar (SD) bertujuan memberikan kemampuan dasar bagi anak didik yaitu meliputi, “baca-tulis-hitung”, berkaitan dengan kemampuan dasar tersebut yaitu “baca, tulis”, maka peranan pengajaran Bahasa Indonesia di SD atau MI yang bertumpu pada kemampuan dasar sangat penting karena dalam bidang pendidikan dan pengajaran, bahasa indonesia itu tidak hanya dipelajari pada tahap belajar dikelas awal-awal saja, tetapi juga pada kemahiran atau penguasaan di kelas-kelas tinggi. Dalam pembelajaran bahasa indonesia dikelas-kelas awal sering terdengar keluhan-keluhan para guru mengenai kemampuan berbahasa indonesia murid yang belum memuaskan. Keluhan tersebut dilihat berdasarkan pengalaman dan pengamatan sehari-hari, belum diselidiki secara ilmiah. Dan keluhan tersebut

tidak saja meliputi satu aspek, tetapi semuanya yaitu aspek kemampuan menulis, kemampuan membaca, kemampuan mendengarkan dan kemampuan berbicara.¹

Bahwa menulis adalah suatu kegiatan yang aktif dan produktif serta memerlukan cara berpikir yang teratur yang diungkapkan dalam bahasa tulis. Keterampilan seseorang untuk mengungkapkan ide, pikiran, gagasan, pengetahuan, ilmu, dan pengalaman sebagai suatu keterampilan yang produktif. Menulis dipengaruhi oleh keterampilan produktif lainnya, seperti aspek berbicara maupun keterampilan reseptif, yaitu aspek membaca dan menyimak serta pemahaman kosa kata, diksi, keefektifan kalimat, penggunaan ejaan dan tanda baca. Pemahaman berbagai jenis karangan serta pemahaman berbagai jenis paragraph dan pengembangannya.²

Dengan menulis siswa dapat mengungkapkan atau mengekspresikan gagasan atau pendapat, pemikiran dan perasaan yang dimiliki. Selain itu, juga dapat mengembangkan daya pikir dan kreativitas siswa dalam menulis. Keterampilan menulis dibutuhkan banyak aspek antara lain penguasaan kosakata sebagai factor instrinsik yang mendukung keterampilan menulis. Menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif sehingga keterampilan ini tidak datang dengan sendirinya akan tetapi membutuhkan latihan dan kebiasaan yang berkesinambungan.

¹ Lamuddin Finoza, *Komposisi Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Diksi Insan Mulia, 2007), hlm 4

² Furqanul Aziz dan Chaedar Alwasilah, *Pengajaran Bahasa Komunikatif Teori dan Praktek*, (Bandung: PT Rsdakarya, 2000), hlm 21

Haryadi dan Zamzami, berpendapat bahwa rendahnya mutu kemampuan menulis siswa disebabkan oleh kenyataan bahwa pengajaran mengarang dan menulis cerita dianaktirikan. Suparno dan Muhamad Yunus, mengatakan bahwa pengalaman belajar menulis yang dialami siswa tidak terlepas dari kondisi gurunya sendiri. Umumnya guru dalam pembelajaran belum menggunakan metode yang bervariasi serta ketidakmenarikannya media. Akibatnya, kemampuan menulis siswa menjadi rendah.³

Oleh sebab itu kemampuan menulis yang baik dan benar itu harus ditanamkan ketika anak masih dalam usia dasar, namun sering kali dalam pengajaran kemampuan menulis guru menggunakan metode atau media yang kurang pas atau kurang sesuai, jadi pembelajaran dikelas kurang bisa menarik perhatian siswa untuk bersemangat dalam mengikuti pelajaran tersebut. Selain itu karena buku ajar atau LKS yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kurang begitu menarik, contohnya saja pada bagian materi tentang menulis, ada sebuah cerita fabel yang tidak disertai gambar kurang menarik karena jumlah gambar hanya sekilas atau sedikit dan tidak berwarna karena menggunakan kertas buram. Jadi ketika anak diminta untuk menulis kembali isi cerita yang dibaca mereka kurang begitu antusias dan tertarik. Oleh karena itu kemampuan menulis siswa masih tergolong rendah.

Permasalahan diatas juga dialami oleh sebagian besar siswa-siswi SDI As Salam Malang khususnya mereka yang duduk dikelas 2. Seperti wawancara yang

³ Susi Purwandari, *Upaya Meningkatkan Menulis Karangan Narasi Dengan Menggunakan Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas IV SD Mangir Lor Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul*, Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012, hlm. 1

dilakukan oleh peneliti kepada ibu Adna Arum selaku guru pelajaran bahasa indonesia kelas 2 SDI As Salam Malang ini, beliau berkata:

bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sini kami hanya menggunakan media yang ada yaitu buku paket walaupun terkadang kami juga menggunakan media gambar untuk menunjang anak lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran bahasa indonesia ini khususnya dalam aspek menulis, akan tetapi media seperti ini tidak selalu kami gunakan dalam setiap pembelajaran karena keterbatasan tenaga dari guru untuk membuatnya, atau bisa dikatakan adanya kurang kreatifitas dari guru sendiri, sehingga mengakibatkan kurang begitu memuaskan hasil belajar siswa.⁴

Hal ini mengakibatkan kemampuan menulis siswa kelas 2 SDI As Salam masih rendah, banyak diantara mereka yang kurang memahami ejaan-ejaan yang disempurnakan (EYD) dan penggunaan baca. Hal ini terlihat berdasarkan dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesalahan dalam penggunaan huruf capital, dan tanda baca. Siswa juga mengalami kesulitan dalam merangkai kata-kata menjadi kalimat dan menyusunnya ke dalam karangan cerita yang utuh. Melihat dari permasalahan tersebut maka guru bahasa Indonesia kelas 2 SDI As Salam Malang ini juga berupaya meningkatkan keterampilan menulis siswa-siswi kelas 2 dengan menggunakan media selebar poster komik dengan tema cerita rakyat. Setelah media tersebut diterapkan ternyata dengan cara tersebut cukup memberikan kontribusi dalam menumbuhkan motivasi menulis siswa dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa.⁵

⁴ Wawancara dengan Ibu guru bahasa indonesia kelas 2 SDI As Salam Malang

⁵ Sumber data hasil observasi di kelas 2 SDI As Salam Malang pada tanggal 12 Maret 2014.

Akan tetapi meskipun mereka sebagian besar sudah tertarik untuk menceritakan kembali cerita yang mereka dengar dari guru dalam bentuk tulisan, mereka masih perlu bantuan dari guru untuk dapat menyusun cerita dengan runtut. Karena mereka masih duduk di kelas 2, jadi mereka masih susah untuk mengembangkan cerita yang terlalu singkat. Selain itu media yang ditampilkan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 ini adalah selebar poster komik hitam putih terdiri dari empat kotak gambar saja yang mungkin kurang menarik jika disampaikan pada kelas 2.

Melihat dari asumsi tersebut maka peneliti mencoba melengkapi metode yang digunakan oleh guru bahasa Indonesia tersebut dengan menggunakan sebuah media pembelajaran bahasa Indonesia dalam bentuk buku komik, komik di sini adalah sebuah suatu rangkaian gambar seri yang bertutur menceritakan suatu kisah yakni cerita anak yang dikemas menjadi sebuah buku. Di dalam cerita tersebut semua tokoh-tokoh diperankan oleh binatang-binatang yang membuat anak menjadi tertarik dan bersemangat untuk membaca dan mendengarkan cerita yang disampaikan oleh guru di dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas khususnya pada aspek menulis.

Menurut Soeparno, peranan buku bergambar ataupun buku komik dalam pembelajaran menulis adalah membantu siswa dalam memperoleh konsep tentang suatu topik tertentu dengan mengamati buku tersebut kemudian siswa diminta menuangkannya dalam bentuk tulisan. Selain itu, buku bergambar ataupun buku komik merupakan gambar menemois yakni suatu gambar dapat menimbulkan suatu ingatan pada suatu rangkaian kejadian tertentu. Sedangkan

menurut Saleh Abbas, komik yang berupa kejadian beruntun/kronologis akan membantu siswa dalam menemukan gagasan dalam bercerita.⁶

Oleh sebab itu, dalam menulis karangan cerita sangat cocok dengan digunakan media buku komik. Dengan menggunakan media buku komik ini dapat menarik perhatian dan antusias siswa untuk lebih memperhatikan pelajaran. Selain itu, juga dapat membantu siswa untuk menuangkan ide dan mengembangkan imajinasinya dalam bentuk tulisan.

Kisah yang sering digunakan dalam pembelajaran siswa kelas 1-2 adalah biasanya diangkat dari kumpulan-kumpulan cerita jenaka tentang fable, karena selain menarik, juga merupakan cerita yang di dalamnya semua tokoh dimainkan oleh binatang-binatang yang berperan sebagai atau layaknya manusia, maka dari itu peneliti menuangkannya dalam sebuah buku komik. Buku komik ini cukup menarik karena di dalamnya berupa gambar-gambar binatang dengan dialog dan tampilannya warna-warni. Jadi anak yang melihatnya akan lebih antusias untuk membacanya. Pada kenyataannya, buku-buku yang digunakan di sekolah saat ini kurang begitu menarik siswa seperti cerita yang ada di LKS siswa, yang gambarnya kurang menarik minat anak yaitu hanya memakai kertas buram dan tidak berwarna, terkadang hanya sebatas tulisan ceritanya saja tanpa adanya gambar-gambar yang mendukung.

⁶ Susi Purwanti, *op.cit*, hlm.34

Dengan adanya permasalahan di atas, untuk lebih menarik perhatian siswa dalam pembelajaran maka peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Komik Untuk Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar Islam As Salam Kota Malang”**.

B. Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakan bentuk Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar Islam As Salam Kota Malang yang dikembangkan?
2. Bagaimana efektifitas penggunaan media buku komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas II SD Islam As Salam kota Malang?
3. Apakah Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Komik dapat Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar Islam As Salam Kota Malang ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar Islam As Salam Kota Malang yang dikembangkan.
2. Untuk menjelaskan efektifitas penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar Islam As Salam Kota Malang.
3. Untuk mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar Islam As Salam Kota Malang.

D. Proyeksi Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Penelitian ini akan menghasilkan produk untuk guru dan siswa berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar secara mandiri maupun dengan bimbingan guru dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbentuk buku.
2. Media pembelajaran disajikan dalam bentuk buku komik.
3. Isi yang disampaikan adalah tentang cerita binatang yang berjudul “ *Si Rusa yang Sombong*” untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas II.

4. Media pembelajaran disertai dengan kegiatan-kegiatan aktif siswa yang menekankan pada aspek menulis cerita, kegiatan tersebut disajikan dalam bentuk tugas mandiri.

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Manfaat penelitian dibedakan menjadi dua yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis, berikut penjelasan manfaat penelitian yang dilakukan⁷:

1. Manfaat Teoritis

Hasil peneliti ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan digunakan sebagai referensi baru terkait dengan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku komik. Selain itu, sebagai langkah praktis mengembangkan ilmu-ilmu pendidikan khususnya pada bidang PGMI.

2. Manfaat Praktis

Pengembangan media buku komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini diharapkan dapat menjadi alternatif sumber belajar untuk siswa kelas II SD/MI. Manfaat yang diharapkan untuk pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek menulis secara khusus antara lain:

a. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan akan membantu siswa dalam menghadapi kesulitan dalam

⁷Ridwan. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*, (Bandung: Alfabeta. 2009), hlm.359

aspek menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia, karena dengan media buku komik dapat menarik minat siswa dalam belajar.

b. Bagi Sekolah/Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, maka dapat dijadikan bahan informasi dan kajian untuk dapat meningkatkan konsep pembelajaran melalui media pembelajaran yang lebih menarik

c. Bagi Pengembang

Sebagai pengalaman yang berharga dalam pengembangan keilmuan dan untuk selanjutnya dapat digunakan dalam pembelajaran apabila nantinya terjun langsung sebagai seorang pendidik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media buku komik pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa kelas II SD/MI antara lain:

- a. Media buku komik dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa.
- b. Media buku komik yang memuat beberapa kegiatan dan latihan-latihan akan memotivasi siswa untuk belajar menulis karangan cerita.

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa pengembangan media buku komik dalam pelaksanaan produk ini adalah:

- a. Produk pengembangan media buku komik hanya terbatas pada sebuah kisah cerita yaitu “ Si Rusa yang Sombong”
- b. Objek pengembangan terbatas pada pengguna media buku komik guru dan siswa di SDI As Salam Malang.
- c. Penilaian kevalidan pada media buku komik dilakukan oleh 3 validator ahli, yaitu validator isi materi, validator desain media buku komik, dan guru bidang studi bahasa Indonesia di SDI As Salam Malang.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang ada, oleh karena itu diberikan penegasan dan pembahasan dari istilah yang berkaitan dengan judul penelitian yang meliputi:

1. Pengembangan

Pengembangan atau *development*, mempunyai makna pengolahan frase-frase dan motif-motif dengan detail terhadap tema atau yang dikemukakan sebelumnya.⁸

⁸ Komaruddin dan Yooke Tjuparmah S. Komaruddin, *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2000), hlm. 186

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media buku komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas II SD/MI.

2. Media

Media adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar)⁹

Media yang dimaksudkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah berupa buku komik sebagai alat bantu/ media dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD/MI.

3. Pengembangan Media

Pengertian pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar-mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya.

4. Buku Komik

suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan dan ceritanya dikemas dalam sebuah buku. Buku komik ini sering juga disebut sebagai komik cerita pendek yang biasanya komik ini berisikan 25 halaman namun juga bisa lebih.¹⁰

⁹ Ahmad Rohani. *Media Instruksional Edukatif*. (Jakarta: PT Rineka Cipta. 1997). Hlm. 3

¹⁰ <http://daynishurnal.wordpress.com/2014/05/10/komik-sebagai-media-komunikasi-grafis>.

5. Kompetensi menulis

Menulis adalah keterampilan menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik.

6. Cerita/dongeng

Cerita tentang binatang yang bisa berbicara dan bertingkah laku seperti manusia sebagai lambang pengajaran moral (biasa juga disebut sebagai cerita binatang). Jadi dalam buku komik cerita yang menggunakan hewan sebagai tokoh utamanya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian ini berikut dikemukakan hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini:

1. “Peningkatan ketrampilan menulis karangan sederhana dengan menggunakan media komik pada siswa kelas III SDN Ngaglik 03 Batu”.¹
Oleh Nita Nurhayati . Bahwasannya peningkatan ketrampilan menulis karangan sederhana dengan menggunakan media komik pada siswa kelas III SDN Ngaglik 03 Batu benar-benar menunjukkan adanya peningkatan ketrampilan menulis karangan sederhana siswa.
2. “Peningkatan kemampuan menulis cerpen dengan memanfaatkan media komik siswa kelas III SDK Santo Fransiskus Lawang Malang.”.² oleh Maria Margaretha Kartikasari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan kemampuan menulis cerpen.
3. “*Pengembangan media komik pembelajaran matematika pokok bahasan perkalian dan pembagian SD kelas III semester 1 SDN Karang Besuki*”

¹ Nita Nurhayati. Peningkatan keterampilan menulis karangan sederhana dengan menggunakan media komik pada siswa kelas III SDN Ngaglik Batu. Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar. Universitas Negeri Malang 2010.

² Kartikasari, Maria Margaretha, *Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Dengan Memanfaatkan Media Komik Siswa Kelas III SD Santo Fransiskus Lawang Malang* (Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar Malang: Universitas Negeri Malang, 2009)

Malang”.³ Oleh Anita Candra Pratiwi. Pada pengembangan ini bahwa media komik dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Profil Peneliti	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nita Nurhayati “Peningkatan ketrampilan menulis karangan sederhana dengan menggunakan media komik pada siswa kelas II SDN Ngaglik 03 Batu”.	Meningkatkan ketrampilan menulis karangan sederhana dengan menggunakan media komik pada siswa kelas II	Media buku komik yang digunakan dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan sederhana pada siswa kelas II	Menggunakan media buku komik, meningkatkan ketrampilan menulis	Menggunakan penelitian PTK
2.	Maria Margaretha Kartikasari “Peningkatan kemampuan menulis cerpen dengan memanfaatkan media komik siswa kelas III SDK Santo Fransiskus Lawang Malang.”.	Meningkatkan kemampuan menulis cerpen dengan memanfaatkan media komik siswa kelas III	Media komik dapat meningkatkan kehandalan komunikasi, memberikan gambaran nyata, meningkatkan minat siswa dalam belajar, dan dapat mencapai tujuan kompetensi yang diharapkan.	Menggunakan media buku komik, meningkatkan kemampuan menulis	Materi yang digunakan berupaya meningkatkan kemampuan menulis cerpen
3.	Dilarini Kartika Mulyo.R ”Pengembangan	Mengembangkan media buku	Media buku bergambar dapat merangsang minat	Menggunakan metode penelitian	Mata pelajaran matematika

³Anita Candra Pratiwi, *Pengembangan media komik pembelajaran matematika pokok bahasan perkalian dan pembagian SD kelas III semester 1 SDN Karang Besuki Malang*, Skripsi, Program Studi PGSD UM, 2011

Media Buku Bergambar Matematika Siswa Kelas I Semester 2 Di SDN 3 Plaosan Kapanjen Malang”.	bergambar matematika siswa kelas I semester 2	siswa dalam mempelajari mata pelajaran Matematika pokok bahasan satuan berat benda, serta dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar.	R&D, sama-sama mengem Bangkan media berupa buku	siswa kelas I semester 2.
---	---	--	---	---------------------------

B. Kajian Teori

1. Pengertian penelitian dan pengembangan

Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.⁴ Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa multy years).⁵

⁴ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm 194

⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm: 297

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Elly mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁶

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.⁷

⁶ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Rajawali Pers, 2009), hlm. 3

⁷ Asnawir & Bayiruddin. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11

The Association for Educational Communication and Technology (AECT) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Sementara, menurut Suparman media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Selanjutnya, McLuhan memaknai media sebagai saluran informasi.⁸

Dalam dunia pendidikan, sering kali istilah alat bantu atau media komunikasi digunakan secara bergantian atau sebagai pengganti istilah media pendidikan (pembelajaran). Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik bahwa dengan penggunaan alat bantu berupa media komunikasi, hubungan komunikasi akan dapat berjalan dengan lancar dan dengan hasil yang maksimal. Batasan media seperti ini juga dikemukakan oleh Raiser dan Gagne, yang secara implisit menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dalam pengertian ini, buku/modul, tape recorder, kaset, video recorder, camera video, televisi, radio, film, slide, foto, gambar, dan komputer adalah merupakan media pembelajaran. Menurut Nasional Education Association-NEA, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audio visual beserta peralatannya.⁹

⁸Rayandra Asyhar. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta. Referensi Jakarta, 2012), hlm.4

⁹ Ibid. Hlm. 4

Berdasarkan batasan-batasan mengenai media seperti tersebut diatas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang meenyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses belajar (didalam/diluar kelas) menjadi lebih efektif.¹⁰

b. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran

Media pengajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya yang antara lain :¹¹

1. Pengguanaa media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.
2. Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.

¹⁰ Arief S, Sadiman, dkk., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*,(Jakarta: CV. Rajawali, 1990), hlm 8

¹¹Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 19

3. Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
4. Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran.
5. Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.
6. Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari macam media, maka guru dapat memanfaatkan *multy media* yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Pada awalnya media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.¹² *Edgar Dale* mengklasifikasikan pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak. Klasifikasi pengalaman tersebut diikuti secara

¹² H. Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 20

luas oleh kalangan pendidik dalam menentukan alat bantu apa seharusnya yang sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.¹³

Akhmad Sudrajat mengemukakan beberapa fungsi media Sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknya lah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek

¹³ Ibid, hlm. 20-21

mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.

3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

d. Hakikat Media Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang kompleks pada semua orang dan terjadi seumur hidup yaitu semenjak bayi sampai akhir hayat. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi berkembang pula tugas dan peran guru sejalan dengan jumlah anak yang memerlukan pendidikan, harus diakui guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, siswa dapat belajar dari beraneka sumber.

Sifat unik tiap siswa, lingkungan dan pengalaman yang berbeda, kurikulum dan materi pelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan kesulitan bila harus diatasi sendiri. Briggs dalam wijaya

menyatakan bahwa masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu kemampuannya dalam : 1) sebagai alat bantu untuk memberikan stimulus yang sama, 2) mempersamakan pengalaman konkret, 3) menimbulkan persepsi yang sama, 4) mempertinggi daya serap, dan 5) meningkatkan motivasi belajar.¹⁴

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pengajaran yang dapat digunakan dalam proses mengajar antara lain:¹⁵

1) Media cetak

Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, *leaflet*, studi *guide*, jurnal dan majalah ilmiah.

2) Media Pameran

Media yang tidak diproyeksikan media realita atau benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realita ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem dan organ tanaman. Model adalah benda tiruan dalam

¹⁴ Dedi, wijaya, kusuma. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta:PT. Indeks, 2009) hlm 294

¹⁵ <http://gurukuansing.blogspot.com/2011/06/.html>

wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia. Misal untuk mempelajari sistem gerak, pencernaan, pernafasan, peredaran darah, sistem ekskresi, dan syaraf pada hewan.

3) Media yang diproyeksikan

Media yang diproyeksikan juga memiliki bentuk fisik yang bervariasi, yaitu *overhead* transparansi, slide suara, dan film strip. *Overhead*transparansi dapat dianggap sebagai projected medium yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran.

4) Media Audio-Visual

- a. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film, yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran yang biasa dikemas dalam bentuk VCD.
- b. Media komputer. Media ini mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar. Komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.

f. Manfaat dan Nilai Media Pembelajaran

Ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih difahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

3. Media Komik

a. Pengertian Komik

Pada tahun 1996, Will Eisner menbitkan buku *Graphic Storytelling*, dimana beliau mendefinisikan komik sebagai tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik.

Sebelumnya di tahun 1986, dalam buku *comics and sequential art*, Eisner mendefinisikan teknis dan struktur komik sebagai *sequential art*, susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide.¹⁶

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Gambar dalam komik menggambarkan sebuah karakter kartun (bisa merupakan seseorang, binatang, tumbuhan, ataupun suatu objek benda mati). Biasanya komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, atau dalam majalah. Atau bisa juga dalam bentuk buku tersendiri. Atau ada juga yang berpendapat, komik adalah dunia tutur kata, suatu rangkaian gambar yang bertutur menceritakan suatu kisah. Dalam membaca gambar ini kira-kira sama dengan membaca peta, simbol-simbol, diagram dan sebagainya.¹⁷

¹⁶ Atmowiloto, A. *Komik Dan Kebudayaan Nasional*. Majalah Analisis Kebudayaan. (Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. Tahun Ke II), Hlm 102

¹⁷ Masdiono Toni, *14 jurus membuat komik*. (Jakarta:Creativ Media, 1998), Hal. 9

b. Ciri-ciri Komik

Adapun yang menjadi ciri-ciri komik adalah sebagai berikut:¹⁸

- 1) Bersifat personal, dengan membaca komik dapat membawa pembaca untuk terlibat secara emosional dengan pelaku utama dalam komik tersebut.
- 2) Humor yang kasar, penggunaan bahan yang mudah dimengerti oleh orang awam.
- 3) Bahasa percakapan, dengan digunakannya bahasa percakapan sehari-hari akan lebih mudah mengena bagi pembaca.
- 4) Penyederhanaan perilaku yang menggambarkan moral atau jiwa pelaku, pola perilaku dalam cerita komik cenderung untuk disederhanakan dan mudah diterka.
- 5) Bersifat kepahlawanan, isi komik cenderung membawa pembaca untuk memuja pahlawannya.

c. Jenis-jenis Komik

Adapun 10 jenis komik yaitu:¹⁹

- 1) Kartun/ Karikatur (*Cartoon*), komik ini isinya hanya berupa satu tampilan yang di dalamnya terdapat beberapa tokoh yang

¹⁸ Ayu Kurniawati, *Pengembangan Komik Matematika sebagai Media Pembelajaran Problem Solving untuk Siswa Kelas VII SMP pada Pokok Bahasan persamaan Linier Satu Variabel*, Skripsi, Program Studi Matematika, 2009, hlm 24

¹⁹ Ayu Kurniawati, *pengembangan komik matematika sebagai media pemebelajaran problem solving untuk siswa kelas VII SMP pada pokok bahasan persamaan linier satu variabel, skripsi, program studi matematika,2009.*
Hlm 25

digabungkan dengan tulisan-tulisan. Tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran dan humor

- 2) Komik Potongan (*Comic Strip*), komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang digabungkan menjadi satu bagian sebuah alur cerita pendek namun tidak harus langsung selesai dan bisa dibuat bersambung. Komik ini biasanya ditampilkan secara mingguan atau harian di sebuah surat kabar, majalah ataupun tabloid.
- 3) Buku Komik (*Comic Book*), suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan dan ceritanya dikemas dalam sebuah buku.
- 4) Komik Tahunan (*Comic Annual*), Penerbit biasanya akan menerbitkannya dalam bentuk cerita putus atau serial.
- 5) Album Komik (*Comic Album*), potongan gambar dari beberapa komik yang digabung atau diringkas menjadi satu dan dijadikan sebagai bacaan sehingga menjadi suatu album komik.
- 6) Komik Online (*webcomic*), komik ini dipublikasikan melalui situs web, sehingga para pembacanya lebih mudah mengakses karena biaya yang dibutuhkan relatif murah.
- 7) Buku Instruksi dalam Format Komik (*Instructional Comic*), komik ini biasanya sering digunakan sebagai media pembelajaran. Buku instruksi format komik ini bisa dalam bentuk buku komik, poster komik, atau tampilan lainnya.

- 8) Rangkaian Ilustrasi, rangkaian ilustrasi ini biasanya digunakan dalam dunia perfilman maupun periklanan. Sebelum melangkah dalam pembuatan iklan biasanya akan lebih mudah bekerja apabila dibuatkan rangkaian ilustrasinya terlebih dahulu.
- 9) Komik Sempel (*Comic Simple*), komik ini biasanya dibuat oleh hasil karya sendiri kemudian difotokopi dan dijilid. Komik ini biasanya hanya berupa gambar-gambar kasar dan tidak perlu banyak memerlukan biaya.
- 10) Perencanaan dalam Pikiran (*Planning on Mind*), komik ini adalah komik dengan bayangan-bayangan dalam pikiran yang sudah direncanakan menjadi rangkaian gambar-gambar namun komik ini tidak tertuang dalam coretan di atas kertas melainkan hanya tergambar di dalam pikiran kita saja.

Jenis komik yang akan dikembangkan yakni jenis Buku Komik (*Comic Book*). Buku komik adalah alunan gambar-gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam bentuk suatu buku, terdapat sampul dan isi.

Pemilihan jenis buku komik karena mudah untuk dibawa kemana-mana oleh siswa dan siswa bisa memilih dimana saja tempat yang siswa senangi untuk membaca komik sehingga siswa lebih

berminat dan senang dalam menyelesaikan masalah. Terdapat tiga jenis buku komik yaitu:²⁰

1) Komik Kertas Tipis (*Trade Paperback*)

Buku komik ini berukuran seperti buku biasa, tidak terlalu besar, lebar dan hanya berisikan sekitar 30 halaman. Walaupun terkesan tipis namun bisa dikemas dengan menggunakan kualitas kertas yang bagus sehingga penampilan atau penyajian terlihat menarik.

2) Komik Majalah (*Comic Magazine*)

Buku komik yang berukuran seperti majalah (ukuran besar), biasanya menggunakan tipe kertas yang tebal dan keras untuk sampulnya. Ukuran yang besar tersebut tentunya berisikan sekitar 64 halaman dan bisa menampung banyak gambar dan isi cerita.

3) Komik Novel Grafis (*Graphic Novel*)

Isi ceritanya lebih panjang dan komplikasi serta membutuhkan tingkat berfikir yang lebih dewasa untuk membacanya. Isi buku ini lebih dari 100 halaman. Bisa dalam bentuk cerita seri atau cerita putus.

²⁰ Atmowiloto, A. *Komik dan Kebudayaan Nasional. Majalah Analisis Kebudayaan*. (Jakarta: Department Pendidikan dan Kebudayaan Tahun Ke II) Hlm 102

d. Keuntungan Dan Kerugian Penggunaan Media Komik²¹

Komik (buku cerita bergambar) memuat pesan melalui ilustrasi dan teks tertulis. Kedua elemen ini merupakan elemen penting pada cerita. Buku-buku ini memuat berbagai tema yang sering didasarkan pada pengalaman kehidupan sehari-hari anak. Karakter dalam buku ini dapat berupa manusia atau binatang. Disini ditampilkan kualitas manusia, karakter dan kebutuhan, sehingga anak-anak dapat memahami dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadinya.

Menurut Tiedt secara umum komik terdiri atas paduan kata-kata (bahasa) dan gambar. Bahasa dalam komik kebanyakan berisi berupa kalimat langsung. Fungsi bahasanya tidak hanya untuk menjelaskan, melengkapi, atau memperdalam pengertian teksnya. Dibandingkan dengan kisah gambar, disini bahasa dan gambarnya secara langsung saling terpadukan. Isi ceritanya disajikan melalui penataan gambar-gambar tunggal dalam suatu urutan dan berhubungan dengan tema-tema yang universal sehingga anak-anak dapat memahaminya. Daya tarik berbagai jenis komik mengikuti pola yang dapat diramalkan. Di kalangan anak prasekolah, yang disukai adalah komik dengan tokoh hewan, misalnya Miki Tikus, Donal Bebek, dan sebagainya, yang berpakaian dan berbicara seperti manusia. Akan tetapi, sebenarnya anak prasekolah menyukai semua komik dengan

²¹ <http://prolegda.pdf>. 1, akses 10 mei 2014 jam 19.30 WIB

syarat tidak mengandung unsur teror. Pada akhir masa kanak-kanak, anak-anak menyukai komik dengan pahlawan yang dapat diidentifikasikannya. Mereka menyukai petualangan, misteri, dan ketegangan. Dan memasuki usia remaja, mereka menyukai kisah roman dan cinta. Seks dan kejahatan juga menarik bagi anak selama usia remaja, seperti halnya humor. Hal ini sesuai dengan fase proses perkembangan literer anak, yakni: umur 2-4 tahun adalah usia fantasi anak, umur 4-8 tahun usia dongeng, umur 8-11/12 tahun usia petualangan, umur 12-15 tahun usia kepahlawanan, dan umur 15-20 tahun usia liris dan romantis.

Menurut Lie bahwa komik bukan sekedar media hiburan tetapi komik bisa menjadi media untuk mendidik dan mengajar ilmu pengetahuan dan moral kepada siswa. Namun banyak pendidik dan orang tua menentang keasyikan anak dengan komik. Sebagian yang lain menyetujui mereka membaca komik paling tidak membolehkannya. Kedua pihak memberikan argumen untuk menguatkan sudut pandang masing-masing. Argumen yang menguntungkan komik adalah sebagai berikut:

- 1) komik membekali anak dengan kemampuan membaca yang terbatas melalui pengalaman membaca yang menyenangkan.
- 2) Komik dapat digunakan untuk memotivasi anak mengembangkan keterampilan membaca.

- 3) Prestasi pendidikan yang dicapai anak yang sering membaca komik hampir identik dengan mereka yang jarang membacanya.
- 4) Anak diperkenalkan dengan kosa kata yang luas.
- 5) komik menyediakan teknis bagus untuk menyebarkan propaganda, terutama propaganda yang menentang prasangka.
- 6) Komik memberikan sumber katarsis emosional bagi emosi yang tertahan.
- 7) Anak mungkin mengidentifikasi dirinya dengan tokoh buku komik yang memiliki sifat yang dikaguminya.

Sebaliknya bagi kelompok yang menentang komik mengatakan mencurahkan waktu bermain secara berlebihan untuk membaca komik tidak saja kurang baik melainkan juga merupakan sumber yang dapat merugikan secara psikologis. Adapun argumen yang menentang komik menurut Hurlock adalah:

- 1) Karena gambar menerangkan cerita, anak kurang mampu membaca tidak berusaha membaca teks.
- 2) Terdapat sedikit atau bahkan tidak ada kemajuan pengalaman membaca dalam komik.
- 3) Lukisan, ceritera, dan bahasa komik kebanyakan bermutu rendah.
- 4) Cerita yang berkaitan dengan seks, kekerasan, dan ketakutan terlalu merangsang dan sering menakutkan anak.
- 5) Komik menghambat anak melakukan bentuk bermain lainnya.

- 6) Dengan menggambarkan perilaku antisosial, komik mendorong timbulnya agresivitas dan kenakalan remaja.
- 7) Komik menjadikan kehidupan sebenarnya membosankan dan tidak menarik.

Dengan demikian, buku-buku komik selain berfungsi sebagai media hiburan, juga dapat dipergunakan secara efektif dalam upaya membangkitkan minat baca, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca serta dapat dijadikan media efektif untuk tujuan pembelajaran. Untuk pembelajaran di sekolah tentu dipilih komik yang dapat mendidik, dapat menimbulkan gairah belajar pada anak-anak, komik yang lucu, dan komik yang dikenal oleh anak-anak yang disesuaikan dengan dunianya.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Untuk mengetahui pengertian bahasa, dapat ditinjau menjadi dua segi yaitu segi teknis dan segi praktis. Dari segi teknis bahasa adalah seperangkat ujaran yang bermakna, yang dihasilkan dari alat ucap manusia. Pengertian secara praktis bahasa merupakan alat komunikasi antara anggota masyarakat yang berupa sistem lambang bunyi yang bermakna, yang dihasilkan dari alat ucap manusia. Dari pengertian secara praktis ini dapat kita diketahui bahwa bahasa dalam hal ini mempunyai dua aspek, yaitu aspek sistem (lambang) bunyi dan

aspek makna. Bahasa disebut sistem bunyi karena bunyi-bunyi bahasa yang kita dengar atau yang kita ucapkan itu sebenarnya bersistem atau memiliki keteraturan. Dalam hal ini istilah sistem bunyi hanya terdapat di dalam bahasa lisan, sedangkan didalam bahasa tulis bahasa sistem bunyi itu digambarkan dengan lambang-lambang tertentu yang disebut huruf, dengan demikian bahasa selain dapat disebut sistem bunyi, juga disebut sistem lambang.²²

b. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia

²² Mustakim, *Membina Kemampuan Berbahasa* (Jakarta: PT. Utama Gramedia Pustaka utama, 1994). Hlm. 4

dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Anak berkembang pada semua aspek perkembangannya baik fisik, emosional, sosial, dan kognitif. Tidak ada jalan lain kecuali guru harus memiliki tanggungjawab dan perhatian penuh bagi keutuhan perkembangan anak.

c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu program yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa peserta didik, serta sikap positif terhadap Bahasa dan Sastra Indonesia.

Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD/ Madrasah Ibtidaiyah yaitu :

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis,
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara,
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan,
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial,

5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa,
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

d. Aspek-aspek Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa indonesia terdiri dari beberapa aspek sebagai berikut :

1. Mendengarkan

Kegiatan mendengarkan adalah kegiatan yang utama bagi orang yang belajar bahasa. Anak sejak dini belajar bahasa dari orang tuanya dengan jalan mendengar. Dengan kegiatan mendengar maka siswa-siswi dapat melakukan kegiatan meniru, menangkap, dan melakukan yang didengar.

2. Berbicara

Kegiatan berbicara adalah kegiatan yang sifatnya produktif setelah kegiatan mendengar dilakukan. Tujuan pembelajaran berbicara pada umumnya ialah agar menggunakan bahasa secara lisan, supaya kegiatan berbicara itu efektif.

3. Membaca

Kegiatan membaca dimulai ketika anak sudah mulai bisa mengenal huruf. Membaca dalam pengertian bahasa pemulaan

seringkali siswa-siswi diajari untuk membaca gambar atau menceritakan apa yang dilihatnya pada gambar sebelum mereka mengenal huruf. Kegiatan demikian disebut “kegiatan membaca gambar”.

4. Menulis

Kegiatan belajar yang tercakup dalam kegiatan menulis adalah :

- Menyalin

Kegiatan menyalin adalah kegiatan yang ditujukan kepada ketrampilan menulis

- Mengarang

Mengarang adalah kegiatan merangkai atau menyusun hasil pikiran dalam bahasa tulis. Dapat diartikan juga mengarang adalah menuliskan hasil pikiran-pikiran mengenai yang didengar, dilihat dan dialami.

- Dekte

Dekte merupakan kegiatan menulis juga, yang ditulis adalah bahasa lisan yang diungkapkan oleh guru. Oleh karena itu dekte juga termasuk kegiatan mendengar.²³

²³ A. S. Broto, Pengajaran Bahasa Indonesia, (Jakarta: Bulan Bintang, 1980) hlm. 120

5. Hakikat Kemampuan Menulis

a. Pengertian Kemampuan

Kemampuan yang dimiliki oleh manusia merupakan bekal yang sangat pokok. Kemampuan ini telah berkembang selama berabad-abad yang lalu untuk memperkaya diri dan untuk mencapai perkembangan kebudayaan yang lebih tinggi. Misalnya para ilmuwan berusaha terus hasil penemuan ilmiah yang digali oleh generasi terdahulu terjadi kerana manusia dibekali berbagai kemampuan.²⁴

Dalam kamus besar bahasa indonesia kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Poerwadarminta mempunyai pendapat lain tentang kemampuan yaitu mampu artinya kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan artinya kesanggupan, kecakapan, kakuatan.

Sedangkan Woodward dan Marquis memberikan definisi bahwa kemampuan (*Ability*) mempunyai tiga arti yaitu (*achievement*) yang merupakan *actual ability*, yang dapat diukur langsung dengan alat atau tes tertentu, (*capacity*) yang merupakan *potential ability*, yang dapat diukur secara tidak langsung dengan melalui pengukuran terhadap kecakapan individu, dimana kecakapan ini berkembang dengan perpaduan antara dasar dengan training yang intensif dan pengalaman, (*aptitude*) yaitu kualitas yang hanya dapat diungkap/diukur dengan tes khusus yang sengaja

²⁴http://www.iphimkool.co.cc/kemampuanbahasa_indonesia.html) 03/07/2012

dibuat untuk itu. *Ability*(kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan.²⁵

b. Pengertian Menulis

Menulis dan membaca sebagai aktifitas komunikasi, merupakan kegiatan yang saling melengkapi. White menyebutkan bahwa antara membaca dan menulis terdapat hubungan yang saling menunjang dan melengkapi. Artinya, kebiasaan membaca tidak mungkin terlaksana tanpa kebiasaan menulis atau mengarang, sebaliknya kebiasaan menulis tidak akan bermakna tanpa diikuti oleh kebiasaan membaca.²⁶

Ketrampilan menulis sebagai salah satu cara dari empat ketrampilan berbahasa yang mempunyai peranan penting di dalam kehidupan manusia. Dengan menulis seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk mencapai maksud dan tujuannya. Menulis adaah menurunkan atau melukiskan lambing-lambang grafik menggambarkan suatu bahasa yang dipakai oleh seseorang, sehingga

²⁵ <http://digilib.petra.ac.id/.../jinkpe-ns-sl-2008-hanurda-chapter2.pdf>

²⁶ Haryadi dan Zamzami, *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia* (Jakarta: Debdikbud Dirjen Dikti Bagian Pengembangan Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar, 1996), Hlm.75

orang-orang lain dapat membaca lambing-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dari gambaran grafik itu.²⁷

Byrne dalam Haryadi, mengemukakan bahwa mengarang pada hakikatnya bukan sekedar menulis symbol-simbol grafis sehingga berbentuk kata, dan kata-kata disusun menjadi kalimat menurut peraturan tertentu, akan tetapi mengarang adalah menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil. Secara singkat dapat dikatakan bahwa kegiatan mengarang, mengarang menggunakan bahasa tulis untuk menyatakan isi hati dan buah pikirannya secara enarik dan mengena pada pembaca.²⁸

c. Pengertian Kemampuan Menulis

Menulis adalah keterampilan produktif dengan menggunakan tulisan. Menulis dapat dikatakan suatu keterampilan berbahasa yang paling rumit diantara jenis-jenis keterampilan bahasa lainnya. Keterampilan menulis adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam bidang tulis menulis sehingga tenaga potensial dalam menulis. Keterampilan berbahasa

²⁷ Tarigan, Henry Guntur, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 1986), Hlm 21

²⁸ Haryadi dan zamzami, *Peningkatan Keterampilan Bebahasa Indonesia* (Jakarta: Debdikbud Dirjen dikti bagian pengembangan pendidikan guru dan sekolah dasar, 1996), hlm.3

seperti diketahui, menulis itu adalah sebuah keterampilan sehingga dapat dilatih sedemikian rupa meningkatkan kemampuan tersebut.

d. Tujuan Menulis

Tulisan pada dasarnya adalah sarana untuk menyampaikan pendapat atau gagasan agar dapat dipahami dan diterima orang lain. Pembelajaran menulis memiliki tujuan instruksional umum yang termuat dalam GBPP. Tujuan instruksional pengajaran menulis dalam GBPP mengemukakan bahwa tujuan pengajaran menulis memberikan informasi kepada guru bahasa Indonesia tentang pengalaman belajar yang perlu diusahakan bagi siswa dengan penyajian pokok bahasan, subpokok bahasan, atau materi tertentu.²⁹

Byrne dalam Haryadi, mengemukakan bahwa mengarang pada hakikatnya bukan sekedar menulis symbol-simbol grafis sehingga berbentuk kata, dan kata-kata disusun menjadi kalimat menurut peraturan tertentu, akan tetapi mengarang adalah menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil. Secara singkat dapat dikatakan bahwa kegiatan mengarang, mengarang menggunakan bahasa tulis untuk menyatakan isi hati dan buah pikirannya secara menarik dan mengena pada pembaca.³⁰

²⁹ Sabarti Akhaidah dkk, op.cit, hlm 65

³⁰ Haryadi dan Zamzami, *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia* (Jakarta: Debidikbud Dirjen Dikti Bagian Pengembangan Pendidikan Guru Dan Sekolah Dasar, 1996), Hlm.3

Berdasarkan uraian di atas, menulis mempunyai tujuan untuk melatih siswa agar memiliki kemampuan dalam menulis atau dalam menyampaikan dan menuangkan segala gagasan, pendapat, perasaan dan pengalamannya ke dalam bentuk tulisan. Dengan keterampilan menulis yang dimiliki siswa dapat mengembangkan kreativitas dan dapat mempergunakan bahasa sebagai sarana menyalurkan kreatifitasnya dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk tulisan. Sehingga membentuk interaksi komunikasi antar penulis dan pembaca (misalnya antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran menulis). Selain itu, menulis juga bertujuan untuk mengekspresikan diri dan sekaligus untuk menstimulus perhatian, minat, dan perasaan, serta mempermudah siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

e. Proses Menulis

Proses pembelajaran menulis terdiri dari beberapa tahap yaitu pramenulis, menulis, merevisi, mengedit, dan mempublikasikan. Secara padat proses menulis terdiri dari lima tahap yaitu:

1. Pramenulis, merupakan kegiatan pada tahap persiapan yaitu penulis baru menemukan gagasan, menentukan judul karangan, menentukan tujuan, memilih bentuk dan jenis tulisan, membuat karangan, dan mengumpulkan bahan-bahan.
2. Menulis, pada tahap ini dimulai dengan menjabarkan ide dalam bentuk tulisan. Ide-ide tersebut dituangkan dalam bentuk kalimat dan

paragraph yang kemudian dirangkai menjadi karangan utuh. Pada tahap ini diperlukan berbagai pengetahuan kebahasaan dan teknik penulisan.

3. Merevisi, pada tahap ini dilakukan koreksi terhadap keseluruhan karangan yang dilakukan pada berbagai aspek, misalnya struktur karangan dan kebahasaan.
4. Mengedit, apabila karangan sudah dianggap sempurna dilakukan tahap pengeditan. Disini diperlukan format buku yang akan menjadi acuan, misalnya ukuran kertas, bentuk tulisan, dan pengaturan spasi.
5. Mempublikasikan, yang berarti menyampaikan karangan pada public dala bentuk cetakan atau dalam bentuk non cetak, seperti pementasan, penceritaan, peragaan, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa proses menulis terdiri dari: tahap pramenulis, tahap menulis, tahap merevisi, tahap mengedit, dan yang terakhir mempublikasikan.³¹

f. Evaluasi Keterampilan Menulis

Evaluasi menulis dapat dilakukan dengan pemberian tes mengarang untuk siswa, dengan berbagai jenis karangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pada pembelajaran menulis terdapat beberapa aspek yang dapat dijadikan patokan dalam penilaian, misalnya penggunaan ejaan, isi cerita, dan lain-lain. Penilaian pada ejaan yang digunakan meliputi penggunaan

³¹ Haryadi & zamzami, Loc.cit, hlm 78

huruf capital yang tepat, tanda baca titik untuk mengakhiri sebuah kalimat, tanda baca koma untuk memberikan jeda dalam suatu kalimat, penggunaan tanda titik dua, titik koma, tanda seru, dan tanda Tanya. Selain itu penyusunan dan bentuk paragraph dalam menulis masuk dalam criteria penilaian, serta kesesuaian isi cerita dengan judul dan paragraph yang akan dibuat.

6. Karangan Deskripsi

a. Pengertian Karangan Deskripsi

Karangan adalah susunan kata yang berlapis-lapis dan teratur yang menggunakan bahasa yang teratur pula. Dalam hal ini, karangan juga mempunyai beberapa fungsi diantaranya yaitu karangan yang berfungsi member tahu, karangan yang berfungsi member pemahaman, karangan yang berfungsi mengisahkan, karangan yang berfungsi menggambarkan, karangan yang berfungsi member petunjuk, karangan yang berfungsi instruktif (memerintah), karangan yang berfungsi untuk mengingat, karangan yang berfungsi untuk korespondensi, dan lain sebagainya.³²

Mengarang adalah suatu kegiatan yang kompleks. Asrom mengungkapkan bahwa mengarang adalah bgaimana seseorang menuangkan gagasan, pikiran ataupun secara terstruktur dan terarah dalam bentuk tulisan. Sabarti Akadiah berpendapat bahwa mengarang adalah merupakan kegiatan menuangkan gagasan yang sekaligus menuntut

³² Karsana, *Intisari Tata Bahasa*, (Bandung:PT.Angkasa Djajasudarma,1986) Hlm 17

beberapa kemampuan. Dari beberapa pendapat ahli diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa mengarang itu mengorganisasikan ide-ide yang dimiliki seseorang untuk dituangkan ke dalam bahasa tulis secara teratur agar mudah dipahami oleh pembacanya. Angan adalah semacam bentuk wacana yang berusaha menyajikan suatu objek atau suatu hal sedemikian rupa, sehingga objek itu seolah-olah berada didepan mata kepala pembaca, seakan-akan pembaca melihat sendiri objek itu.³³

Menurut hartono, deskripsi yaitu suatu bentuk komposisi yang digunakan sebagai sarana penulis atau pembicara menggambarkan atau menceritakan bagaimana bentuk atau wujud suatu barang atau objek, atau mendeskripsikan cita rasa suatu benda, hal atau bunyi. Deskripsi adalah lukisan yang menggambarkan rupa, suara, bau, atau rasa sesuatu. Deskripsi adalah karangan yang lebih kompak dan bertekstur dengan memilih detail-detail fisik dan emosional.³⁴

Rustamaji mengatakan bahwa karangan deskripsi adalah jenis karangan yang bertujuan untuk menyodorkan gambaran mengenai suatu pokok persoalan, penggambaran sesuatu itu menurut apa adanya. Karangan deskripsi adalah semacam bentuk wacana yang berusaha menyajikan suatu objek atau suatu hal sedemikian rupa, sehingga objek itu seolah-olah berada di depan mata pembaca. Deskripsi member suatu citra mental

³³ Keraf Gorys, *Argumentasi dan Narasi*, (Jakarta: PT. Gramedia 1997) Hlm 45

³⁴ Sudiati Dkk, *Buku Praktis Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka, 2005). Hlm 3-4

mengenai sesuatu hal yang dialami, misalnya pemandangan, orang, binatang, atau sensasi.³⁵

b. Hakikat Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi

Dalam kaitannya dengan pengajaran menulis karangan, penelitian ini bertujuan agar siswa mampu menghasilkan karangan yang terdiri atas ratusan kata dengan hasil yang baik. Siswa mampu menyusun kalimat, menyusun paragraph dan akhirnya menyusun wacana yang diajarkan kepada siswa adalah karangan deskripsi.

Melalui pembelajaran menulis karangan deskripsi, siswa diharapkan memiliki kegemaran menulis untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalamannya. Dengan bekal yang cukup siswa akan dapat menuangkan gagasan dan perasaannya serta menyukai kegiatan menulis seperti menyusun karangan deskripsi.

Simpulan yang dapat diambil adalah bahwa pembelajaran menulis karangan deskripsi pada hakekatnya adalah membantu para siswa agar dapat mengembangkan gagasan secara bertahap yaitu menyusun kalimat, menyusun paragraf, dan akhirnya menyusun wacana atau karangan deskripsi.³⁶

³⁵ Irama Widya Keraf, *Diksi Dan Gaya Bahasa*, (Bandung: PT.Eresco, 1995).Hlm.7

³⁶ <http://proskripsi.blogspot.com/2013/05/karakteristik-karangan-deskripsi.html>

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Penelitian pengembangan menurut Sugiyono adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Sebagaimana menurut Borg & Gall penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.²

Sedangkan penelitian pengembangan menurut Seels & Richey didefinisikan sebagai berikut : “Penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistemik untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, Dengan demikian penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran baik dalam proses maupun hasilnya dengan mengacu pada produk yang telah dikembangkan sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian akan dilakukan oleh peneliti, yaitu mengembangkan produk berupa media pembelajaran

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2009), hlm. 407

²Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 194

dengan menggunakan *Buku Komik*, yang bertujuan agar siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada ketrampilan menulis dan agar siswa mudah memahami isi cerita dan menceritakan kembali cerita tersebut dalam bentuk tulisan dengan menggunakan kata-kata sendiri.

Produk ini diharapkan dapat menjadi media yang tepat sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu, salah satu cara yang ditempuh oleh peneliti adalah melalui “pengembangan yang berorientasi pada produk” berupa media Buku Komik untuk kelas II yang difokuskan pada ketrampilan menulis pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Terdapat dua macam hipotesis penelitian, yaitu hipotesis kerja (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis kerja dinyatakan dalam kalimat positif sedangkan hipotesis nol dinyatakan dalam kalimat negatif.³

Adapun hipotesis penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2009), hlm. 96-99

Ha : Terdapat perbedaan signifikan pada kemampuan menulis siswa kelas II SDI As Salam Malang sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Buku Komik*.

Ho : Tidak terdapat perbedaan signifikan pada kemampuan menulis siswa kelas II SDI As Salam Malang sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Buku Komik*.

C. Model Pengembangan

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang dipergunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan. Menurut Punaji model pengembangan ada dua yaitu model konseptual dan model prosedural. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan atau menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antar komponennya.⁴

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini, penulis mengacu pada pedoman penelitian pengembangan menurut Arief S. Sadiman dkk. Dengan urutan penelitian sebagai berikut :

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa (menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan).
2. Merumuskan tujuan instruksional dengan operasional khas.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.

⁴Ibid., hlm. 200

5. Menulis naskah media.
6. Mengadakan tes dan revisi.⁵

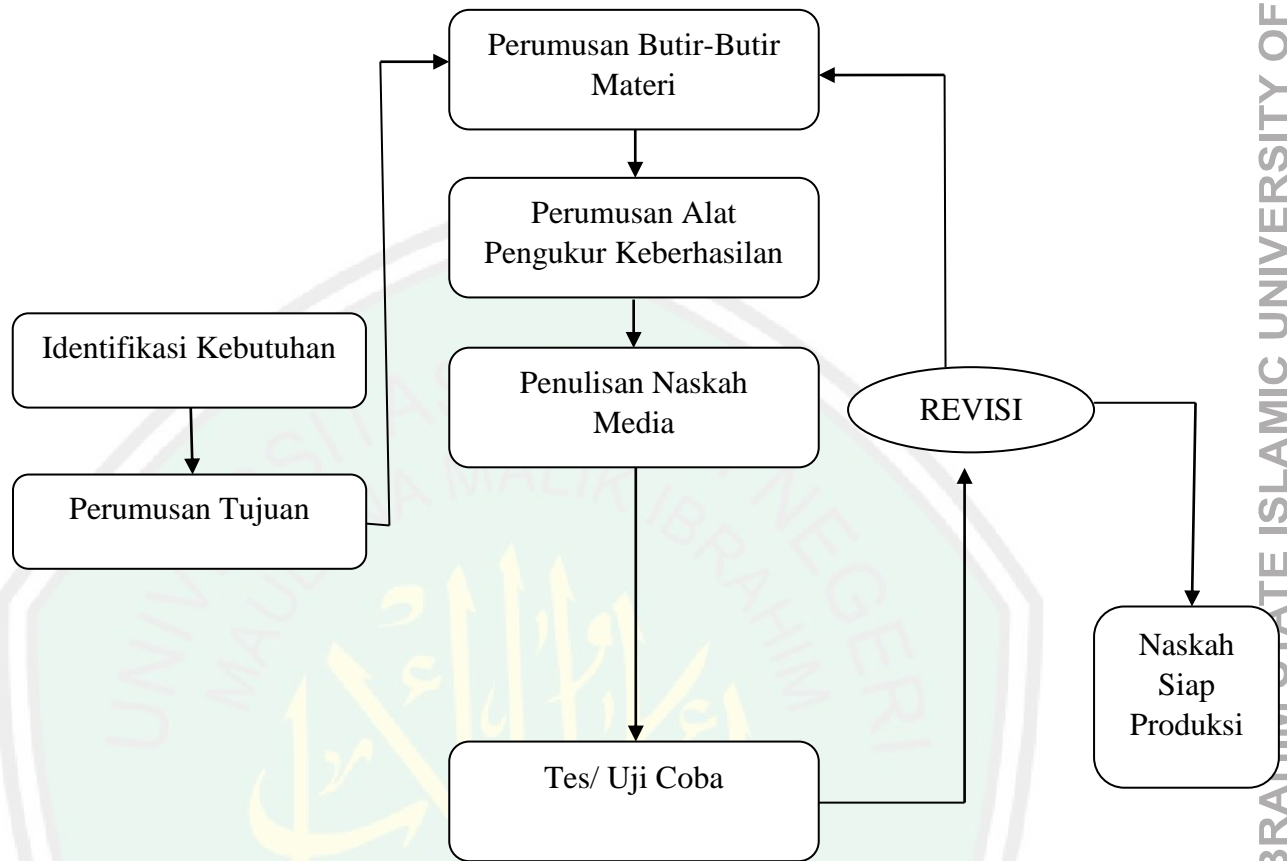
Langkah-langkah prosedural dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini senada dengan uraian Nana Syaodih tentang prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan, yaitu metode deskriptif, evaluatif, dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Kondisi yang ada mencakup:

1. Kondisi produk yang sudah ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar untuk produk yang akan dikembangkan.
2. Kondisi pihak pengguna seperti sekolah, guru, siswa serta pengguna lainnya.
3. Kondisi faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang akan dihasilkan, mencakup unsur manusia, sarana dan prasarana, pengelolaan.

Berikut ini peta konsep langkah-langkah pengembangan media dengan pengembangan menurut Arief S. Sadiman dkk.⁶

⁵Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta : PT. Raja Grafindo, 2003), hlm. 98

⁶Ibid



Bagan 3.1. Model Desain Pembelajaran Sadiman

1. Identifikasi Kebutuhan

Yang dimaksud dengan mengidentifikasi kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan.

2. Perumusan Tujuan

Perumusan tujuan merupakan hal pokok yang harus dilakukan sebelum merancang suatu program media. Sebab dengan penetapan tujuan tersebut dapat diketahui arah suatu program pengajaran.

3. Pengembangan Materi

Pengembangan materi, tindakan yang dilakukan selanjutnya menganalisis tujuan-tujuan yang telah ditetapkan menjadi sub-sub ketrampilan yang disusun secara baik, sehingga diperoleh bahan pengajaran yang terperinci yang dapat mendukung tujuan tersebut.

4. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Untuk dapat mengetahui berhasil tidaknya suatu pekerjaan atau suatu pengajaran yang dilakukan, dengan kata lain apakah siswa telah berhasil dalam belajar atau belum, diperlukan alat ukur yang sesuai untuk kegunaan tersebut. Alat ukur tersebut dibuat secara teliti dan direncanakan sebelum kegiatan dilakukan.

5. Penulisan Naskah

Penyajian materi pengajaran melalui media rancangan merupakan penjabaran pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik sebagaimana diuraikan diatas. Materi pengajaran dituangkan dalam tulisan/gambar yang disebut naskah program media

6. Tes dan Revisi

Tes ini dimaksudkan untuk mengetahui keefektifan suatu produk yang dirancang, kemudian revisi produk yang dikerjakan berdasarkan hasil uji validasi dan uji coba yang dikerjakan dilapangan.⁷

⁷Asnawir, Basyiruddin Usman. *Op. Cit.* Hlm. 140

Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi. Metode eksperimen digunakan untuk menguji kualitas dari produk yang dihasilkan.⁸

D. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pendekatan pengembangan media pembelajaran menurut Borg & Gall sebagaimana disebutkan diatas, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model desain tersebut sebagai berikut :

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Pada tahap pertama dalam menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, yang dilakukan peneliti, adalah mengkaji keadaan dikelas dengan tujuan mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran berupa Buku Komik dibutuhkan. Pada tahap ini dilakukan observasi dikelas II SDI As Salam Malang serta wawancara dengan Ibu Adns Arum sebagai guru kelas serta guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II.

Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh informasi bahwa guru Bahasa Indonesia di SDI As Salam Malang dalam membelajarkan pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada ketrampilan menulis terkadang memang menggunakan media, akan tetapi itu tidak selalu dilakukan karena keterbatasan waktu pembuatan dan kurang kreatifitas dari guru. Mayoritas guru Bahasa

⁸Nana Syaodih, Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 167

Indonesia hanya menerapkan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan sehingga suasana belajar kurang efektif dan efisien serta kurang menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, ditetapkan bahwa perlu diadakan media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, yaitu berupa pengembangan media pembelajaran Buku Komik.

Langkah selanjutnya untuk menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia materi berbicara kelas II SD/MI. Langkah ini berarti menentukan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Untuk mengetahui karakteristik pembelajaran Bahasa Indonesia SD dan kualifikasi kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh siswa setelah mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis kelas II, maka perlu dikaji peraturan menteri pendidikan nasional (Permendiknas) No. 22 tentang standar isi yang berisi tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar SD/MI.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa

persatuan dan bahasa negara

- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Mendengarkan
2. Berbicara
3. Membaca
4. Menulis.

Pada akhir pendidikan di SD/MI, peserta didik telah membaca sekurang-kurangnya sembilan buku sastra dan nonsastra.

2. Merumuskan tujuan instruksional dengan operasional khas

- a. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II semester II SD/MI.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa sesudah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan atau perilaku tersebut harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Dengan demikian, tingkat pencapaian siswa dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus dapat diukur dengan tes.

- b. Analisis Indikator dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Langkah pokok dari kegiatan desain pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pemilihan bahan pembelajaran dan merumuskan butir-butir materi secara rinci. Adapun hasil produk dalam pengembangan ini berupa “Media Buku Komik Untuk kelas 2 SD”.

Materi *menulis* yang dipelajari oleh siswa SD/MI itu meliputi siswa dapat menceritakan kembali cerita anak yang dibaca dengan menuangkannya pada tulisan.

4. Mengembangkan Alat Ukur Keberhasilan

Langkah selanjutnya setelah butir-butir soal dirumuskan, dilakukan pengembangan alat ukur keberhasilan. Dalam hal ini peneliti menggunakan *test before treatment* dan *test after treatment*.

Test before treatment merupakan test yang dilakukan kepada siswa setelah pelajaran selesai disampaikan dengan cara mengajar biasa atau hanya dengan menggunakan media yang biasa atau tidak menarik (test sebelum menggunakan media pembelajaran buku komik). Sedangkan *test after treatment* merupakan test yang diberikan kepada siswa setelah dilakukan perlakuan yang berbeda, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk buku komik (test sesudah menggunakan media pembelajaran buku komik).

Selain menggunakan kedua test yang dilakukan kepada siswa, instrumen penelitian yang lainnya adalah berupa angket yang diberikan kepada guru dan validator yang terdiri dari dosen yang berkompeten di bidang isi media pembelajaran dan kompeten di bidang desain media pembelajaran. Angket-angket tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran buku komikl sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

5. Menulis Naskah Media

Pada tahap ini media dirancang sesuai dengan apa yang akan dikembangkan, yaitu media pembelajaran berbentuk buku komik untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa. Desain media disesuaikan dengan

materi dan dirancang semenarik mungkin untuk memberikan stimulus kepada siswa dan agar siswa termotivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Naskah media buku komik ini disertai dengan gambar-gambar yang menarik, full colour serta ada lembar evaluasi. Dirancang dengan tujuan agar siswa dapat dengan mudah memahami sebuah cerita dan menceritakannya kembali cerita tersebut dengan kata-kata sendiri dalam bentuk tulisan.

6. Mengadakan Tes dan Revisi

Setelah media buku komik ini selesai dirancang, selanjutnya diadakan test, yaitu test validator dan tes uji coba. Test validator dilakukan pada ahli isi dan ahli desain, dengan ahli isi adalah dosen Bahasa Indonesia, serta ahli desain adalah dosen yang berkompeten dalam desain media. Uji validitas tersebut dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan untuk merevisi media pembelajaran yang telah dihasilkan.

Media yang sudah divalidasi, kemudian direvisi untuk perbaikan media ketika digunakan untuk uji coba ke siswa. Setelah media di uji coba, dilakukan test lagi terhadap kelayakan media buku komik sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Test ini dilakukan pada dua subjek. Pertama uji coba ahli isi yaitu guru bidang studi dengan cara mengisi angket dan yang kedua siswa menjadi subyek penelitian.

E. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kevalidan, keefektifan, dan

kemenarikan produk yang dihasilkan. Pada bagian akan membahas terkait dengan desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data. Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk uji coba dalam penelitian pengembangan ini antara lain adalah :

1. Desain Uji Coba

Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti media pembelajaran baru dapat diuji coba, setelah divalidasi dan direvisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan media pembelajaran tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat di uji cobakan pada kelompok terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran baru lebih efektif dan efisien dibandingkan media pembelajaran yang lama atau yang lain.⁹

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektifitas produk. Produk berupa media pembelajaran, yang diuji dari tingkat validitas, kemenarikan, dan keefektifannya. Tingkat validitas dan kemenarikan media pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dihasilkan melalui beberapa tahap yaitu tahap konsultasi, tahap validasi ahli, serta tahap uji coba lapangan. Masing-masing tahap dijelaskan sebagai berikut :

⁹Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. ALFABETA, hlm.414

a. Tahap Konsultasi

Pada tahap konsultasi ini terdiri dari beberapa kegiatan yaitu:

- 1) Dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dosen pembimbing memberikan arahan dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang kurang.
- 2) Pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran berdasarkan konsultasi yang dilakukan.

b. Tahap Validasi Ahli

Pada tahap validasi ahli ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya adalah:

- 1) Ahli isi media, ahli desain media dan ahli pembelajaran (guru mata pelajaran Bahasa Indonesia) memberikan komentar dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan atau yang dihasilkan.
- 2) Pengembang melakukan analisis data penilaian yang berbentuk komentar dan saran perbaikan.
- 3) Pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan penilaian dan tanggapan yang diberikan.

Hasil validasi yang diperoleh melalui penilaian dan tanggapan dari para ahli dengan mengisi angket dan memberikan masukan atau saran serta terhadap bahan ajar tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar untuk digunakan dalam pembelajaran.

c. Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan diambil dilakukan terhadap siswa kelas 2 SDI As Salam Malang yang berjumlah 20 orang yang terdiri dari beberapa kegiatan berikut:

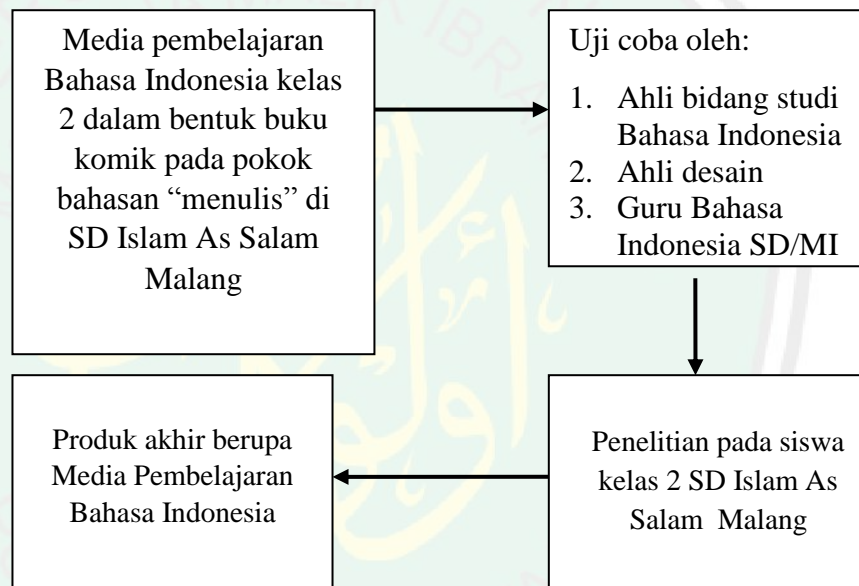
- 1) Pengembang mengamati siswa pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek ketrampilan menulis dengan menggunakan media buku komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan.
- 2) Siswa memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia hasil pengembangan.
- 3) Pengembang melakukan analisis dan data hasil penelitian.
- 4) Pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis penilaian.

Tahap uji coba lapangan yang dilakukan pada siswa SDI As Salam Malang yaitu pemanfaatan media pembelajaran untuk siswa SD/MI kelas 2 dengan pokok bahasan menulis dengan menceritakan kembali cerita yang didengar dalam bentuk tulisan. Selanjutnya alur desain uji coba produk tersebut secara umum dapat dijelaskan pada gambar 3.1

Berikut alur desain uji coba yang digunakan :

Tahap uji coba lapangan yang dilakukan pada siswa SD Islam As Salam kota Malang yaitu pemanfaatan media pembelajaran untuk siswa SD/MI kelas 2 dengan pokok bahasan menulis cerita dengan menceritakan kembali cerita yang dibaca. Selanjutnya alur desain uji coba produk tersebut secara umum dapat dijelaskan pada gambar 3.1

Berikut alur desain uji coba yang digunakan :



Gambar 3.2 Alur Desain Uji Coba

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli isi media, ahli desain media pembelajaran, guru bidang studi Bahasa Indonesia dan siswa kelas 2 SDI As Salam Malang sebagai lokasi uji coba didasarkan pada : 1) siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada aspek “menulis” kurang begitu memahami ejaan yang disesuaikan

(EYD), 2) belum adanya media buku komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada pokok bahasan “menulis”.

a. Ahli Isi (materi) Media Pembelajaran

Ahli materi (Isi) merupakan dosen yang ahli dalam materi Bahasa Indonesia khususnya pada aspek “berbicara”. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang setidaknya :

1. Mengetahui karakteristik materi Bahasa Indonesia di MI/SD khususnya pada aspek “menulis”.
2. Memiliki wawasan pengalaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan
3. Bersedia menjadi penguji produk pengembangan produk media buku komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 2 SDI As Salam Malang.

b. Ahli Desain Media Pembelajaran

Ahli desain media pembelajaran ditetapkan sebagai penguji desain media pembelajaran. Pemilihan ahli desain media pembelajaran didasarkan pada pertimbangan bahwa orang tersebut memiliki kompetensi di bidang desain media pembelajaran.

c. Ahli Pembelajaran atau Guru Bidang Studi

Ahli Pembelajaran atau guru bidang studi memberikan tanggapan dan penilaian terhadap pengembangan media buku komik pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan kualifikasi sebagai berikut :

- a. Guru tersebut sedang mengajar ditempat lembaga SD/MI
- b. Memiliki pengalaman dalam mengajar Bahasa Indonesia
- c. Bersedia sebagai penguji dan pengguna produk media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk sumber perolehan data hasil pengembangan
- d. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan diambil dari siswa kelas 2 SDI As Salam Malang yang berjumlah 20 orang.

3. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif.¹⁰

Pada kebutuhan penelitian pengembangan ini laporan kuantitatif dapat digabung dengan kualitatif. ¹¹Data kualitatif dihimpun dari penilaian, masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan melalui angket pertanyaan terbuka. Sedangkan data kuantitatif dihimpun dengan menggunakan angket pertanyaan tertutup yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban tentang penilaian produk baik dari segi isi maupun desain dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Data Kuantitatif dikumpulkan melalui angket dan test diantaranya adalah :

¹⁰Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Disertai Menuju Contoh Hasil Penelitian*, (Malang : UM Press, 2008).

¹¹Septiawan Santana, *Menulis Ilmiah Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2007), hlm. 86

- a. Penilaian isi/materi, desain media pembelajaran tentang ketepatan komponen media pembelajaran meliputi isi, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media pembelajaran menjadi efektif dan menarik sehingga dapat digunakan oleh siswa.
- b. Penilaian guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa uji coba terhadap kemenarikan media pembelajaran.
- c. Hasil test belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan (*pree test dan post test*).

Sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui :

- a. Wawancara dengan guru Bahasa Indonesia terkait dengan informasi pembelajaran di SDI As Salam Malang.
- b. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan penilaian ahli yang diperoleh melalui hasil wawancara dari ahli materi/isi, ahli media, ahli pembelajaran dan siswa kelas 2 SDI As Salam Malang.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data diantaranya adalah berupa hasil wawancara, angket dan test perolehan hasil belajar. Hasil wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Angket digunakan untuk pengumpulan

data terkait dengan tanggapan dan saran dari subjek validator ahli dan subjek sasaran uji coba, selanjutnya digunakan untuk revisi. Angket yang dibutuhkan dalam penelitian pengembangan ini diantara lain:

- a. Angket penilaian atau tanggapan ahli isi media pembelajaran Bahasa Indonesia
- b. Angket penilaian atau tanggapan ahli desain media pembelajaran.
- c. Angket penilaian atau tanggapan guru Bahasa Indonesia kelas 2 SDI As Salam Malang
- d. Angket penilaian atau tanggapan melalui uji coba lapangan (*field evaluation*).

Sedangkan tes perolehan hasil belajar yang digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil pemahaman siswa dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk buku Komik.¹²

5. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mempunyai tiga teknik diantaranya, analisis isi pembelajaran, analisis deskriptif, analisis hasil tes.

¹² Arief, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2007), hlm. 483

a. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk menyusun isi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari analisis tersebut kemudian digunakan sebagai bahan pengembangan media buku komik pada pembelajaran bahasa Indonesia.

b. Analisis Deskriptif

Analisis ini dilakukan pada saat uji coba, data dihimpun dari penilaian angket terbuka dan angket penilaian tertutup untuk memberikan kritik, saran dan masukan perbaikan.

Hasil dari analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk hasil pengembangan yang berupa media Buku komik pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas 2. Data yang sudah terkumpul dapat dikelompokkan sesuai dengan jenis data yaitu data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau simbol.

Data yang berbentuk simbol akan dianalisis secara logis dan bermakna, dalam pengolahan data penelitian menggunakan teknik ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan semua pendapat, saran, dan

tanggapan dari validator Sedangkan data yang berbentuk angka akan dianalisis dengan prosentase, berikut rumusnya:¹³

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase kelayakan (yang dicari)

$\sum X$: Jumlah total jawaban responden dalam 1 item

$\sum X_i$: Jumlah total skor jawaban tertinggi dalam 1 item

Dasar dan pedoman untuk menentukan tingkat kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran digunakan konservasi skala tingkat pencapaian, karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan. Berikut tabel kualifikasi pencapaian :

Tabel 3.3

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
84-100	Sangat Valid	Tidak Revisi
68-84	Valid	Tidak Revisi
52-68	Cukup Valid	Sebagian Revisi

¹³ Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi pendidikan* (Jakarta; Bumi Aksara, 2003). hlm.313

36-52	Kurang Valid	Revisi
20-36	Sangat Kurang Valid	Revisi

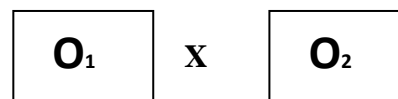
Berdasarkan penilaian diatas, media pembelajaran dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian 68-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli desain, ahli isi media pembelajaran, ahli pembelajaran guru bidang studu Bahasa Indonesia SD/MI dan siswa kelas 2 SD. Dalam pengembangan ini media pembelajaran harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila media pembelajaran belum memenuhi kriteria valid.

c. Analisis Hasil Tes

Analisis data hasil tes yang dilakukan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa, dalam uji coba lapangan dilakukan menggunakan eksperimen dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai metode mengajar baru (*before-after*).¹⁴

Gambar 3.3

Desain Eksperimen (*Before-After*)



¹⁴ Sugiono, *op.cit.*, hlm. 414.

Keterangan :

O_1 = Nilai sebelum perlakuan

O_2 = Nilai sesudah perlakuan

X = Perlakuan

Data uji coba lapangan dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau *achievement test* (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan kemudian dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (*Pre-test*) dan tes akhir (*Post-test*) dalam rangka untuk mengetahui perbandingan hasil belajar kelompok uji coba lapangan yaitu siswa kelas 2 SDI As Salam Malang sebelum menggunakan produk pengembangan dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran. Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t-test. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,5% adalah :¹⁵

1) Mean (rata-rata)

Adapun analisis yang digunakan untuk mengetahui mean pre-test dan post-test dengan rumus sebagai berikut :¹⁶

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{N}$$

¹⁵Subana dkk, *Statistika Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm.131-132.

¹⁶Zen Amiruddin, *Statistik Pendidikan Pendidikan*, (Yogyakarta:Teras: 2010), hlm.73

Keterangan :

Mean : rata-rata

$\sum X$: jumlah nilai pre-test atau post-tes

N : Jumlah sampel

Berdasarkan hasil analisis menggunakan mean (rata-rata) pre-test dan post-test, maka digunakan t-test untuk memperkuat data.

Teknik analisis datanya menggunakan *dependent sample test*. Berikut rumus yang digunakan dalam dengan tingkat kemaknaan 0,5% sebagai berikut:¹⁷

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t : Uji-t

D :Diferrent (X2-X1)

N : Jumlah Sampel

¹⁷*Ibid*.hlm 32

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Semester II SD/MI.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa sesudah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan atau perilaku tersebut harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Dengan demikian, tingkat pencapaian siswa dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus dapat diukur dengan tes.

Berdasarkan Permendiknas No. 22 tentang Standar Isi didapat Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pelajaran Bahasa Indonesia kelas II, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pelajaran Bahasa Indonesia
SD Kelas II Semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Menulis 8. Menulis permulaan dengan mendeskripsikan benda di sekitar dan menyalin puisi anak	8.1 Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis 8.2 Menyalin puisi anak dengan huruf tegak bersambung yang rapi

B. Analisis Indikator dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Berdasarkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi, teridentifikasi rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang selanjutnya dikembangkan indikator mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk SD/MI kelas II tentang materi menulis.

Tabel 3.2
SK/KD dan Indikator Bahasa Indonesia kelas II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
<p>Menulis</p> <p>8. Menulis permulaan dengan mendeskripsikan benda di sekitar dan menyalin puisi anak</p>	<p>8.1 Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita - Menjelaskan isi cerita yang ada dalam buku komik - Menulis karangan berdasarkan buku komik dengan bahasanya sendiri

Penulisan tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis dari standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat dirumuskan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 materi menulis karangan adalah sebagai berikut :

Kompetensi dasar :

Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar secara sederhana

dengan bahasa tulis.

Tujuan pembelajaran :

- Melalui kegiatan tanya jawab, siswa dapat membuat kalimat berdasarkan penggunaan huruf besar dan tanda baca dengan tepat
- Melalui kegiatan pengamatan, siswa dapat menyebutkan tokoh cerita yang ada dalam buku komik dengan benar
- Melalui kegiatan pengamatan, siswa dapat menjelaskan isi cerita
- Melalui kegiatan penugasan individu, siswa dapat menulis karangan berdasarkan gambar yang ada di dalam komik dengan tepat

C. Bentuk Media Pembelajaran Hasil Pengembangan

Media pembelajaran hasil pengembangan yang telah dibuat yakni berbentuk buku komik (buku cerita bergambar) pada pokok bahasan ketrampilan menulis dengan kompetensi Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis pada siswa kelas 2 SDI As Salam Malang.

Media pembelajaran ini dapat ditinjau dari beberapa komponen yang dapat dilihat. Adapun uraian lebih lanjut adalah sebagai berikut.

a. Halaman depan/cover

Halaman depan media pembelajaran dalam bentuk buku komik ini berjudul "Si Rusa yang Sombong".



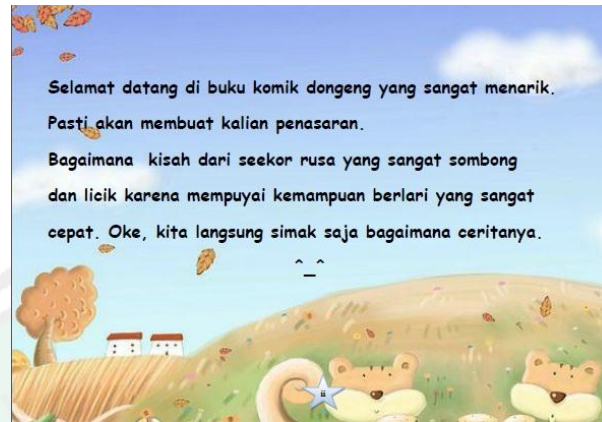
b. Rangkaian SK, KD dan Indikator Pencapaian

Pada bagian ini berisi rincian dari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran. Berikut sistematika tampilan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditampilkan dalam media pembelajaran.



c. Pengantar

Pengantar media pembelajaran ini berisi tentang ucapan selamat datang pada media pembelajaran buku komik serta pengantar pengenalan para tokoh binatang dalam cerita.



d. Isi Utama

Isi utama pada media pembelajaran bahasa Indonesia ini berisi tentang keseluruhan cerita tentang binatang yang berjudul “Si Rusa yang Sombong”, karakteristik penilaian aktifitas siswa dalam menulis dan evaluasi.

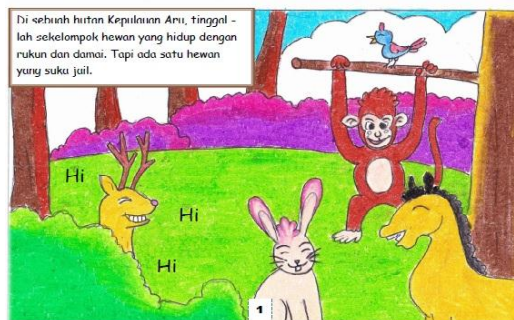
1) Perkenalan tokoh dalam cerita/dongeng

Dalam bagian perkenalan ini berisi tentang perkenalan semua tokoh-tokoh yang berperan di dalam cerita yang berjudul “Si Rusa yang Sombong” ada sekelompok binatang yang hidup rukun dan saling membantu di hutan. Mereka adalah kera, kelinci, sapi, siput dan rusa. Namun lambat laun sifat asli rusa mulai tampak. Yaitu suka jail dan licik terhadap teman-temannya. Si kera yang pemberani selalu melawan dan membela diri. Si kelinci yang suka berusaha meski sebenarnya tidak mampu dia selalu berusaha untuk mampu. Si sapi

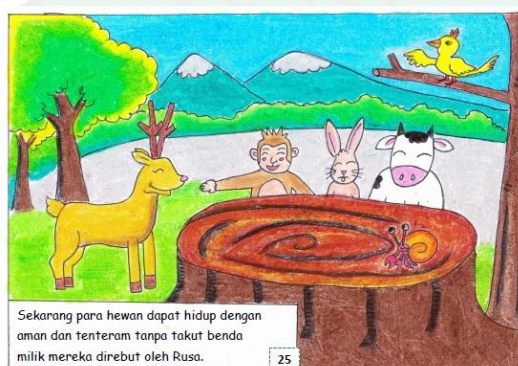
yang pasrah dan suka menangis. Dan yang terakhir ada si Kumang seekor siput yang cerdas dan pintar.

2) Isi cerita “Si Rusa yang Sombong”

Pada bagian isi ini menceritakan tentang seekor rusa, ia memiliki sifat yang kurang baik diantaranya sombong, suka berbohong dan suka menjaili teman-temannya di hutan. Sekilas tentang cerita : *si Rusa mempunyai sifat yang tidak baik dia suka mengajak teman-temannya balap lari dengan meminta barang milik temannya secara paksa dia menang. karena merasa paling hebat si Rusa selalu sombong karena kemampuan berlarnya sangat cepat dan tidak mau membantu teman-temannya. hal ini membuat geram teman-temannya dan akhirnya si Kumang mempunyai ide yang cemerlang. Yaitu mengelabui si Rusa saat lomba lari bersama si Kumang. Dengan demikian sekelompok binatang ini bekerja sama dalam melakukan rencana ini. Saat lomba lari antara Rusa dan Kumang ternyata yang sampai di garis finis dulu adalah si Kumang. Si Rusa menangis sejadi-jadinya karena kekealahannya dan menyesal karena sudah sombong. Si rusa meminta maaf kepada teman-temannya dan mereka memaafkannya. Tetapi mereka tidak membuka rahasia mengapa si Kumang yang menang, dan tentang 10 kembang yang ikut serta balap lari. Dengan demikian mereka hidup rukun kembali tanpa ada kejahatan dari si Rusa.*



Bagian awal cerita



Bagian akhir cerita



Pesan moral dalam cerita

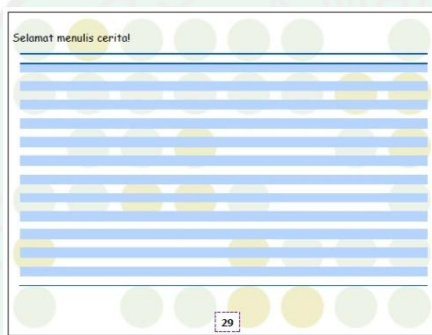
1) Evaluasi

Pada bagian evaluasi berisi latihan soal-soal yang akan dikerjakan siswa yang bertujuan untuk mengetahui daya ingat siswa setelah mereka membaca dan mendengarkan cerita atau dongeng tentang “Si Rusa yang Sombong” dari guru. Setelah itu siswa menuliskan cerita yang diingat pada

lembar tulisan yang tersedia dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan menulis siswa.



Soal-soal



Lembar untuk menulis cerita

D. Penyajian Data Validitas

Data yang diperoleh dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut diperoleh melalui dua tahap penilaian, yaitu validasi ahli dan uji lapangan.

Data validasi terhadap media pembelajaran diperoleh dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari validator desain pengembangan, validator ahli isi media pembelajaran serta validator pembelajaran yaitu guru Bahasa Indonesia kelas 2 SDI As Salam kota Malang yang berperan sebagai pelaksana pembelajaran Bahasa Indonesia.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala linkert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Berikut kriteria penskoran nilai yang digunakan dalam proses validasi:

Tabel 4.1

Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli dan Guru Bidang Studi

Skor				
1	2	3	4	5
Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Cukup Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

Berikut adalah penyajian data analisis data penilaian angket oleh ahli isi, ahli desain pengembangan media pembelajaran dan guru kelas 2 SDI As Salam kota Malang beserta kritik dan sarannya.

1. Hasil Validasi Ahli Isi Media Pembelajaran

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil dari validasi ahli isi media pembelajaran oleh bapak Dr. Hasan Busri, M.Pd selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4.2

Hasil Validasi Ahli Isi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

No	Kriteria	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
		X	X ₁			
1	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
2	Ketepatan judul unit dengan uraian isi cerita	4	5	80 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Bahasa yang digunakan dalam media sudah sesuai dengan perkembangan bahasa anak	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
4	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian jenis-jenis dan bentuk penilaian aspek pengetahuan dan unjuk kerja dalam media pembelajaran	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
6	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran	4	5	80 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Kesesuaian komponen sebagai	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi

	media pembelajaran				
8	Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia	5	5	100%	Sangat Valid Tidak Revisi
9	Kejelasan uraian cerita	4	5	80%	Sangat Valid Tidak Revisi
10	Kemenarikan perwajahan atau pengemasan media pembelajaran	5	5	100 %	Sangat Valid Tidak Revisi
11	Ketepatan penggunaan ilustrasi	4	5	80%	Valid Tidak Revisi
12	Validitas atau kesahihan isi secara keilmuan	4	5	80 %	Valid Tidak Revisi
13	Keluasan dan kedalaman isi media pembelajaran	4	5	80%	Valid Tidak revisi
14	Konsistensi format media pembelajaran	4	5	80%	Valid Tidak revisi
15	Keruntutan penyajian isi cerita	5	5	100%	Valid Tidak revisi
Analisis Keseluruhan		65	75	86%	sangat Valid Tidak Revisi

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100$$

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum X$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum X_i$ = jumlah jawaban tertinggi.

100 = bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isimedia pembelajaran keseluruhan mencapai 86%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi ahli desain pengembangan media pembelajaran oleh Bapak Dr. Hasan Busri, M.Pd selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.3

Nama Subjek Uji Ahli Desain	Kritik dan Saran
Dr. Hasan Busri, M.Pd	Dari kombinasi warna, gambar, sistematika, bahan, dan output sudah sesuai.

2. Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli desain media pembelajaran oleh bapak Nurul Yaqien, S.Pd., M.Pd selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4

Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

No.	Kriteria	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
		X	X ₁			
1	Tampilan media pembelajaran	4	5	80 %	valid	Tidak revisi
2	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
3	Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan dalam halaman depan	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
4	Ketepatan layout dalam pengetikan	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
5	Kemenarikan penggunaan warna yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf dalam media pembelajaran	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Konsistensi	4	5	80 %	Valid	Tidak

	penggunaan sistem penomoran				Revisi
8	Konsistensi penggunaan spasi judul dan materi	4	5	80 %	Valid Tidak Revisi
9	Kejelasan tulisan atau pengetikan	4	5	80 %	Valid Tidak Revisi
10	Kesesuaian gambar/ilustrasi dengan materi	4	5	80 %	Valid Tidak Revisi
11	Ketepatan penempatan gambar	4	5	80 %	Valid Tidak Revisi
12	Kemenarikan bahasa yang digunakan media pembelajaran	4	5	80 %	Valid Tidak Revisi
13	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	4	5	80 %	Valid Tidak Revisi
14	Ketepatan penataan paragraf uraian isi cerita	4	5	80 %	Valid Tidak Revisi
15	Ketepatan teks rumusan tujuan pembelajaran	4	5	80 %	Valid Tidak Revisi
Analisis Keseluruhan		62	75	82%	Valid Tidak Revisi

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100$$

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum X$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum Xi$ = jumlah jawaban tertinggi.

100 = bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain keseluruhan mencapai 82%. Jika dicocokkan dengan kriteria tabel kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi ahli desain pengembangan media pembelajaran oleh Bapak Nurul Yaqien, S.Pd., M.Pd selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5

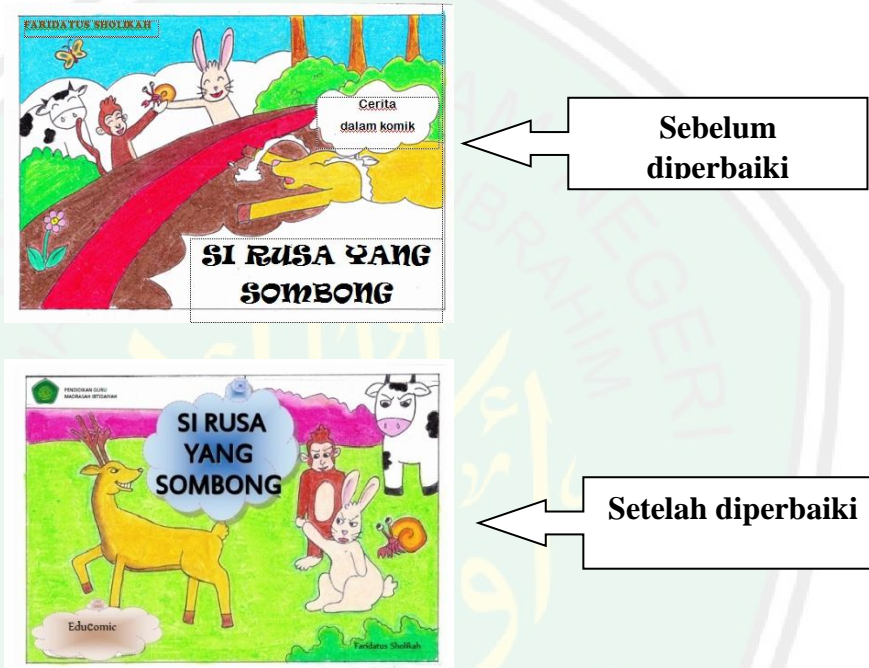
Kritik dan Saran Ahli Desain terhadap Media Pembelajaran Buku Dongeng

Fabel

Nama Subjek Uji Ahli Desain	Kritik dan Saran
Nurul Yaqien, S.Pd., M.Pd	1. bagian cover sudah bagus dan menarik tetapi lebih baik penggambaran tokoh utama “Si Rusa” disesuaikan dengan karakternya.

c. Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap desain Buku komik cerita yang berjudul “Si Rusa yang Sombong” adalah sebagai berikut.



Berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli desain, pemilihan gambar karakter *si rusa* diperlihatkan sesuai karakter yang diceritakan seperti pada gambar di atas..

3. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SD

a. Data Kuantitatif

Data Kuantitatif hasil validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia oleh Ibu Adna Arum, S.Pd selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.6

Tabel 4.6

**Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Media
Buku Komik**

No.	Kriteria	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
		X	X ₁			
1	Memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada ketrampilan menulis	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
2	Membantu guru dalam menyampaikan materi	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
3	Membuat siswa aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian antara isi materi dengan SK dan KD	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
6	Kesesuaian isi uraian pembelajaran dengan karakteristik materi Bahasa Indonesia	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
7	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Kesesuaian penggunaan gambar	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi

	atau ilustrasi dengan materi dalam media pembelajaran					
9	Kejelasan soal-soal latihan (evaluasi) pada media pembelajaran	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
10	Evaluasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
11	Siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
12	Peran media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada pokok bahasan menulis cerita, dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
13	Memenuhi kriteria media pembelajaran	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
14	Kesesuaian komponen sebagai media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
15	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	5	5	100%	Sangat valid	Tidak Revisi
Analisis Keseluruhan		67	75	89 %	Sangat Valid	Tidak Revisi

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100$$

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum X$ = jumlah jawaban penilai

$\sum Xi$ = jumlah jawaban tertinggi.

100 = bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia keseluruhan mencapai 89%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia oleh Ibu Adna Arum, S.Pd selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.7

Tabel 4.7

Kritik dan Saran Guru Meta Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Media

Buku Cerita Komik

Nama Subjek Uji Guru Mata Pelajaran	Kritik dan Saran
Adna Arum, S.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran komik yang dikembangkan cukup menarik dan inovatif. Anak tidak hanya disugahi cerita yang menarik, tetapi secara tidak langsung mereka juga belajar untuk memahami cerita. 2. Menurut saya, media komik ini cukup membantu anak-anak dalam berlatih menulis cerita, terutama dalam mengembangkan tulisan dengan tulisan bahasanya sendiri. 3. Gambar dan penggunaan kata-kata dalam komik sudah sesuai dengan karakteristik media pembelajaran, dan sesuai materi.

E. Penerapan Media Pembelajaran Hasil Pengembangan

Penerapan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku komik cerita ini dilakukan dengan melihat tingkat keefektifan, Keefensiensi, kemenarikan yakni dengan membagi aktivitas pembelajaran menjadi tiga macam, yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut penjelasan terkait dengan kegiatan yang dilakukan.

Kegiatan awal, berisi tentang tugas guru yakni memusatkan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan, memberimotivasi serta menggali pengetahuan awal siswa dengan tanya jawab, seperti memberikan informasi yang berhubungan dengan materi yang diajarkan.

Kegiatan inti, merupakan kegiatan menjelaskan materi seutuhnya. Kegiatan inti harus melalui beberapa tahapan agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan seluruhnya. Tahapan-tahapannya dibagi menjadi tiga yakni eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Tahapan-tahapan tersebut disusun sedemikian rupa agar siswa dapat mencapai tujuan dan indikator pembelajaran.

Kegiatan akhir, berisi penutup pembelajaran dimana guru memberi stimulus terkait dengan materi (cerita) yang telah disampaikan. Pada kegiatan akhir guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengingat materi (cerita) yang telah diajarkan dan melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Tingkat keefektifan, Keefensiensi, dan kemenarikan media pembelajaran dapat dilihat dari ketiga kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Sehingga disimpulkan bahwasanya, media pembelajaran dalam bentuk buku komik ini memiliki tingkat keefektifan, Keefensiensi, kemenarikan yang tinggi dibuktikan dari hasil uji coba lapangan siswa kelas 2 SD Islam As Salam Kota Malang.

F. Hasil Uji Coba Lapangan

Data validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap media buku komik cerita bergambar pada satu siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang. Paparan data kuantitatif dari hasil uji lapangan adalah sebagai dipaparkan dalam tabel 4.8

Tabel 4.8
Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Media Buku Bergambar Ilmu Pengetahuan Sosial

No.	Kriteria	Responden	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20					
1	Apakah kalian sudah mengerti isi cerita “si Rusa yang sombong “ dengan menggunakan buku komik cerita	5,5,4,5,5,5,5,5,5,5,4,5,5,5,5,5,4,4,4	95	100	95	Sangat valid	Tidak revisi
2	Menurut kalian bagaimana bahasa yang digunakan dalam media buku komik cerita	5,5,5,5,5,4,5,5,5,5,4,5,5,5,5,5,4,4,4	95	100	95	Sangat valid	Tidak revisi
3	Menurut kalian bagaimana cerita yang disampaikan pada media buku komik cerita ini	5,4,5,5,5,5,5,5,4,5,5,5,4,5,5,5,4,4,4	94	100	94	Sangat valid	Tidak revisi
4	Bagaimana tulisan/teks yang ada dalam media buku cerita	4,4,4,5,5,4,5,4,5,4,5,5,5,4,5,5,5,4,3,4	89	100	89	Sangat valid	Tidak revisi
5	Bagaimana gambar dan warna pada media buku komik cerita	4,3,5,5,5,5,5,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,4,5	95	100	95	Sangat valid	Tidak revisi

No.	Kriteria	Responden	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
6	Apakah dengan media buku komik cerita ini kalian menjadi lebih senang belajar	4,5,4,4,5,5,5,5,5,3,5,5,5,5,5,5,5,5,5	95	100	95	Sangat valid	Tidak revisi
7	Apakah setelah membaca dan belajar pada media buku komik cerita ini kalian merasa mendapat pengetahuan dan pengalaman baru	4,5,5,4,5,5,5,4,5,5,5,4,5,5,4,5,5,4,5	94	100	94	Sangat valid	Tidak revisi
8	Bagaimana perasaan kalian setelah belajar dengan media buku komik cerita	4,5,4,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,4,4	95	100	95	Sangat valid	Tidak revisi
Analisis Keseluruhan			757	800	94%	Sangat valid	Tidak revisi

Keterangan

Responden:

1. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama Achmad Zaidan F.
2. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama Adzra Naabila Nur Aufa
3. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama Ahmad Muhajir Abdun
4. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama Alya Rafina Putri Widodo
5. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama Amin Cahyono
6. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama Fata Choirul Wahid
7. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama Kevin Satria Nugraha
8. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama Muhammad Alif Azfa H.
9. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama Bimartya Abrar Rafinda H.
10. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama Muhammad Hanan
11. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama Muhammad Keisha
12. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama Setyaji Ahmad Abdillah
13. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama M. Abid Nuril Izzah
14. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama Nabilla Clarissa Jasmine
15. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama Faiq Nasrullah Ahmad
16. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama Naura Zulfa Sabrina
17. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama Naila Syawlani Arifa
18. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama Salsabil Zaki Taqiyudin
19. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama Salwa Ayu Az Zahra
20. siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang bernama Zhalwa Alya Monica

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

$\sum X$ = Total jawaban responden dalam 1 item

$\sum X_1$ = Jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh Uji coba lapangan keseluruhan mencapai 94 %. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

Adapun data kualitatif berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan maka dapat disimpulkan bahwa media buku bergambar yang dikembangkan tidak perlu mendapat revisi.

G. Pengaruh Buku Komik Terhadap Kemampuan Menulis siswa

Berikut penyajian data *pre-test* dan *post-test* dari siswa kelas II pada uji coba lapangan akan disajikan dalam tabel 4.9

Tabel 4.9

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan *Pre-test*.

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian Menulis					Jumlah	Keterangan
		A	B	C	D	E		
1	Achmad Zaidan F.	17	18	16	12	15	78	Tuntas
2	Adzra Naabila Nur Aufa	15	14	16	11	16	72	Tuntas
3	Ahmad Muhajir Abdun	14	15	10	11	14	61	Belum Tuntas
4	Alya Rafina Putri Widodo	14	12	13	10	13	62	Belum Tuntas
5	Amin Cahyono	15	14	14	12	10	61	Belum Tuntas
6	Fata Choirul Wahid	10	10	10	10	12	52	Belum Tuntas
7	Kevin Satria Nugraha	10	11	14	11	12	58	Belum Tuntas
8	Muhammad Alif Azfa H.	16	14	13	12	11	64	Belum Tuntas
9	Bimartya Abrar Rafinda	11	12	12	10	11	56	Belum Tuntas
10	Muhammad Hanan	15	14	15	11	15	70	Tuntas
11	Muhammad Keisha	16	15	16	13	14	74	Tuntas
12	Setyaji Ahmad Abdillah	12	12	10	11	13	53	Belum Tuntas
13	M. Abid Nuril Izzah	13	12	12	10	11	53	Belum Tuntas
14	Nabilla Clarissa Jasmine	16	15	16	13	14	74	Tuntas
15	Faiq Nasrullah Ahmad	10	10	10	11	12	53	Belum Tuntas

16	Naura Zulfa Sabrina	17	17	16	13	17	80	Tuntas
17	Naila Syawlani Arifa	17	16	15	12	14	74	Tuntas
18	Salsabil Zaki Taqiyudin	10	10	10	10	13	53	Belum Tuntas
19	Salwa Ayu Az Zahra	11	10	12	9	13	55	Belum Tuntas
20	Zhalwa Alya Monica	15	15	14	12	14	70	Tuntas
Jumlah skor							1.030	
Rata-rata							51,50	

Tabel 4.10
Penilaian Hasil Uji Coba Lapangan Pada Post-test

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian Menulis					Jumlah Skor	Keterangan
		A	B	C	D	E		
1	Achmad Zaidan F.	17	18	16	14	15	80	Tuntas
2	Adzra Naabila Nur Aufa	18	17	16	18	16	85	Tuntas
3	Ahmad Muhajir Abdun	15	15	15	16	15	80	Tuntas
4	Alya Rafina Putri Widodo	18	17	15	15	15	80	Tuntas
5	Amin Cahyono	15	19	14	17	15	80	Tuntas
6	Fata Choirul Wahid	18	19	16	18	15	85	Tuntas
7	Kevin Satria Nugraha	16	17	17	17	18	85	Tuntas

8	Muhammad Alif Azfa H.	18	16	17	15	16	80	Tuntas
9	Bimartya Abrar Rafinda H.	18	18	18	18	18	90	Tuntas
10	Muhammad Hanan	18	17	15	15	15	80	Tuntas
11	Muhammad Keisha	18	19	18	17	18	90	Tuntas
12	Setyaji Ahmad Abdillah	18	17	16	17	17	85	Tuntas
13	M. Abid Nuril Izzah	16	16	17	18	18	85	Tuntas
14	Nabilla Clarissa Jasmine	18	18	18	17	19	90	Tuntas
15	Faiq Nasrullah Ahmad	18	17	15	15	15	80	Tuntas
16	Naura Zulfa Sabrina	17	17	16	13	17	80	Tuntas
17	Naila Syawlani Arifa	19	19	18	17	17	90	Tuntas
18	Salsabil Zaki Taqiyudin	18	18	19	17	18	90	Tuntas
19	Salwa Ayu Az Zahra	18	16	17	16	18	85	Tuntas
20	Zhalwa Alya Monica	19	19	19	19	19	95	Tuntas
Jumlah skor							1.695	
Rata-rata							84,75	

$$NP = \frac{\text{Skor Yang Diperoleh} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

Keterangan ¹:

Aspek penilaian

A : Kelengkapan struktur kalimat

B : kesatuan paragraph

C : kepaduan paragraf

D : penggunaan ejaan dan tanda baca

E : gaya bahasa

Berdasarkan data tabel 4.9 dan 4.10 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *Pre-test* adalah 51,50 dan rata-rata nilai *Post-test* adalah 84,75. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *Post-test* lebih bagus dari pada nilai *Pre-test*. Jadi ada perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan ini.

¹ Burhan Nurgiantoro, Penilaian Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta. 201. hlm.32

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Buku Komik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Siswa Kelas II

Pengembangan media media buku komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran bahasa indonesia dalam bentuk buku komik cerita yang menarik dan disertai dengan gambar yang berwarna-warni. Dengan demikian hasil pengembangan dimaksudkan untuk memenuhi tersedianya media pembelajaran yang lebih dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa khususnya menulis karangan deskriptif pada siswa kelas 2 SD/MI.

Prosedur pengembangan media pembelajaran ditempuh melalui beberapa tahap diantaranya :1) tahap analisis situasi awal, 2) tahap rancangan pengembangan media pembelajaran, 3) tahap penulisan media pembelajaran, 4) tahap penilaian media pembelajaran.

Produk pengembangan media buku komik cerita ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui *review*, penilaian dan uji coba ahli isi media pembelajaran Bahasa Indonesia, ahli desain media pembelajaran, guru bidang study Bahasa Indonesia kelas 2 SDI As Salam Kota Malang sebagai

pengguna dari buku komik cerita yang dikembangkan. Aspek yang dinilai untuk melakukan revisi adalah meliputi unsur-unsur kelayakan komponen, ketepatan isi, keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran. Hasil tanggapan dari para ahli akan menjadi bahan untuk penyempurnaan produk pengembangan sebelum dilakukan uji coba lapangan.

Hasil pengembangan media pembelajaran ini berbentuk buku komik cerita yang digunakan sebagai stimulus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada pokok bahasan ketrampilan menulis karangan deskriptif, dengan adanya media pembelajaran ini terbukti bahwa siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia disekolah. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku komik cerita ini siswa lebih antusias dalam menuliskan imajinasinya karena dia dapat memahami sebuah cerita yang disertai dengan gambar-gambar yang mendukung dalam cerita tersebut.

B. Analisis Hasil Validasi Ahli Pengembangan Media Buku Komik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil validasi dari beberapa subjek telah dikonservasikan pada skala presentase berdasarkan pada tingkat kevaliditasan serta pedoman untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan dengan tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 5.1

Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
84-100	Sangat Valid	TidakRevisi
68-84	Valid	TidakRevisi
52-68	Cukup Valid	SebagianRevisi
36-52	Kurang Valid	Revisi
20-36	SangatKurang Valid	Revisi

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuisioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
- b. Skor 2 untuk kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
- c. Skor 3 untuk cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
- d. Skor 4 untuk tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.

- e. Skor 5 untuk sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Isi Media Buku Komik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Paparan data hasil validasi ahli isi media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku komik cerita berdasarkan tabel 4.2 adalah sebagai berikut :

- a. Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat relevansi media dengan kurikulum yang berlaku sesuai.
- b. Ketepatan judul dengan uraian isi cerita media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa judul yang digunakan dengan uraian cerita yang ada sudah tepat.
- c. Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sesuai.
- d. Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah.
- e. Kesesuaian jenis-jenis dan bentuk penilaian aspek pengetahuan dan unjuk kerja dalam media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa jenis-jenis dan bentuk penilaiannya sesuai.

- f. Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa isi latihan dengan tujuan pembelajaran sudah sesuai.
- g. Kesesuaian komponen sebagai media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa komponen yang ada sebagai media pembelajaran sangat sesuai.
- h. Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran sangat tepat.
- i. Kejelasan uraian isi cerita diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa uraian isi cerita jelas.
- j. Kemenarikan perwajahan atau pengemasan media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa perwajahan atau pengemasan media pembelajaran sangat menarik.
- k. Ketepatan penggunaan ilustrasi diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan ilustrasi dalam media pembelajaran tepat.
- l. Validitas atau kesahihan isi secara keilmuan diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa validitas atau kesahihan isi media pembelajaran sudah tepat.

- m. Keluasan dan kedalaman isi media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kedalaman isi media pembelajaran sesuai.
- n. Konsistensi format media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa konsistensi format media pembelajaran jelas.
- o. Keruntutan penyajian isi cerita diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa keruntutan cerita dalam media pembelajaran sangat jelas.

Dari penilaian ahli isi media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku komik cerita dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran buku komik cerita adalah sebagai berikut :¹

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{65}{75} \times 100 \%$$

$$= 86 \%$$

Jadi secara keseluruhan hasil penilaian ahli isi media pembelajaran diperoleh hasil presentase 86%. Presentase pencapaian tersebut berada pada

¹Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003). Hlm: 313

kualifikasi valid. Sehingga media pembelajaran dalam bentuk buku komik cerita ini layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media Buku Komik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Paparan data hasil validasi ahli desain pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku komik cerita berdasarkan tabel 4.4 adalah sebagai berikut :

- a. Tampilan media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan media pembelajaran buku komik carita ini menarik.
- b. Kejelasan tujuan pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kejelasan tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran buku komik cerita ini jelas.
- c. Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan dalam halaman depan diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa jenis huruf yang digunakan dalam halaman depan tepat.
- d. Ketepatan layout dalam pengetikan diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa layout dalam pengetikannya tepat.
- e. Kemenarikan penggunaan warna yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan

bahwa penggunaan warna yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran sangat menarik.

- f. Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf dalam media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf dalam media sangat sesuai.
- g. Konsistensi penggunaan sistem penomoran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan sistem penomoran jelas.
- h. Konsistensi penggunaan spasi judul dan materi diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan spasi judul dan materi tepat.
- i. Kejelasan tulisan atau pengetikan diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa tulisan atau pengetikan dalam media pembelajaran sudah jelas.
- j. Kesesuaian gambar/ilustrasi dengan materi diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar/ilustrasi dengan materi sesuai.
- k. Ketepatan penempatan gambar diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penempatan gambar dalam media tepat.
- l. Kemenarikan bahasa yang digunakan media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah menarik.

- m. Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media mudah.
- n. Ketepatan penataan paragraf uraian isi cerita diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa dalam penataan paragraf tepat.
- o. Ketepatan teks rumusan tujuan pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa teks rumusan tujuan pembelajaran tepat.

Dari penilaian ahli desain pengembangan media pembelajaran buku dongeng fabel dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran buku komik cerita adalah sebagai berikut:²

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{63}{75} \times 100 \%$$

$$= 84 \%$$

Jadi secara keseluruhan hasil penilaian ahli desain media pembelajaran diperoleh hasil presentase 82%. Presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid dan media pembelajaran ini layak dan sesuai digunakan dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada aspek menulis siswa kelas 2 SD/MI.

3. Analisis Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran Kelas 2

Paparan data hasil validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku komik cerita adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran ini memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada ketrampilan menulis diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk buku komik cerita ini mudah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Media pembelajaran ini membantu guru dalam menyampaikan materi diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada aspek “menulis”.
- c. Media ini membuat siswa aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat tepat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek menulis.

- d. Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa rumusan tujuan pembelajaran yang ada pada media pembelajaran ini tepat.
- e. Kesesuaian ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa ukuran dan jenis huruf yang digunakan sesuai.
- f. Kesesuaian penggunaan gambar atau ilustrasi dengan cerita dalam media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar atau ilustrasi yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai.
- g. Kejelasan soal-soal latihan (evaluasi) pada media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal evaluasi pada media pembelajaran ini jelas.
- h. Evaluasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi yang diberikan pada media pembelajaran sangat dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa.
- i. Siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran dalam bentuk buku komik cerita ini siswa sangat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

- j. Peran media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada pokok bahasan menulis, dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat berperan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- k. Memenuhi kriteria media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria.
- l. Kesesuaian komponen sebagai media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa komponen yang ada pada media pembelajaran sangat sesuai.
- m. Kemudahan penggunaan media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat mudah digunakan.

Dari penilaian guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:³

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{67}{75} \times 100\% \\
 &= 89\%
 \end{aligned}$$

³Ibid., hlm 35

Berdasarkan hasil penilaian guru mata pelajaran diperoleh hasil persentase 89%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak dan cocok digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada aspek menulis siswa kelas 2 SD/MI.

4. Analisis Tingkat Kemenarikan Hasil Validasi Siswa Kelas 2 SDI As Salam Kota Malang

Hasil penilaian uji coba lapangan pada setiap komponen dapat dipersentasikan sebagaimana berikut:

- a. Rangkaian isi cerita dengan menggunakan buku komik diperoleh persentase 95%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat memahami dan mengerti dengan isi cerita “si Rusa yang sombong” dengan menggunakan media buku komik.
- b. Bahasa yang digunakan dalam media buku komik cerita diperoleh persentase 95%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat jelas dengan bahasa yang digunakan dalam media buku komik.
- c. Cerita yang disampaikan pada media buku bergambar diperoleh dengan persentase 94%. Hal ini menunjukkan bahwa materi atau cerita yang disampaikan pada media buku komik sangat mudah dipahami.
- d. Tulisan/teks yang ada dalam media buku bergambar diperoleh dengan persentase 89%. Hal ini menunjukkan bahwa tulisan/teks mudah dibaca.

- e. Gambar dan warna pada media buku komik diperoleh dengan persentase 95%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar dan warna pada media buku komik sangat menarik untuk siswa.
- f. Dengan media buku komik menjadi lebih senang belajar diperoleh dengan persentase 95%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih senang belajar dengan menggunakan media buku komik.
- g. Setelah membaca dan belajar pada media buku bergambar ini merasa mendapat pengetahuan dan pengalaman baru diperoleh persentase 94%. Hal ini menunjukkan bahwa setelah membaca cerita pada media buku komik siswa merasa sangat mendapat pengetahuan dan pengalaman baru. Dengan gambar pengalaman dan pengertian peserta didik menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan dan asosiasi peserta didik.⁴
- h. Perasaan setelah belajar khususnya pada menulis cerita dengan media buku bergambar diperoleh dengan persentase 95%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat merasa senang setelah belajar menggunakan media buku komik.

Dari penilaian uji coba lapangan dapat dipersentasekan tingkat kevalidan media buku bergambar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100 \%$$

⁴ *Ibid.*. 76

$$P = \frac{757}{800} \times 100 \%$$

$$= 94 \%$$

Berdasarkan penilaian uji coba lapangan diperoleh hasil persentase 94%. persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid. Hasil penilaian pada uji coba lapangan menunjukkan tingkat keefektifan, keefesienan, dan kemenarikan media buku komik atau buku bergambar yang dikembangkan untuk siswa kelas II SD/MI sehingga media buku bergambar sangat layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

C. Analisis Penerapan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Buku Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas 2 SD Islam As Salam

Pada hakikatnya pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu untuk keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses dimana terdapat komunikasi atau sebuah interaksi yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Dari pengertian pembelajaran tersebut dapat diambil kesimpulan bahwasanya, dalam proses belajar mengajar harus terdapat interaksi antara guru dengan siswa sehingga, selain mampu memahami maksud dari penjelasan guru terkait dngan materi, siswa juga dapat berinteaksi secara langsung sesuai dengan materi yang diajarkan.

Penerapan media pembelajaran dalam bentuk buku komik ini juga mempunyai manfaat tersendiri, yaitu selain ceritanya yang menarik dan tampilannya yang penuh gambar dan berwarna, di dalamnya terkandung nilai-nilai moral yang sesuai jika dipelajari oleh siswa yang masih duduk di sekolah dasar, selain itu dengan adanya media ini dalam pembelajaran juga dapat membantu guru dalam upaya menanamkan sikap percaya diri kepada siswa khususnya dalam aspek menulis karangan, dan juga pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberi kesempatan untuk tahu dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan bimbingan guru.

D. Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Buku Komik Pokok Bahasan “Menulis” Kelas II

Pelaksanaan Pre-test dan Post-test dari siswa kelas 2 SDI As Salam Kota Malang pada uji coba lapangan akan disajikan pada tabel berikut :

Tabel 5.2

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pada *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama	Pre-test	Post-test
1	Achmad Zaidan F.	78	80
2	Adzra Naabila Nur Aufa	72	85
3	Ahmad Muhajir Abdun	61	80
4	Alya Rafina Putri Widodo	62	80

5	Amin Cahyono	61	80
6	Fata Choirul Wahid	52	85
7	Kevin Satria Nugraha	58	85
8	Muhammad Alif Azfa H.	64	80
9	Bimartya Abrar Rafinda H.	56	85
10	Muhammad Hanan	70	80
11	Muhammad Keisha	74	90
12	Setyaji Ahmad Abdillah	53	85
13	M. Abid Nuril Izzah	53	85
14	Nabilla Clarissa Jasmine	74	90
15	Faiq Nasrullah Ahmad	53	80
16	Naura Zulfa Sabrina	80	80
17	Naila Syawlani Arifa	74	90
18	Salsabil Zaki Taqiyudin	53	90
19	Salwa Ayu Az Zahra	55	85
20	Zhalwa Alya Monica	70	100
Jumlah		1.030	1.695
Rata-rata		51,50	84,75

Data dari nilai pre-test dan post-test tersebut kemudian dianalisis melalui uji t dua sampel (Paired Sampel T Test) dengan taraf signifikansi 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya suatu perlakuan yang dilakukan pada objek penelitian.

Langkah 1 : Membuat Ha dan Ho dalam bentuk kalimat

Ha : Terdapat perbedaan signifikan pada kemampuan menulis siswa kelas II SDI As Salam Kota Malang sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Buku Komik*.

Ho : Tidak terdapat perbedaan signifikan pada kemampuan menulis siswa kelas II SDI As salam Kota Malang sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Buku Komik*.

Langkah 2 : Membuat Ha dan Ho dalam bentuk statistik⁵

$$Ha : \mu_a \neq \mu_b$$

$$Ho : \mu_a = \mu_b$$

Langkah 3 : Menentukan normalitas sebaran data

Tabel 5.3

Hasil Normalitas Sebaran Data

No	Nama	Pre-test (x)	Post-test (y)	Gain (d) (y-x)	d ²
1	Achmad Zaidan F.	78	80	2	4
2	Adzra Naabila Nur Aufa	72	85	13	169
3	Ahmad Muhajir Abdun	61	80	19	361
4	Alya Rafina Putri	62	80	18	324

⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D* (Bandung: ALFABETA, 2012). Hlm. 308

	Widodo				
5	Amin Cahyono	61	80	19	361
6	Fata Choirul Wahid	52	85	33	1089
7	Kevin Satria Nugraha	58	85	27	729
8	Muhammad Alif Azfa H.	64	80	16	256
9	Bimartya Abrar Rafinda H.	56	85	29	841
10	Muhammad Hanan	70	80	10	100
11	Muhammad Keisha	74	90	16	256
12	Setyaji Ahmad Abdillah	53	85	32	1024
13	M. Abid Nuril Izzah	53	85	32	1024
14	Nabilla Clarissa Jasmine	74	90	16	256
15	Faiq Nasrullah Ahmad	53	80	27	729
16	Naura Zulfa Sabrina	80	80	0	0
17	Naila Syawlani Arifa	74	90	16	256
18	Salsabil Zaki Taqiyudin	53	90	37	1369
19	Salwa Ayu Az Zahra	55	85	30	900
20	Zhalwa Alya Monica	70	100	30	900
Jumlah		1.030	1.695	422	10.948

$$Md = \frac{\sum d}{n} = \frac{422}{20} = 21,1$$

Keterangan:

Md : rata-rata dari gain antara *post-test* dan *pre-test*

d : gain (selisih) skor *post-test* terhadap *pre-test* setiap subjek

n : jumlah subjek

Langkah 3: menghitung tes rata-rata

Menghitung tes rata-rata dengan menggunakan rumus

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

$$t = \frac{21,1}{\sqrt{\frac{10948 - \frac{(422)^2}{20}}{20(20-1)}}$$

$$t = \frac{21,1}{\sqrt{\frac{10948 - \frac{178084}{20}}{380}}$$

$$t = \frac{21,1}{\sqrt{\frac{10948 - 8904,2}{380}}$$

$$t = \frac{21,1}{\sqrt{\frac{2043,8}{380}}}$$

$$t = \frac{21,1}{\sqrt{5,378}}$$

$$t = \frac{21,1}{2,31} = 9,134$$

Jadi diperoleh $t_{hitung} = 9,134$

Langkah 4: menentukan kaidah pengujian

- Untuk derajat kebebasan (db) = N-1

$$= 20-1= 19$$

- Taraf signifikansi (α) = 0,05
- Maka $t_{tabel} = 1,833$
- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka terdapat perbedaan yang signifikan (H_0 ditolak dan H_a diterima)

Langkah 5: Membandingkan t_{tabel} dengan t_{hitung}

- Ternyata: $t_{hitung} > t_{tabel}$
- Atau : $9,134 > 1,833$
- Maka : H_0 ditolak dan H_a diterima

Langkah 6: kesimpulan

H_a : Media pembelajaran bahasa indonesia dalam bentuk buku komik dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas II Sekolah Dasar Islam As Salam Kota Malang. **DITERIMA**

H_0 : Media pembelajaran bahasa indonesia dalam bentuk buku komik tidak dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas II Sekolah Dasar Islam As Salam Kota Malang. **DITOLAK**

Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah pemberian produk pengembangan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media buku komik yang diberikan mampu meningkatkan kemampuan menulis khususnya pada mengarang siswa kelas II SD Islam As-Salam kota Malang.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir terhadap Media buku komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SDI As Salam kota Malang ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yang berupa media buku komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas 2 SD/MI.
2. Hasil uji coba pengembangan media buku komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini memiliki tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan :
 - a. Ahli isi media pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh presentase kevalidan sebesar 86%
 - b. Ahli desain media pembelajarandiperoleh presentase kevalidan sebesar 82%
 - c. Penilaian guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SDI As Salam kota Malang diperoleh presentase kevalidan sebesar 89%
 - d. Hasil penilaian uji coba lapangan pada 20 siswa, diperoleh presentase kevalidan sebesar 94%
3. Media buku komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas 2 SDI As Salam kota Malang. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* yaitu

51,50 < 84,75. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji t-test berpasangan didapat hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $9,134 > 1,833$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Saran

Media buku komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia khusus pada pokok bahasan menulis cerita atau karangan yang diharapkan dapat menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI kelas 2. Ada beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia ini. Saran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Media buku komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 2 SD/MI yang dikembangkan ini tentu memiliki kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, dalam penggunaan media buku komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini hendaknya didukung oleh cerita-cerita yang lain agar siswa lebih banyak pengalaman dalam bercerita sehingga lebih memotifasi siswa dalam menulis cerita atau mengarang.
2. Guru yang menggunakan media buku komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek menulis kelas 2 SD/MI yang dikembangkan, sebaiknya terlebih dahulu mempelajari bagaimana cara bercerita yang baik agar anak-anak tertarik untuk membaca, menceritakan, dan menulis.
3. Selain media buku komik sebagai media pembelajaran tentunya masih banyak media-media yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S. Broto. 1980. *Pengajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Amiruddin, Zen. 2010. *Statistik Pendidikan Pendidikan*. Yogyakarta: Teras
- Arief S, Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali
- Arief. 2007. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Asnawir & Bayiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Atmowiloto, A. 2006. *Komik Dan Kebudayaan Nasional*. Majalah Analisis Kebudayaan. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. Tahun Ke II
- Candra Pratiwi, Anita. 2010. *Pengembangan media komik pembelajaran matematika pokok bahasan perkalian dan pembagian SD kelas III semester 1 SDN Karang Besuki Malang*, Skripsi, Program Studi PGSD UM
- Dedi, Wijaya Kusuma. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Finoza, Lamuddin. 2007. *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- Furqanul Aziz dan Chaedar Alwasilah. 2000. *Pengajaran Bahasa Komunikatif Teori dan Praktek*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Gorys, Keraf. 1997. *Argumentasi Dan Narasi*. Jakarta: PT Gramedia
- Haryadi dan Zamzami. 1996. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Debdikbud Dirjen Dikti bagian Pengembangan Pendidikan Guru Dan Sekolah Dasar.
- <http://digilib.petra.ac.id/2013/05/10./jinkpe-ns-sl-2008-hanurda-chapter2.pdf>
- <http://gurukuansing.blogspot.com/2011/06/18.html>

http://prolegda_pdf.1, akses 10 mei 2014 jam 19.30 WIB

<http://proskripsi.blogspot.com/2013/05/10-karakteristik-karangan-deskripsi.html>

[http://www.iphimkool.com/2014/05/10/kemampuan_bahasa_indonesia.html](http://www.iphimkool.com/2014/05/10/kemampuan-bahasa-indonesia.html)

<http://daynishurnal.wordpress.com/2014/05/10/komik-sebagai-media-komunikasi-grafis>

Karsana. 1986. *Intisari Tata Bahasa*. Bandung: PT. Angkasa Djajasudarma.

Kartikasari, Maria Margaretha. 2009. *Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Dengan Memanfaatkan Media Komik Siswa Kelas III SD Santo Fransiscus Lawang Malang* Fakultas ilmu pendidikan jurusan kependidikan sekolah dasar Malang: Universitas Negeri Malang.

Komaruddin dan Yooke Tjuparmah S. 2000. Komaruddin, *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Mustakim. 1994. *Membina Kemampuan Berbahasa*. Jakarta: PT. Utama Gramedia Pustaka utama.

Nurgiantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.

Nurhayati, Nita. 2010. *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Dengan Menggunakan Media Komik Pada Siswa Kelas III SDN Ngalik Batu*. Fakultas ilmu pendidikan jurusan kependidikan sekolah dasar. Universitas negeri malang.

Punaji, Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

Purwandari, Susi. 2012. *Upaya Meningkatkan Menulis Karangan Narasi Dengan Menggunakan Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas IV SD Mangir Lor Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul*, Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

- Rayandra Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Ridwan. 2009. *Metode dan Tehnik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani ,Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sadirman, dkk. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Septiawan, Santana. 2007. *Menulis Ilmiah Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Subana dkk. 2005. *Statistika Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Sudiati dkk. 2005. *Buku Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV. ALFABETA
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Toni, Masdiono. 1998. *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creativ Media.
- Wahid Murni dan Nur Ali, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Disertai Menuju Contoh Hasil Penelitian*, Malang : UM Press.
- Widya, Irama. 1995. *Diksi Dan Gaya Bahasa*. Bandung: PT Eresco.



LAMPIRAN I
SURAT IZIN PENELITIAN DARI FAKULTAS



LAMPIRAN II
SURAT KETERANGAN PENELITIAN



SEKOLAH DASAR ISLAM (SDI) AS SALAM

NPSN : 60726485

Bendungan Wonorejo Malang 65415, Telp. (0341) 5378161

Malang, 22 Mei 2014

Nomor : 018 /SDI-AS/VIII/2014
Lampiran : -
Hal : **Penelitian**

Kepada Yth:
Ketua Program Studi S1 PGMI
Di Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan kepada pihak Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Faridatus Sholikhah
Nim : 10140087
Jurusan : S1 PGMI
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Buku Komik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas 2 SDI As-Salam Malang**

Telah melaksanakan penelitian di SDI As-Salam dalam rangka menyelesaikan tugas akhir/menyusun skripsi. Demikian pemberitahuan dari kami, atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Kepala SDI As-Salam



M. Arief Chusaeni, M.Kpd



LAMPIRAN III
BUKTI KONSULTASI



LAMPIRAN IV
ANGKET VALIDASI

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI ISI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengantar

Media pembelajaran ini didesain untuk siswa MI/SD kelas II pada bidang studi Bahasa Indonesia pokok bahasan menulis. Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tersebut, Penulis bermaksud mengadakan validasi terhadap produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, Penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk kesediaannya memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan melalui angket. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah dihasilkan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak dimasa yang akan datang. Sebelumnya penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya atas kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

B. Identitas Responden

Nama : Dr. Hasan Busri, M.Pd
 NIP : 1973.02.00044.
 Jabatan : Dosen Pemb. Bahasa Indonesia
 Instansi : UIN
 Alamat Instansi : Jl. Gajayana sr Malang
 Pendidikan : Doktor (S-3) Pendidikan
 Bahasa Indonesia Universitas
 Negeri Malang

C. Petunjuk Pengisian Angket

Adapun petunjuk untuk pengisian angket adalah sebagai berikut:

1. Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor penilaian.
 - Skor 1: sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
 - Skor 2: kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.

- Skor 3: cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
 - Skor 4: tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
 - Skor 5: sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.
3. Komentar/saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
 4. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.

Lembar Validasi

No	Kriteria	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku				✓	
2	Ketepatan judul unit dengan uraian isi cerita				✓	
3	Bahasa yang digunakan dalam uraian media pembelajaran				✓	
4	Kemudahan bahasa dipahami dalam media pembelajaran					✓
5	Kesesuaian jenis-jenis dan bentuk penilaian aspek pengetahuan dan unjuk kerja dalam media pembelajaran				✓	
6	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran				✓	
7	Kesesuaian komponen sebagai media pembelajaran					✓
8	Kesesuaian isi uraian pembelajaran dengan karakteristik materi Bahasa Indonesia				✓	
9	Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia					✓
10	Kejelasan uraian cerita					
11	Kemenarikan perwajahan atau pengemasan media pembelajaran					✓
12	Ketepatan penggunaan ilustrasi				✓	
13	Validitas atau kesahihan isi secara keilmuan				✓	
14	Kesesuaian referensi yang digunakan sesuai dengan bidang ilmu				✓	
15	Keluasan dan kedalaman isi media pembelajaran				✓	
16	Keruntutan penyajian cerita				✓	
17	Konsistensi format media pembelajaran					✓

Lembar Komentar dan Saran

No	Komentar	Saran
1	Kontak Warna	- sesuai dengan kytat perluabaga Kejuna.
2	Bahan	- satu pinda - gambar alim: yg mufady nilai pendah arah.
4	Sistematika	- gambar awal pagaj Cronologis cerita. dga ilustrasi yg sesuai dga lntels.
5	Gambar	- kecerah / keserai gambar dga lntels.
6	Output	- menggunakan ketamp yg & tergeth.

Malang, 6 Mei 2014

Hasan

Dr. Hasan Busri, M.Pd.

NIP. 193 02 00047

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

A. Pengantar

Media pembelajaran ini didesain untuk siswa MI/SD kelas II mata pelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menulis. Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tersebut, Penulis bermaksud mengadakan validasi terhadap produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, Penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk kesediaannya memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan melalui angket. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah dihasilkan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak dimasa yang akan datang. Sebelumnya penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya atas kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

B. Identitas Responden

Nama : *Muhammad Yogi*
 NIP : *197201091986041001*
 Jabatan : *Desain*
 Instansi : *UIN*
 Alamat Instansi : *Jl. Bayan No 50 Mlg*
 Pendidikan : *S-2*

.....

C. Petunjuk Pengisian Angket

Adapun petunjuk untuk pengisian angket adalah sebagai berikut:

1. Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor penilaian.
 - Skor 1: sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
 - Skor 2: kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.

- Skor 3: cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
 - Skor 4: tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
 - Skor 5: sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.
3. Komentar/saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
 4. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.


Lembar Validasi

No	Kriteria	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan media pembelajaran				✓	
2	Kejelasan penggunaan media pembelajaran				✓	
3	Kejelasan tujuan pembelajaran				✓	
4	Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan dalam halaman depan				✓	
5	Ketepatan layout dalam pengetikan					✓
6	Kemenarikan penggunaan warna yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran					✓
7	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf dalam media pembelajaran				✓	
8	Konsistensi penggunaan sistem penomoran				✓	
9	Konsistensi penggunaan spasi judul dan isi cerita				✓	
10	Ketepatan penataan paragraf				✓	
11	Kejelasan tulisan atau pengetikan				✓	
12	Kesesuaian gambar/ilustrasi dengan materi				✓	
13	Ketepatan penempatan gambar				✓	
14	Kemenarikan bahasa yang digunakan media pembelajaran				✓	
15	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran				✓	

Lembar Komentar dan Saran

No	Komentar	Saran
1	Gambar disesuaikan dengan kondisi realya.	Mohon di rubah.
2	Kata \approx ada beberapa yang salah.	Mohon di rubah.
3	Konsistensi Nomor dan Ukuran	Mohon di sesuaikan.
4	Penulisan kata larian penulisan cerita	Mohon di rubah.

Malang,


 (Nurul Yaqien)
 NIP. 197811192006091001

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN GURU MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA**

A. Pengantar

Media pembelajaran ini didesain untuk siswa MI/SD kelas II pada bidang studi Bahasa Indonesia. Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tersebut, Penulis bermaksud mengadakan validasi terhadap produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, Penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk kesediaannya memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan melalui angket. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah dihasilkan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak dimasa yang akan datang. Sebelumnya penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya atas kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

B. Identitas Responden

Nama : Adna Arum Ambarwati S.Pd
 NIP :
 Jabatan : Guru Kelas
 Instansi : SDI ASSALAM
 Alamat Instansi : Jl. Bendungan Wonorejo Malang
 Pendidikan : SI PESD

C. Petunjuk Pengisian Angket

Adapun petunjuk untuk pengisian angket adalah sebagai berikut:

1. Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor penilaian.
 - Skor 1: sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
 - Skor 2: kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.

- Skor 3: cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
 - Skor 4: tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
 - Skor 5: sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.
3. Komentar/saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
 4. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.

Lembar Validasi

No	Kriteria	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku				✓	
2	Memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada pokok bahasan menulis cerita			✓	✓	
3	Membantu guru dalam menyampaikan materi				✓	
4	Membuat siswa aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia				✓	
5	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓		
6	Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia				✓	
7	Kesesuaian antara isi materi dengan SK dan KD			✓	✓	
8	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia				✓	
9	Kesesuaian isi uraian pembelajaran dengan karakteristik materi Bahasa Indonesia				✓	
10	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran				✓	
11	Kesesuaian penggunaan gambar atau ilustrasi dengan materi dalam media pembelajaran				✓	
12	Kejelasan soal-soal latihan (evaluasi) pada media pembelajaran			✓		
13	Evaluasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kemampuan menulis cerita				✓	
14	Siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia					✓
15	Peran media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia					✓
16	Memenuhi kriteria media pembelajaran					✓
17	Kesesuaian komponen sebagai media pembelajaran				✓	
18	Kemudahan penggunaan media pembelajaran					✓

Lembar Komentar dan Saran

No	Komentar	Saran
	<p>Media pembelajaran komik yang dikembangkan cukup menarik dan inovatif. Anak tidak hanya disugahi cerita yang menarik, tetapi secara tidak langsung mereka juga belajar untuk memahami cerita.</p> <p>Menurut saya, media komik ini cukup membantu anak-anak dalam berlatih menulis, terutama mengembangkan tulisan dengan bahasanya sendiri.</p> <p>Gambar dan penggunaan kata-kata dalam komik sudah tepat sesuai dengan karakteristik media pembelajaran,</p>	<p>Karena anak-anak kelas 2 masih sebatas mendeskripsikan binatang sesuai ciri-cirinya, maka untuk evaluasi akan lebih baik jika dibatasi pada menyebutkan ciri-ciri hewan/binatang dalam cerita, belum sampai pada tahap menyebutkan sifat hewan tsb.</p> <p>Namun secara keseluruhan media komik pembelajaran ini cukup efektif untuk membaca melatih keterampilan membaca dan menulis anak.</p>

lagi, yaitu menarik minat siswa, mudah dipahami dan sesuai materi.

Malang, 18 Mei 2014

(..... Arum A.)

NIP.



LAMPIRAN V
LEMBAR PRE-TEST SISWA

-
- 1. Aku, Ayah, mama, kakak pergi ke BNS Hu Jauh sekali.
- 2. Aku sempat naik Sepeda Motor. Sempat beli bensin
- 3. Maik gunung. Aku penguin malam-malam ber sama-
- 4. Sama tapi Pakek sepeda 2, bukan pakek mobil.
- 5. Mama ku pulang kerja langsung pergi sama 3 orang
- 6. Ayah ku libur 2 hari. Aku gonggong Bang 3 Jadi
- 7. Suda aku ikut Cuma 1 Jadi Bang 6 Jadi aku dan
- 8. Kakak ku sama ayahku gonggong 3 mama, kakak, mbak dan
- 9. Ceng 3

Handwritten signature and a circled number 55.

11
10
12
9
13 +
55

-
- 1. Liburan ke Bogor
- 2. Aku waktu libur panjang dari sekolah aku pergi ketumahan PETA. Aku kesana naik kereta dan naik idur
- 3. Pagi nya aku sarapan di kereta. Kereta itu di main sekali. Aku sampai Bogor jam 10.00 WIB
- 4. Waktu udah sampai aku main dan ketidur
- 5. Pagi lagi aku sarapan selesai

Handwritten signature and a circled number 62.

14
12
13
10
13 +
62



LAMPIRAN VI
LEMBAR POST-TEST SISWA

Nama : Adra Nabila Nur Aulia

Kelas : 2-A

SIRUSA YG SOMBONG

Selamat menulis cerita!

Disebuah hutan bernama Aru ada banyak sekali hewan Ada rusa, Sapi, Siput laut kelinci manyet dll, rusa suka jai pada semua hewan Di hutan itu Saat Siput laut, kelinci dan manyet Bermain tiba-tiba dari semale Semale Loncatlah Sikelinci "Aaaa...". "Kata kelinci Sambil memegang pantatnya Berteriak-hari Sirusa tambah jai Akhirnya kumang / Siput laut menanglang Sirusa untuk Bertanding Yari dengan kumang "Hei kumang kamu menanglangku Ya Gaitu Siapa takut" Kata rusa Sombong Akhirnya lomba pun dimulai Kumang sudah mempersiapkan 10 Siput laut yg mengantar seperti kumang Lomba pun dimulai kumang sudah menang pira Siput untuk Baslap ditempat

2. Hari Kemudian

"Hosh Hosh... Hosh... capaknya" Kata rusa yg Hampir Sampai Finish

"Hore kumang menang ye" kata manyet Sambil mengangkat kumang

"Hah tak mungkin kumang menang" kata rusa juga ikut bertani

"Heman - Tenen waactakan Aku ya..." kata rusa Sambil Berjalan jauh Dari Hutan Aru

"Hei Rusa tunggu kamu bisa tinggal disini Asallek kamu tidak jai lagi paha Kita oke" kata manyet yg menggondong siput laut

"Hore... Hore... oke aku Akan Tinggal disini dan juga Tak Akan jai lagi"

Kata Rusa Berlain untuk mandut tempat terakhir

18
17
16
18
16

TAMAT

85.



LAMPIRAN VII
KRITERIA PENILAIAN

Menurut Burhan Nurgianto teknik penilaian pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

Panduan Penilaian Penulisan Karangan

Aspek Penilaian	Rentangan Nilai	Kualitas	Deskripsi
Kelengkapan struktur kalimat	20-18	Sangat baik (4)	Penentuan unsur-unsur cerita (tokoh, alur, latar, tema, dan judul karangan) lengkap, runtut dan jelas
	17-15	Baik (3)	Penentuan unsur-unsur cerita (tokoh, alur, latar, tema, dan judul karangan) lengkap dan runtut
	14-12	Cukup (2)	Penentuan unsur-unsur cerita (tokoh, alur, latar, tema, dan judul karangan) cukup lengkap dan cukup runtut
	11-9	Kurang (1)	Penentuan unsur-unsur cerita (tokoh, alur, latar, tema, dan judul karangan) kurang lengkap dan kurang runtut
	8-6	Sangat kurang (0)	Penentuan unsur-unsur cerita (tokoh, alur, latar, tema, dan judul karangan) tidak lengkap dan tidak runtut
Kesatuan paragraf	20-18	Sangat Baik (4)	Pengembangan topik cerita sangat padat, lengkap, dan runtut
	17-15	Baik (3)	Pengembangan topik cerita lengkap, dan runtut
	14-12	Cukup (2)	Pengembangan topik cerita cukup lengkap dan cukup runtut
	11-9	Kurang (1)	Pengembangan topik cerita terbatas, kurang lengkap dan kurang runtut
	8-6	Sangat kurang (0)	Pengembangan topik cerita terbatas, tidak runtut dan tidak jelas
Kepaduan paragraf	20-18	Sangat baik (4)	Pengembangan kalimat logis dan padu, sesuai dengan kerangka karangan, runtut dan sederhana
	17-15	Baik (3)	Pengembangan kalimat logis dan padu sesuai kerangka karangan
	14-12	Cukup (2)	Pengembangan kalimat logis dan cukup padu sesuai dengan kerangka karangan
	11-9	Kurang (1)	Pengembangan kalimat cukup logis tetapi kurang padu dan kurang sesuai dengan kerangka karangan

	8-6	Sangat Kurang (0)	Pengembangan kalimat tidak logis, tidak padu dan tidak sesuai dengan kerangka karangan
Penggunaan ejaan dan tanda baca	20-18	Sangat baik (4)	Terbebas dari kesalahan ejaan dan tanda baca
	17-15	Baik (3)	Kadang-kadang terjadi kesalahan ejaan dan tanda baca tetapi tidak mengganggu pemahaman makna
	14-12	Cukup (2)	Cukup banyak terjadi kesalahan ejaan dan tanda baca tetapi tidak mengganggu pemahaman makna
	11-9	Kurang (1)	Banyak terjadi kesalahan ejaan dan tanda baca sehingga karangan sulit dibaca dan difahami
	8-6	Sangat Kurang (0)	Tidak menguasai kaidah ejaan dan tanda baca atau tidak cukup bahan untuk dinilai
Gaya bahasa	20-18	Sangat baik (4)	Kalimat yang digunakan sangat bervariasi, efektif, dan terbebas dari kesalahan tata bahasa
	17-15	Baik (3)	Kalimat yang digunakan bervariasi dan terbebas dari kesalahan tata bahasa
	14-12	Cukup (2)	Kalimat yang digunakan cukup bervariasi dan terbebas dari kesalahan tata bahasa
	11-9	Kurang (1)	Kalimat yang digunakan kurang bervariasi
	8-6	Sangat kurang (0)	Kalimat yang digunakan tidak bervariasi

Kriteria Penilaian Penulisan Karangan

No.	Aspek Penilaian	Skor maksimal
1.	Kelengkapan struktur kalimat	20
2.	Kesatuan paragraf	20
3.	Kepaduan paragraf	20
4.	Penggunaan ejaan dan tanda baca	20
5.	Gaya bahasa	20
	Total	100



LAMPIRAN VIII
DOKUMENTASI





LAMPIRAN IX
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Faridatus Sholikhah

TTL : Magetan, 2 Juni 1991

Alamat : Jl. Mawar no.18, Ds. Turus, Kec. Poncol,
Kab.Magetan

Telp : 085749186992

Email : Redhaninetyone@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TK Dharma Wanita Magetan. Tahun 1997-1999
2. SDN Alastuwo II Magetan. Tahun 1999-2004
3. MTs Al-Mawaddah Ponorogo. Tahun 2004-2007
4. MA Al-Mawaddah Ponorogo. Tahun 2007-2010
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Tahun 2010-2014



LAMPIRAN XI
MEDIA BUKU KOMIK