

PENGARUH MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERCEKITA BAHASA INDONESIA KELAS III JATICEMPAKA VI BEKASI

Rere Aprilianti, Septi Fitri Meilana, Nanda Saputra
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal, Sigli
septi.fitri.meilana@uhamka.ac.id

Abstract: *This study aims to determine the effect of comic learning media on Indonesian language storytelling skills of 3th grade students. This research is a quantitative study using the Quasy Experimental type of research method with the type of The Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design. The population of this study included all 3th grade students of SDN Jaticempaka VI in the second semester of the 2020/2021 school year. The sample studied was 32 students from class III A and class III B. The sampling technique used a saturated sampling model. The research instrument was a description of 6 questions. The data analysis technique consists of two stages of data distribution on the results of students' storytelling skills and hypothesis testing includes the t-test by seeing the differences in storytelling skills in the experimental class and the control class with a significant level of 0.05%. Based on the results of the post-test, it was found that the average score of students' storytelling skills after being taught using comic media (experimental class) was higher than the average score for storytelling skills of students who did not use comic media (control class). The average post-test score of the experimental class was 96 and the control class 82.*

Keywords : Storytelling Skills, Comic, 3th Grade

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran komik terhadap keterampilan bercerita Bahasa Indonesia siswa kelas III. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian jenis *Quasy Experimental* dengan tipe *The Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas III SDN Jaticempaka VI pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Sampel yang diteliti sebanyak 32 siswa dari kelas III A dan kelas III B. Teknik pengambilan sampel menggunakan model *sampling* jenuh. Instrumen penelitian berupa soal uraian sebanyak 6 soal. Teknik analisis data ada dua tahap distribusi data hasil keterampilan bercerita siswa dan uji hipotesis meliputi uji t dengan melihat perbedaan keterampilan bercerita kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan taraf signifikan 0,05%. Berdasarkan hasil *post-test*, diperoleh bahwa hasil rata-rata skor keterampilan bercerita siswa setelah dibelajarkan dengan menggunakan media komik (kelas eksperimen) lebih tinggi dibandingkan hasil rata-rata skor keterampilan bercerita siswa yang tidak menggunakan media komik (kelas kontrol). Rata-rata skor *post-test* kelas eksperimen sebesar 96 dan kelas kontrol 82.

Kata kunci : Keterampilan Bercerita, Komik, Kelas 3

1. Pendahuluan

Pada masa kini, perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak menghasilkan inovasi baru guna menunjang dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah banyaknya inovasi media pembelajaran berkat adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat. Dengan demikian perkembangan teknologi akan memberikan sebuah kesan baru dan

menyenangkan pada suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif lebih menggalakkan komunikasi aktif antar berbagai hal perkembangan zaman.

Namun fakta yang ada di SDN Jaticempaka VI kurang menggunakan media yang variatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Kebanyakan guru hanya menggunakan buku tema guru dan buku tema siswa dalam proses pembelajaran. Sedikitnya media pembelajaran Bahasa Indonesia disekolah menjadi satu diantara yang ada penyebab kurangnya minat siswa dalam kegiatan bercerita yang menyebabkan keterampilan bercerita siswa kelas III masih rendah, tulisan cerita yang terlalu panjang dan berisikan tulisan saja menyebabkan siswa sulit untuk memahami dan siswa menjadi mudah cepat bosan, sehingga siswa kurang tertarik dalam keterampilan bercerita.

Keterampilan bercerita sangat penting untuk dikuasai oleh siswa, karena keterampilan bercerita akan membuat siswa dapat mengungkapkan ide-ide yang ada di dalam pikirannya dan mengekspresikan dalam bentuk tulisan serta lisan. Namun dalam kenyataan banyak siswa yang belum menguasai keterampilan bercerita yang baik, bukan hanya itu banyak siswa juga yang menganggap bahwa keterampilan bercerita merupakan sebuah hal yang menakutkan karena harus berani menceritakan di depan kelas atau banyak orang. Lalu penggunaan media yang kurang memadai juga menjadi faktor siswa untuk mudah cepat bosan. Berdasarkan peraturan menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyatakan bahwa salah satu tujuan yang harus dikuasai siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas III yang telah dilakukan pada bulan Januari 2020, siswa kelas III SDN Jaticempaka VI seluruhnya berjumlah 32 siswa, siswa di kelas III A berjumlah 16 orang dan siswa kelas III B berjumlah 16 siswa. Kemampuan siswa dalam keterampilan bercerita masih sangat rendah. Diperoleh informasi pertama, terbukti dari hasil nilai pembelajaran Bahasa Indonesia masih dibawah KKM yaitu 65. Kedua, guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia, mengakibatkan siswa merasa sulit untuk menceritakan kembali isi cerita yang telah dibaca sehingga keterampilan bercerita siswa menjadi kurang berkembang. Ketiga, pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih sangat klasikal. Dimana guru hanya menyampaikan sebuah informasi dan siswa menerima informasi sehingga siswa bersifat pasif dalam proses pembelajaran.

Fakta itu juga diperkuat dengan yang terjadi sekarang pada dunia juga membuktikan bahwa kemampuan membaca pada bidang Indonesia belum optimal diperkuat dengan kata skor membaca PISA (*programme for International Student Assessment*). Rata-rata skor membaca PISA yaitu 493, namun Indonesia belum mencapai skor rata-rata tersebut. Skor membaca Indonesia berdasarkan data PISA 2018 sebesar 397. *The National Assessment of Educational Progress* (NAEP) TAHUN 2013 dari 51. negara kemampuan membaca siswa sekolah dasar Indonesia berada di posisi ketiga dari bawah (Ahmad et al).

Teks cerita yang terlalu panjang dan media pembelajaran yang kurang inovatif menjadi salah satu penyebab siswa cepat bosan, kurang tertarik terhadap keterampilan bercerita. Siswa tidak tertarik untuk membaca cerita sehingga memilih untuk membaca asal-asalan. Siswa selama ini kurang mampu memahami maksud dari isi cerita karena disebabkan kurang menariknya tampilan bahan ajar dan juga media pembelajaran yang hanya berupa tulisan membuat siswa sulit untuk memahami maksud apa yang ada di dalam buku. Media yang akan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya untuk keterampilan bercerita siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif serta menarik perhatian siswa, sehingga pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan juga mudah untuk dipahami oleh siswa.

Salah satu cara yang bisa digunakan dalam peningkatan keterampilan bercerita siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran untuk membantu pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan bercerita adalah media komik.

Komik dapat dijadikan pilihan sebagai media untuk mengatasi kejenuhan ketika siswa membaca bacaan sehingga memiliki gambaran terhadap suatu bacaan yang membuat siswa memahami isi bacaan. Dengan digunakannya media komik sebagai media pembelajaran menjadikan urutan cerita yang menarik. Karena terpadunya antara isi bacaan dan bentuk gambar kartun yang memudahkan siswa untuk mencerna dan menyimpulkan isi bacaan. Dengan media komik juga diharapkan mampu menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyampaikan ide-ide pikiran dan keterampilan bercerita siswa.

2. Kajian Pustaka

Menurut Henry Guntur Tarigan (dalam Musfiroh) keterampilan berbahasa terdiri atas empat aspek yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan karena dalam memperoleh keterampilan berbahasa kita memulai urutan yang bertahap. Salah satu dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan berkomunikasi, sehingga pembelajaran diarahkan pada keterampilan berbicara untuk berkomunikasi dengan baik dalam Bahasa Indonesia.

Menurut Arsyad, di samping mampu menggunakan semua alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan dalam membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Menggunakan media sangat dibutuhkan untuk proses pembelajaran karena dengan digunakannya media oleh guru untuk mengirimkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan, yaitu materi pembelajaran yang akan disampaikan. Menurut Tafonao, media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam pembelajaran bagi guru dalam menyampaikan suatu materi pengajaran yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Yaumi, komik adalah suatu bentuk karya seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Penggunaan media komik diharapkan dapat membantu siswa dalam memfokuskan dan menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan.

Menurut Siregar dan Melani, komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Komik merupakan karya seni berupa panel-panel berisi gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa menjadi alur cerita, di dalam komik terdapat dialog antar tokoh yang diterangkan melalui balon-balon kata.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian ini merupakan kuantitatif eksperimen. Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, maka penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*). Menurut Sugiyono, desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *The Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Dengan desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan, kendati kelompok tersebut dipilih dan ditempatkan tanpa melalui randomisasi. Menurut Emzir, desain ini mirip dengan kelompok kontrol *posttest* hanya tidak melibatkan penempatan subjek ke dalam kelompok secara

random. Dua kelompok yang ada diberikan perlakuan yang berbeda dan terakhir diberikan *posttest*.

Tabel 3.1 *The Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*

X	O ₁
-	O ₂

Keterangan

X : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media komik keterampilan bercerita

O₁ : *Post-test* keterampilan bercerita siswa di kelas eksperimen

O₂ : *Post-test* keterampilan bercerita siswa di kelas kontrol

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Jaticempaka VI Bekasi. Yang beralamat di Komp. Bina Lindung, JL. Bina siswa I Blok d No.18, RT 008/RW 0011, Jaticempaka, Pondok Gede, Bekasi, Jawa Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada jam pelajaran Tematik. Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya sebuah subjek melainkan juga objek atau benda-benda alam yang lainnya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Jaticempaka VI Bekasi yang berjumlah 32 siswa. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka penelitian akan mengambil sampel dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, maka kesimpulannya diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III.

Validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah pengujian validasi oleh beberapa ahli yaitu untuk membuktikan tingkat kevalidan suatu instrument penelitian. Validasi media dan instrumen soal untuk menilai apakah media dan instrumen soal yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan permasalahan yang akan ditangani. Validasi ini menghadirkan beberapa tenaga ahli atau pakar yang sudah berpengalaman. Setiap pakar diminta untuk menilai media dan instrumen soal yang telah dibuat, sehingga dapat terlihat kelebihan serta kekurangannya. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari setiap aspek di dalam media dan instrumen soal yang telah dibuat. Media dan instrumen soal yang telah dibuat akan di validasi oleh 2 tenaga ahli yang berkompeten dalam bidangnya. Dengan menggunakan rumus

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimal ide

Adapun nilai kategori skala kelayakannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2. Skala Kelayakan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori	Keterangan
76-100	Sangat Layak	(tidak perlu revisi)
56-75	Layak	Cukup Valid (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang Layak	Kurang Valid (Revisi)
0-39	Tidak Layak	Tidak Valid (Revisi)

Dalam mengumpulkan data penelitian, maka instrumen yang digunakan adalah tes tertulis dengan bentuk soal essay yang berjumlah 6 soal pada materi ciri-ciri makhluk hidup. Peneliti menggunakan tes tertulis dengan bentuk soal essay karena untuk mengetahui kemampuan keterampilan bercerita siswa.

Instrumen yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan tes keterampilan bercerita siswa (*post-test*) untuk mengetahui seberapa pengaruh media komik bagi siswa. Sehingga dapat dilihat dari hasil tes akhir dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada pokok bahasan ciri-ciri makhluk hidup.

Dalam menganalisis data pada sebuah penelitian ini, maka digunakan uji statistic dengan uji-t. data yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis yang bertujuan untuk mendapatkan jawaban pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Data yang dianalisis adalah data yang diperoleh dari hasil tes (*post-test*). Pada penelitian ini dilakukan pengujian normalitas menggunakan rumus uji normalitas *Lilliefors*, Langkah-langkah nya adalah:

- 1) Jumlah data $\Rightarrow \sum X$
- 2) Hitung Rerata data $\Rightarrow \bar{X} = \frac{\sum X^2}{n}$
- 3) Hitung Standar Deviasi $\Rightarrow$
 - i. $S_d = \sqrt{S^2} = \frac{\sum X^2}{n} - \left(\frac{\sum X}{n}\right)^2$
- 4) Hitung bilangan baku untuk setiap data:
 - i. $Z_i = \frac{X - \bar{X}}{S_d}$
- 5) Hitung $F(Z_i)$
- 6) Hitung $S(Z_i)$, sesuai dengan urutan angka
- 7) Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$
- 8) Kemudian hasil perhitungan dari semua $F(Z_i) - S(Z_i)$ pilih yang paling besar, itulah L_o
- 9) Mencari nilai L_{kritis} menggunakan Tabel nilai Kritis untuk uji *lilliefors*
- 10) Lalu di bandingkan hasil L_o dengan L_t

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara nilai *post-test* pada kelas sampel. Uji homogenitas yang digunakan peneliti, yaitu uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{S^2 B}{S^2 K}$$

Keterangan:

F = homogenitas

$S^2 B$ = varians yang besar

$S^2 K$ = varians yang kecil

Setelah dilakukannya uji normalitas dan uji homogenitas, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Penguji ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap keterampilan bercerita pada siswa. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t. Adapun rumus uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$ = rata-rata nilai kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$ = rata-rata nilai kelompok kontrol

S_1^2 = varians kelompok eksperimen

S_2^2 = varians kelompok kontrol

n_1 = jumlah sampel pada kelompok eksperimen

n_2 = jumlah sampel pada kelompok kontrol

Hipotesis penelitian dirumuskan dalam hipotesis statistik adalah sebagai berikut :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata keterampilan bercerita bahasa Indonesia siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran komik

μ_2 : Rata-rata keterampilan bercerita bahasa Indonesia siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran komik

4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen yang membahas tentang pengaruh media pembelajaran komik terhadap keterampilan bercerita Bahasa Indonesia siswa kelas III Jaticempaka VI Bekasi. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh keterampilan bercerita siswa kelas III antara pembelajaran yang menggunakan media komik dengan yang tidak menggunakan media komik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pada masa pandemi seperti ini, proses pembelajaran dilakukan dirumah untuk mengurangi tingkat penularan virus, selain itu agar proses pembelajaran tetap berjalan seperti biasanya. Guru menggunakan daring dalam proses pembelajaran yaitu, dibantu oleh aplikasi *whatsapp* dan *google form*. Media yang digunakan dalam pembelajaran daring kelas eksperimen adalah komik. Melalui grup *whatsapp* peneliti memberikan media komik kepada seluruh siswa. Sedangkan di kelas kontrol peneliti tidak memberikan media komik melainkan dengan memberikan teks bacaan biasa. Proses pembelajaran yang dilakukan tetap diawasi oleh peneliti dengan bantuan guru dan orang tua dirumah.

Selama proses pembelajaran berlangsung pada kelas III A (eksperimen) yang dilaksanakan secara *online* dengan menggunakan media komik. Pada proses pembelajaran dilakukan dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan melalui grup *whatsapp* peneliti mengecek daftar hadir siswa, berdoa bersama, memberikan apersepsi dengan kehidupan sehari-hari dan menginformasikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, diawali dengan siswa membaca komik yang sudah diberikan sebelumnya. Setelah selesai membaca komik, siswa melakukan tanya jawab. Selanjutnya siswa diminta untuk membacakan komik secara bergiliran dan hasilnya diupload lalu dikirim ke peneliti. Tahap selanjutnya, siswa mengerjakan LKPD yang berjumlah 3 soal. Setelah itu siswa mengumpulkan LKPD dan dibahas bersama untuk mengetahui jawaban yang benar. Selanjutnya siswa mengerjakan soal *post-test* yang berjumlah 6 soal.

Pada proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas III B (kontrol) yang secara *online* dengan tidak menggunakan media komik. Pada proses pembelajaran Pada proses pembelajaran dilakukan dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan melalui grup *whatsapp* peneliti mengecek daftar hadir siswa,

berdoa bersama, memberikan apersepsi dengan kehidupan sehari-hari dan menginformasikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, diawali dengan siswa diberikan teks bacaan dan diberikan penjelasan mengenai teks bacaan tersebut. Setelah itu siswa menanyakan penjelasan yang belum dipahami, selanjutnya siswa mengerjakan LKPD yang berjumlah 3 soal. Setelah itu siswa mengumpulkan LKPD dan dibahas bersama untuk mengetahui jawaban yang benar. Selanjutnya siswa mengerjakan soal *post-test* yang berjumlah 6 soal.

Media komik sebagai salah satu media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa menjadi aktif dan tidak mudah bosan. Dengan menggunakan media komik yang memiliki warna serta tokoh yang menarik mampu membuat siswa menjadi mudah dalam memahami informasi yang diberikan, serta meningkatkan keterampilan bercerita siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat bertahan lama dan bermakna.

Berdasarkan data skor, dibuktikan dengan perhitungan skor kedua kelas tersebut. Pembelajaran dengan menggunakan media komik pada kelas eksperimen menimbulkan pengaruh positif pada keterampilan bercerita siswa dengan rata-rata yang diperoleh 96 sementara pembelajaran di kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik diperoleh rata-rata 82 dengan pembelajaran dilakukan hanya dengan menggunakan teks bacaan yang diberikan.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, perlu dilakukan uji prasyarat analisis. Uji prasyarat analisis yaitu meliputi. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data keterampilan bercerita siswa berdistribusi normal atau tidak. Pada tahap uji normalitas data yang digunakan adalah nilai *post-test* siswa setelah melakukan proses pembelajaran uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus uji *liliefors*. Hasil pengujian normalitas data dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.1. Data Hasil Uji Normalitas

No	Kelas	n	α	L_{hitung}	L_{tabel}	Ket.
1.	Eksperimen	16	0,05	0,2088	0,213	Normal
2.	Kontrol	16	0,05	0,14	0,213	Normal

Terlihat dari tabel diatas bahwa uji normalitas *post-test* pada kelas eksperimen untuk taraf signifikan $\alpha = 0,05$, diperoleh $L_{hitung} = 0,2088$ dan $L_{tabel} = 0,213$. Sedangkan uji normalitas *post-test* pada kelas kontrol untuk taraf signifikan $\alpha = 0,05$, diperoleh $L_{hitung} = 0,14$ dan $L_{tabel} = 0,213$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan jika data hasil *post-test* keterampilan bercerita siswa berdistribusi normal. Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah terpenuhi atau tidaknya sifat homogen pada varians antar kelas. Pengujian homogenitas dilakukan dengan rumus uji *Fisher*. Kemudian dibandingkan nilai hitung dengan taraf signifikan 0,05.

Kriteria yang digunakan untuk pengambilan data berdasarkan hipotesis uji tersebut, yaitu H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ sedangkan H_0 akan ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan taraf $\alpha = 0,05$. Uji homogenitas dilakukan pada keterampilan bercerita siswa di kelas eksperimen dan kontrol. Hasil pengujian pada uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2. Data Hasil Uji Homogenitas

No	Kelas	N	F_{hitung}	F_{tabel}	Ket.
1	Eksperimen	16	0,0629	2,39	Homogen
2	Kontrol	16			

Terlihat dari tabel diatas bahwa uji homogenitas *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, diperoleh $F_{hitung} = 0,0629$ dan $F_{tabel} = 2,39$ karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka variansi populasi antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah homogen.

Setelah data hasil keterampilan bercerita siswa di uji normalitas dan homogenitas, langkah selanjutnya yaitu pengujian hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui penggunaan media komik terhadap keterampilan bercerita siswa, simpulan dari penelitian dan hipotesis diterima. Berdasarkan uji prasyarat analisis, diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t. hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3. Data Hasil Uji Hipotesis

Kelas	N	T_{hitung}	T_{tabel}	Ket.
Eksperimen	16	15,626	2,042	Signifikan
Kontrol	16			

Terlihat dari tabel diatas bahwa uji hipotesis dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, diperoleh $T_{hitung} = 15,626$ dan $T_{tabel} = 2,042$. Dari perhitungan uji-t didapat bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ dapat disimpulkan maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran komik terhadap keterampilan bercerita bahasa Indonesia.

H_1 : Terdapat pengaruh media pembelajaran komik terhadap keterampilan bercerita bahasa Indonesia.

μ_1 : Rata-rata keterampilan bercerita bahasa Indonesia siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran komik

μ_2 : Rata-rata keterampilan bercerita bahasa Indonesia siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran komik

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat menjawab hipotesis yakni terdapat perbedaan nilai rata-rata keterampilan bercerita siswa antara kelas III A dan III B Jaticempaka VI tahun ajaran 2020/2021 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen yang menggunakan media komik dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik melainkan cara belajar yang konvensional.

Hasil perhitungan terbukti adanya peningkatan pada kelompok eksperimen yang menggunakan media komik. Penggunaan media komik dapat membantu siswa dalam aspek keterampilan bercerita. Penelitian yang dilakukan, memperlihatkan keterampilan bercerita kelompok eksperimen dilakukan dengan lancar, saat berlangsungnya pembelajaran siswa sangat antusias, semangat ketika membaca komik dari awal sampai akhir. Berbeda dengan

kelas kontrol siswa begitu bosan dengan cerita yang hanya berbentuk teks panjang dan terlihat bahwa siswa kurang memahami isi ceritanya. Oleh karena itu, terdapat pengaruh media komik terhadap keterampilan bercerita siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran dengan menggunakan media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap keterampilan bercerita siswa kelas III pada materi ciri-ciri makhluk hidup di SDN Jaticempaka VI. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata skor keterampilan bercerita siswa dengan menggunakan media komik data sebesar 96 sedangkan rata-rata skor keterampilan bercerita siswa yang tidak menggunakan media komik sebesar 82. Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa rata-rata skor keterampilan bercerita siswa yang menggunakan media komik lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor keterampilan bercerita siswa yang tidak menggunakan media komik dalam pembelajaran.

Referensi

- Ahmad, H., Rukayah, R., & Triyanto, T. 2019. Pengaruh Accelerated Learning Berbasis Musik Barok Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman. *EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol 11 No.1. p-ISSN 2085-1243, e-ISSN 2579-5457
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.); 18th ed.). Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Emzir. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan* (10th ed.). Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Musfiroh, D. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Negeri Sinduadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Siregar, H. F., & Melani, M. 2019. Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*. Vol 2 No. 2. p-ISSN 2580-7927, e-ISSN: 2615-2738
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan* (21st ed.). Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol 2 No. 2. P-ISSN: 2549-1725, e-ISSN: 2549-4163
- Yaumi, M. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran* (Sitti Fatimah Sangkala Sirate (ed.); 1st ed.). Jakarta: Prenadamedia Group