PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS IV SDN 1 NGAWEN KABUPATEN BLORA

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Diana Lela Novitasari

1401412041

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Penandatangan di bawah ini:

nama : Diana Lela Novitasari

NIM : 1401412041

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul skripsi : "Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora"

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 25 Juli 2016

Diana Lela Novitasari

NIM 1401412041

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Diana Lela Novitasari, NIM 1401412041, berjudul "Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora" telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Panitia Sidang Ujian Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Senin

tanggal : 15 Agustus 2016

Semarang, 25 Juli 2016

Dosen Pembimbing I

Dra. Sumilah, M.Pd

NIP 195703231981112001

Dosen Pembimbing 2

Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd

195906191987032001

Diketahui oleh,

Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES

Drs. Isa Ansori, M. Pd

196008201987031003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Diana Lela Novitasari, NIM 1401412041, berjudul "Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi siswa IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora" telah dipertahankan di hadapan Panitia Sidang Ujian Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Senin

tanggal : 15 Agustus 2016

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M. Pd
NIP. 196008201987031003

Penguji,

Dra. Hartati, M.Pd
NIP. 195510051980122001

Pembimbing Utama,

Dra. Sumilah, M.Pd
NIP. 195703231981112001

Pembimbing Pendamping,

Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd
NIP. 195906191987032001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

"Jika seseorang bepergian dengan tujuan untuk mencari ilmu, maka Allah SWT akan menjadikan perjalanannya bagaikan perjalanan menuju surga" – Nabi Muhammad SAW

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur atas segala tuntunan-Nya

dan shalawat kepada Nabi Muhammad Saw,

skripsi ini kupersembahkan kepada kedua orangtuaku tercinta:

Bapak Basiran dan Ibu Sunarti

atas segala kasih sayang tak terbatas yang telah diberikan.

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi siswa IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora".

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan sumbangan saran dari segala pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Fathur Rahman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan studi kepada peneliti di kampus konservasi UNNES;
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd. Dekan fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin penelitian;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd. Ketua Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan lancar;
4. Dra. Sumilah, M.Pd. Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga skripsi dapat peneliti selesaikan dengan lancar;
5. Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd. Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga skripsi dapat peneliti selesaikan dengan lancar;
6. Dra. Hartati, M.Pd. Dosen penguji utama yang telah memberikan saran sehingga skripsi dapat peneliti selesaikan dengan lancar;

7. Kepala Sekolah SDN 1 Ngawen, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian;
8. Seluruh Guru dan Karyawan serta siswa di SDN 1 Ngawen, yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini, mendapat karunia dan kemuliaan dari Allah Swt. Penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan penyusunan karya ilmiah selanjutnya.

Semarang, Juli 2016

Peneliti

ABSTRAK

Novitasari, Diana Lela, 2016, *Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora*, Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing I, Dra. Sumilah, M.Pd dan Pembimbing II, Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd, 209 halaman.

Berdasarkan data hasil wawancara, dokumen dan catatan lapangan diperoleh bahwa fasilitas belajar yang diberikan guru dalam pembelajaran menulis narasi kurang optimal. Permasalahan tersebut juga didukung data hasil perolehan belajar siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora, ditunjukkan dengan data dari 36 siswa, 11 siswa dapat mencapai KKM, 25 siswa tidak dapat mencapai KKM sehingga perlu adanya pengembangan media berupa komik cerita anak untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi sebagai media pembelajaran keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN 1 Ngawen. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk komik cerita anak.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *research and development*, dengan tahapan: (1) tahap persiapan yaitu, observasi awal, pembuatan perangkat pembelajaran, membuat instrumen uji coba, validasi produk, revisi I dan (2) tahap pelaksanaan yaitu, uji coba skala kecil, revisi hasil uji skala kecil, uji coba skala besar, revisi produk dan produk final. Populasi adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Ngawen dengan jumlah 36 siswa. Semua populasi menjadi sampel sehingga penelitian dinamakan penelitian populasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan nontes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis produk komik cerita anak, analisis kuantitatif uji *t-test* dan uji *gain*.

Hasil penelitian tahap I pada validasi desain menunjukkan komik cerita anak layak uji pakar materi, media dan bahasa dengan persentase kelayakan 100%. Pada penilaian tahap II pada validasi komik cerita anak memenuhi kriteria sangat layak pada aspek isi dengan persentase 89,50%, kriteria layak pada aspek kebahasaan dengan persentase 80% dan kriteria sangat layak pada aspek penyajian dengan persentase 89,50%. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan komik cerita anak mampu mengembangkan aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis narasi. Penggunaan komik cerita anak juga dapat membantu guru dalam pembelajaran menulis narasi. Komik cerita anak juga berpengaruh tehadap hasil belajar kognitif yang dibuktikan dari adanya perbedaan rata-rata pemahaman siswa melalui uji t sebesar 6,751 dan peningkatan rata-rata sebesar 0,343 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah komik cerita anak layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis narasi. Saran yang diberikan yaitu hasil pengembangan komik cerita anak dapat digunakan sebagai media menulis narasi dengan menambah uraian materi agar pemahaman siswa semakin luas.

Kata Kunci: komik; cerita anak; menulis narasi; pengembangan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PERNYATAAN KEASLIAN ii

PERSETUJUAN PEMBIMBING iii

PENGESAHAN KELULUSAN iv

MOTO DAN PERSEMBAHAN v

PRAKATA vi

ABSTRAK viii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR DIAGRAM xv

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I: PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 7

1.3 Tujuan Penelitian 8

1.4 Tujuan Umum 8

1.5 Tujuan Khusus 8

1.6 Manfaat Teoretis 9

1.7 Manfaat Praktis 9

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori 11

2.1.1. Belajar 11

2.1.1.1. Hakikat Belajar..... 11

2.1.1.1. Mengajar 15

2.1.1.2. Kualitas pembelajaran..... 16

2.1.2. Hasil belajar 21

2.1.3. Keterampilan Menulis..... 23

2.1.3.1. Pengertian Keterampilan Menulis..... 23

2.1.3.2. Tujuan menulis..... 24

2.1.3.3. Pembelajaran menulis di Sekolah Dasar..... 25

2.1.4. Karangan Narasi..... 26

2.1.4.1. Pengertian karangan narasi 26

2.1.4.2. Jenis Karangan Narasi..... 27

2.1.4.3. Prinsip Karangan Narasi 28

2.1.4.4. Langkah-Langkah Menulis Narasi..... 29

2.1.5. Media pembelajaran..... 32

2.1.5.1. Pengertian media pembelajaran 32

2.1.5.2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran 33

2.1.5.3. Fungsi dan manfaat media pembelajaran..... 35

2.1.6. Komik 40

2.1.6.1. Pengertian komik 40

2.1.6.2. Prinsip-Prinsip Desain Komik 41

2.1.6.3. Langkah-Langkah Pembuatan Komik 43
2.1.6.4. Komik sebagai Media Pembelajaran Menulis Narasi 44
2.1.7. Cerita anak 46
2.1.8. Kriteria Komik Cerita Anak sebagai Media Menilis Narasi 47
2.1.8.1. Kriteria Penilaian Komik Cerita Anak Tahap I 47
2.1.8.2. Kriteria Penilaian Komik Cerita Anak Tahap II 49
2.1.9. Aktivitas Siswa dalam Menggunakan Media Komik Cerita Anak .. 51
2.1.10. Tanggapan Guru terhadap Media Komik Cerita Anak 52
2.2. Kajian Empiris 53
2.3. Kerangka Berpikir 59
2.4. Hipotesis 60

BAB III: METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian 61
3.2 Motode Pengembangan 61
3.3 Prosedur Penelitian 63
3.4 Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian 68
3.5 Variabel Penelitian 68
3.6 Populasi dan Sampel Penelitian 68
3.7 Teknik Pengumpulan Data 69
3.8 Validitas dan Reliabilitas Uji Coba Instrumen 73
3.9 Teknik Analisis Data 79

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian 84

4.1.1 Hasil Penilaian Kelayakan Komik Cerita Anak 84
4.1.1.1 Hasil Angket Siswa dan Guru 91
4.1.2 Hasil Uji Coba Produk 98
4.1.3 Hasil Uji Normalitas Data Pretes dan Postes 99
4.1.4 Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Pretes dan Postes 100
4.1.5 Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata 101
4.1.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dan Guru 102
4.2 Pembahasan 104
4.2.1 Pemaknaan Temuan Peneliti 104
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian 113
BAB V: PENUTUP
5.1 Simpulan 116
5.2 Saran 116
DAFTAR PUSTAKA 117
LAMPIRAN 125

DAFTAR TABEL

Table 2.1	Perbedaan Narasi Eksposisi dan Narasi Sugestif……	27
Tabel 3.1	Validitas Tes Menulis Narasi…….	74
Tabel 3.2	Interpretasi Koefisien Reliabilitas …….	78
Tabel 3.3	Hasil Perhitungan Reabilitas.....	78
Tabel 3.4	Kriteria Kelayakan Media……...	79
Tabel 3.5	Hasil Perhitungan Normalitas Data Pretes dan Postes…….	81
Tabel 3.6	Interpretasi Indeks Gain.....	83
Tabel 4.1	Rekapitulasi Penilaian Tahap I.....	85
Tabel 4.2	Rekapitulasi Penilaian Tahap II.....	86
Tabel 4.3	Masukan dari Pakar.....	88
Tabel 4.4	Rekapitulasi Hasil Angket Siswa Skala Kecil.....	91
Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil Angket Siswa Skala Besar.....	93
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Skala Kecil dan Skala Besar.....	95
Tabel 4.7	Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	98
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas Data Pretes dan Postes..... …….	99
Tabel 4.9	Hasil Uji beda Dua Rata-Rata.....	100
Tabel 4.10	Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Pengembangan Media Komik Cerita Anak.... 59
Gambar 3.1 Tahap Penelitian……. 62
Gambar 3.2 Skema Prosedur Penelitian……. 63
Gambar 4.1 Revisi Materi…….. 89
Gambar 4.2 Revisi Gambar…… 89
Gambar 4.3 Revisi Sampul Komik Cerita Anak…… 90
Gambar 4.4 Revisi Tulisan……. 90

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Persentase Kelayakan Komik Cerita Anak…… 87

Diagram 4.2 Persentase Hasil Angket Siswa Skala Kecil…..…… 92

Diagram 4.3 Persentase Hasil Angket Siswa Skala Besar……. 94

Diagram 4.4 Persentase Hasil Angket Guru Skala Kecil……... 96

Diagram 4.5 Persentase Hasil Angket Guru Skala Besar……... 97

Diagram 4.6 Peningkatan Skor Menulis Narasi……. 102

Diagram 4.7 Persentase Aktivitas Siswa……..... 103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data……	125
Lampiran 2	Instrumen Validasi Penilaian Tahap I……	127
Lampiran 3	Instrumen Validasi Penilaian Tahap II Pakar Materi…….....	129
Lampiran 4	Instrumen Validasi Penilaian Tahap II Pakar Media…….	131
Lampiran 5	Instrumen Validasi Penilaian Tahap II Pakar Bahasa……	133
Lampiran 6	Lembar Observasi Guru ……	135
Lampiran 7	Instrumen Angket Tanggapan Siswa ……	136
Lampiran 8	Instrumen Angket Tanggapan Guru……......	137
Lampiran 9	Pedoman Observasi Siswa…….	139
Lampiran 10	Kisi-Kisi Uji Coba Produk……	142
Lampiran 11	Produk Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Menulis Narasi……	143
Lampiran 12	Tes Menulis Narasi…….…….	152
Lampiran 13	Lembar Penilaian Tes Menulis Narasi…….	154
Lampiran 14	Pedoman Penilaian Tes Menulis Narasi……...	155
Lampiran 15	Perangkat Pembelajaran……..	156
Lampiran 16	Analisis Uji Validitas Tes Menulis Narasi ……..	170
Lampiran 17	Analisis Uji Reliabilitas Tes Menulis Narasi……...	172
Lampiran 18	Hasil Penilaian oleh Pakar Materi Tahap I…….	174
Lampiran 19	Hasil Penilaian oleh Pakar Media Tahap II…….....	176
Lampiran 20	Hasil Penilaian oleh Pakar Bahasa Tahap I…….....	178
Lampiran 21	Hasil Penilaian oleh Pakar Materi Tahap II……..….	180

Lampiran 22 Hasil Penilaian oleh Pakar Media Tahap II……... 182
Lampiran 23 Hasil Penilaian oleh Pakar Bahasa Tahap II……..… 184
Lampiran 24 Rekapitulasi hasil Penilaian Kelayakan……..…... 186
Lampiran 25 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Skala Kecil.…… 187
Lampiran 26 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Skala Besar……. 188
Lampiran 27 Hasil Angket Tanggapan Guru Skala Kecil……..……. 189
Lampiran 28 Hasil Angket Tanggapan Guru Skala Besar……..…… 191
Lampiran 29 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru…..……... 193
Lampiran 30 Rekapitulasi Hasil Pretes……..……. 194
Lampiran 31 Hasil Tertinggi dalam Pretes…….. 195
Lampiran 32 Hasil Tertinggi dalam Pretes…….. 196
Lampiran 33 Rekapitulasi Hasil Postes…….. 197
Lampiran 34 Hasil Tertinggi dalam Postes…….. 198
Lampiran 35 Hasil Tertinggi dalam Postes…….. 200
Lampiran 36 Hasil Lembar Observasi Guru Skala Besar……... 202
Lampiran 37 Hasil Lembar Observasi Guru Skala Kecil…… 203
Lampiran 38 Analisis Uji Normalitas Pretes dan Postes……204
Lampiran 39 Analisis Uji Perbedaan Dua Rata-Rata……. 205
Lampiran 40 Analisis Uji Peningkatan Rata-Rata…… 206
Lampiran 41 Foto Penelitian……... 207
Lampiran 42 Surat Keterangan Melakukan Penelitian……. 209

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut BSNP (2006: 107) bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat menumbuhkan rasa bangga dan menghargai bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat mengajarkan peserta didik untuk memahami bahasa Indonesia, menggunakannya dengan tepat dan kreatif.

Menurut Tarigan (2008:1) keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mempunyai empat komponen yaitu: (1) keterampilan menyimak; (2) keterampilan berbicara; (3) keterampilan membaca; dan (4) keterampilan menulis. Setiap keterampilan itu erat sekali berhubungan tiga keterampilan lainnya dengan

cara yang beraneka ragam. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur, mula-mula pada masa kecil belajar menyimak bahasa kemudian berbicara, sesudah itu belajar membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan, merupakan catur tunggal.

Sebagai suatu keterampilan berbahasa, menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Selanjutnya Tarigan, (2008:22) mengemukakan bahwa menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menghasilkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut dan dapat memahami bahasa dan grafis itu. Menurut Dalman, (2012:5) menulis adalah sebuah proses mengait-ngaitkan antara kata, kalimat, paragraf maupun antara bab secara logis agar dapat dipahami. Rendahnya kemampuan menulis cerita siswa disebabkan 1) kurangnya media yang disediakan, 2) siswa hanya menerima pembelajaran menulis dari ceramah guru tanpa adanya media visual yang membantu siswa untuk belajar menulis dan memahami cerita, 3) pada proses pembelajaran guru tidak menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa pada materi menulis cerita, sehingga guru perlu berupaya dalam mengembangkan media dan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dengan maksud agar tujuan pembelajaran dapat tercapai khususnya dalam pembelajaran menulis cerita.

Membaca merupakan salah satu keterampilan yang sangat berpengaruh terhadap keterampilan menulis. Di Indonesia sendiri minat membaca warga negara khususnya siswa sangat rendah. Menurut lembaga survey PIRLS (*Progres in International Reading Literacy Study*) tahun 2011, Indonesia menempati ranking 41 dari 45 negara. Hasil study menunjukkan skor rata-rata yang diperoleh siswa Indonesia adalah 405, atau berada dibawah skor rata-rata siswa Internasional sebesar 500, dengan standar deviasi 100. Populasi yang digunakan adalahsiswa SD/MI kelas 4. Penentuan sampel dilakukan berdasarkan tiga strata, yaitu jenis sekolah (SD/MI), status sekolah (negeri/swasta), dan lokasi sekolah (desa/kota). Tercatat sampel yang terpilih sebanyak 4.950 siswa dari 170 SD/MI negeri dan swasta, serta berlokasi di desa dan kota. Menurut UNESCO pada tahun 2012 menyebutkan bahwa UNESCO 2012 yang menyebutkan bahwa indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,0001. Artinya, setiap 1000 penduduk, hanya satu orang saja yang memiliki minat baca.

Hal ini juga didukung dari data lapangan yang didapat peneliti. Menurut hasil wawancara guru kelas IV di SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora menyatakan bahwa kemampuan siswa dalammenulis narasi masih sangat kurang. Hal ini dikarenakan guru belum menggunakan media dalam mengajar bahasa Indonesia dengan materi menulis narasi. Siswa hanya menggunakan buku sebagai media dalam pembelajaran yang mengakibatkan siswa kurang memiliki gambaran yang jelas tentang menulis narasi. Selain itu juga diungkapkan bahwa minat siswa terhadap membaca sangat rendah hal ini mengakibatkan siswa kesulitan dalam merangkai katamaupun kalimat. Beberapa masalah yang dialami siswa tersebut

membuat siswa kurang terampil menulis. Selain masalah yang dialami siswa, guru juga menghadapi beberapa masalah terkait dengan pembelajaran menulis. Beberapa masalah guru dalam pembelajaran menulis meliputi: 1) model pembelajaran yang digunakanbelum dapat menggali pengetahuan siswa; 2) belum mengoptimalkan lingkungan sekitar sebagai media dalam pembelajaran; 3) kurangnya media yang digunakan sehingga siswa tidak dapat meningkatkan motivasi untuk belajar menulis khususnya narasi.

Permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia didukung dengan perolehan hasil evaluasi dalam pembelajaran menulis narasi pada siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Blora. Melalui data dokumen hasil belajar keterampilan menulis narasi kelas IV tahun 2015/2016 masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan sekolah yaitu 65. Dari 36 siswa hanya 11 siswa (30%) dapat menulis karangan narasi dengan baik, sedangkan 25 siswa (60%) belum dapat menulis karangan narasi dengan baik. Rata-rata hasil belajar dalam proses pembelajaran yang terjadi dikelas adalah 63,2 dengan perolehan nilai hasil belajar maksimal 85 dan nilai minimal 55. Ini menunjukan bahwa capaian belajar siswa dikelas belum menunjukan hasil yang optimal dengan melihat indikator capaian rata-rata yang masih sama dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Permasalahan pembelajaran menulis narasi yang telah dipaparkan, peneliti ingin memecahkan permasalahan dengan mengembangkan media visual berupa komik cerita anak dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan

memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya (Sudjana dan Rivai 2010: 64). Oleh karena itu, tepat rasanya melakukan pengembangan komik menjadi media pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi. Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang bermakna sebagai panduan pikiran, dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan harapan, himbauan, dan sebagainya, yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik langsung secara tatap muka maupun tak langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan, atau perilaku. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak tau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-pinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik (Arsyad 2015: 25). Pemilihan media yang tepat, dapat membantu siswa untuk membentuk pengertian di dalam dirinya tentang materi yang telah Ia dapatkan melalui media yang digunakan oleh guru.

Menurut (Daryanto, 2010:5) media sangat penting dalam pembelajaran karena pada hakekatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam penafsiran tersebut ada kalanya berhasil dan ada kalanya tidak berhasil.

Dengan kata lain dapat dikatakan kegagalan dalam memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat atau diamati. Kegagalan itu disebabkan oleh gangguan yang menjadi penghambat komunikasi. Media pembelajaran yang ada saat ini beraneka ragam jenisnya untuk itu perlu dilakukan pemilihan media pembelajaran, agar pemilihan media pembelajaran tersebut tepat, maka dipertimbangkan kriteria dalam memilih media. Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru dalam memilih media yang tepat menurut Sudjana dan Rivai (2010: 4) yaitu: 1) ketepatan media dengan tujuan pengajaran; 2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; 3) kemudahan memperoleh media; 4) keterampilan guru dalam menggunakannya; 5) tersedia waktu untuk menggunakannya; dan 6) sesuai dengan taraf berfikir anak.

Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik (Ary Nur Wahyuningsih, 2011: 103).

Menurut penelitian terdahulu, media berupa gambar lebih menarik perhatian siswa. Dengan media gambar baik itu berupa komik atau gambar siswa mendapatkan hasil menulis karangan lebih baik. Penelitian dilaksanakan karena alasan: (1) kurang mendapat contoh yang konkret, (2) rendahnya minat baca, (3) kesulitan memahami isi cerita, (4) kesulitan menuangkan ide, (5) dalam penulisan tidak runtut. Hasil penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa dengan media gambar maupun komik. Diantara

penelitian-penelitian tersebut adalah penelitian oleh Ambo Tuwo, Syamsuddin, dan Idris Patekkai yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Siswa Kelas V SD Inpres 3 Kasimbar Menulis Karangan Narasi Melalui Media Gambar Seri Dengan Metode Latihan". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar seri dengan menggunakan metode latihan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran dalam format komik, yakni media komik cerita anak. Media tersebut merupakan pengembangan dari cerita anak dalam bentuk narasi yang diubah dalam bentuk komik. Media tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis narasi di kelas IV SDN 1 Ngawen. Media komik cerita anak merupakan salah satu solusi yang diusahakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran bidang studi bahasa Indonesia. Solusi tersebut diberikan khususnya untuk pembelajaran menulis cerita narasi.

Dari latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti akan mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora".

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: bagaimanakah mengembangkan media komik cerita anak untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas

IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora? Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut.

1.2.1. Apakah komik cerita anak tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran menulis narasi siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora ?

1.2.2. Apakah hasil pengujian produk komik cerita anak tersebut layak sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran menulis narasi siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora?

1.3. TUJUAN PENELITIAN

1.3.1. Tujuan Umum

Mengembangan media komik cerita anak untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora.

1.3.2. Tujuan Khusus

1.3.2.1. Mengetahui kelayakan media komik cerita anak sebagai media menulis narasi.

1.3.2.2. Memperoleh hasil pengujian produk komik cerita anak, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian ini terbagi dua, yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis.

1.4.1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah khasanah penelitian tentang pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, khususnya pembelajaran menulis narasi.

1.4.2. Manfaat Praktis

1.4.2.1.Bagi Guru

Penerapan media komik cerita anak ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi. Komik cerita anak dalam pembelajaran berfungsi untuk mendorong guru meningkatkan kompetensi profesional dalam menciptakan inovasi media pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini memberikan alternatif pemilihan media pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menulis cerita narasi sehingga dapat tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

1.4.2.2.Bagi Siswa

Melalui penerapan media komik cerita anak di kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora, diharapkan siswa dapat menulis narasi dengan baik. Melalui media komik cerita anak siswa mendapatkan manfaat yaitu: 1) dapat menumbuhkan minat membaca siswa; 2) dapat mendorong siswa untuk memiliki kompetensi yang baik dalam pembelajaran menulis cerita narasi; 3) dapat memunculkan ide-ide baru siswa; 4) dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam menulis cerita narasi; 5) dapat menambah motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya menulis cerita narasi.

1.4.2.3.Bagi Sekolah

Bagi sekolah penerapan media komik cerita anak keterampilan menulis narasi dapat menumbuhkan kompetensi profesional guru untuk melakukan pembelajaran yang efektif di kelas, dapat memberikan inspirasi terhadap guru untuk menciptakan media-media yang dapat menunjang pembelajaran lain, sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. KAJIAN TEORI

2.1.1. Belajar

2.1.1.1. Hakikat Belajar

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti "berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu". Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu (Baharuddin dan Wahyuni 2007:13).

Belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh informasi tertentu yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Sudjana (2013: 28) belajar bukan menghafal dan bukan pula mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu. Oleh sebab itu belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu. Menurut Dimyati dan Mudjiono (2009: 18) belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses

internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan Basleman dan Mappa (2011: 15) mengatakan belajar merupakan suatu kegiatan seseorang yang bisa dilakukan secara sengaja atau acak. Belajar bisa melibatkan pemerolehan informasi atau keterampilan, sikap baru, pengertian, atau nilai. Belajar biasanya disertai perubahan tingkah laku dan berlangsung sepanjang hayat.

Menurut pengertian secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Slameto (2010: 2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar: 1) perubahan terjadi secara sadar; 2) perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional; 3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif; 4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara; 5) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah; 6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Jenis-jenis belajar: 1) belajar bagian (*part learning, fractioned learning*); 2) belajar dengan wawasan (*learning by insight*); 3) belajar diskriminatif (*discriminatif learning*); 4) belajar global atau keseluruhan (*global whole learning*); 5) belajar insidental (*incidental learning*); 6) belajar instrumental (*instrumental learning*); 7) belajar intensional

(*intentional learning*); 8) belajar laten (*latent learning*); 9) belajar mental (*mental learning*); 10) belajar produktif (*productive learning*); 11) belajar verbal (*verbal learning*).

Eksistensi manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial meniscayakan dirinya untuk berusaha mengetahui sesuatu di luar dirinya, inilah yang kemudian dikenal dengan istilah belajar. Menurut Siregar dan Nara (2014: 6) ada 8 kecenderungan alasan manusia mau belajar, yaitu:

a) Ada semacam dorongan rasa ingin tahu yang kuat. Dorongan ini berasal dari dalam dirinya untuk mengetahui sesuatu. Biasanya rasa ingin tahu ini diwujudkan dengan munculnya sejumlah pertanyaan-pertanyaan.
b) Ada keinginan untuk menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sebagai tuntutan zaman dan lingkungan di sekitarnya. Ini merupakan faktor eksternal yang mampu mendorong manusia mau belajar. Apalagi di era global saat ini yang meniscahyakan pentingnya kemampuan penguasaan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi.
c) Segala aktivitas manusia didasari atas kebutuhan yang harus dipenuhi dari kebutuhan biologis sampai aktualisasi diri. Untuk memenuhi kebutuhan inilah kemudian manusia belajar.
d) Untuk menyempurnakan apa yang sudah diketahuinya. Hal ini biasanya dilakukan untuk menambah wawasan seseorang.
e) Untuk mampu bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Rupanya tidak semua orang begitu mudah untuk melakukan sosialisasi, apalagi beradaptasi dengan lingkungannya. Karena itu ada sebagian orang yang

khusus mau belajar karena adanya kepentingan untuk bersosialisasi dan beradaptasi.

f) Untuk meningkatkan intelektualitas dan mengembangkan potensi diri. Intelektualitas adalah modal penting untuk berkompetensi di zaman yang penuh kompetisi ini, selain itu ada tidak sedikit orang yang merasakan bahwa potensi dirinya belum tergali. Karena itu ia mau belajar.

g) Untuk mencapai cita-cita. Sebagai manusia yang membutuhkan aktualisasi diri maka cita-cita adalah hal lain yang mampu mendorong seseorang untuk belajar.

h) Sebagian orang ada yang mau belajar hanya karena untuk mengisi waktu luang. Hal ini terjadi karena adanya waktu luang yang belum bisa dimanfaatkan dengan baik oleh orang tersebut, karena itu untuk mengisi kegiatan ia mau mengisi waktu luangnya dan digunakan untuk belajarsesuatu yang dinilainya bermanfaat.

Dari pendapat para ahli yang telah dikemukakan, dapat peneliti simpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas seseorang dengan lingkungannya untuk mengubah pola pikir maupun tingkah laku yang menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan. Seseorang dikatakan belajar kalau sudah terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut terjadi sebagai akibat interaksi dengan lingkungannya, tidak karena pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan. Kecuali itu, perubahan tersebut haruslah bersifat relatif permanen, tahan lama dan menetap, tidak berlangsung sesaat.

2.1.1.2. Mengajar

Mengajar adalah bagian penting dari pembelajaran. Menurut Sudjana (2013: 29) mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses, yakni proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar. Dalam konsep itu tersirat bahwa peran guru adalah pemimpin belajar (learning manager) dan fasilitator belajar. Mengajar bukanlah menyampaikan pelajaran, melainkan suatu proses membelajarkan siswa.

DeQueliy dan Gazali (dalam Slameto 2010: 30) mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengn cara paling singkat dan tepat. Dalam hal ini pengertian waktu yang singkat sangat penting. Guru kurang memperlihatkan bahwa di antara siswa ada perbedaan individual, sehingga memerlukan pelayanan yang berbeda. Bila semua siswa dianggap sama kemampuan dan kemajuannya, maka bahan pelajaran yang diberikan pun akan sama pula. Hal itu bertentangan dengan kenyataan. Sedangkan menurut Hamalik (2010: 58) mengajar merupakan membimbing kegiatan belajar anak.

Mengajar adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan ini terdiri dari komponen-komponen yang saling mempengaruhi, yakni tujuan intruksional yang ingin dicapai, materi ada dalam hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan, serta sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia (Hasibuan dan Moedjiono 2006:3). Menurut pandangan William H. Burton (dalam Subana dan Sunarti 2011: 13)

mengajar adalah upaya dalam memberikan perangsang, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.

Belajar dan mengajar merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan sesorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan guru sebagai pengajar (Sudjana 2013: 28).

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan usaha seseorang untuk menolong, membimbing supaya mendapatkan, mengembangkan segala kemampuan yang ada dalam diri seseorang. Sebagai seorang guru harus berusaha membawa perubahan tingkah laku yang baik atau berkecenderungan langsung untuk mengubah tingkah laku siswanya.

2.1.1.3.Kualitas pembelajaran

Dalam pembelajaran, kualitas merupakan hal yang perlu diperhatikan. Karena hasil belajar akan baik apabila kualitas pembelajarannya juga baik. Daryanto (2013: 57) menyatakan bahwa kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau keefektifan. Dengan demikian efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran seni. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Aspek-aspek efektifitas belajar sebagai berikut: 1) peningkatan pengetahua; 2) peningkatan keterampilan; 3) perubahan sikap; 4) perilaku; 5) kemampuan adaptasi; 6) peningkatan integrasi; 7) peningkatan partisipasi; dan 8) peningkatan interaksi kultural. Hal ini penting dilakukan untuk dimaknai bahwa keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh

guru dan siswa ditentukan oleh efektivitasnya dalam upaya pencapaian kompetensi belajar.

Pembelajaran yang berkualitas tentunya memiliki karakteristis tertentu dibandingkan dengan pembelajaran yang kurang berkualitas. Siregar dan Nara (2014: 13) ciri-ciri pembelajaran dikemukakan sebagai berikut: 1) merupakan upaya sadar dan disengaja; 2) pembelajaran harus membuat siswa belajar; 3) tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan; 4) pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya.

Dalam pembelajaran hal yang penting untuk diperhatikan dan dipelajari, hal itu adalah komponen pembelajaran. Djamarah (2006: 41) menyatakan bahwa sebagai suatu sistem tentu saja kegiatan pembelajaran mengandung sejumlah komponen yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, atai dan sumber, serta evaluasi. Penjelasan dari setiap komponen tersebut adalah sebagai berikut:

a) Tujuan

Tujuan adalah suatau ciri-ciri yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan. Tidak ada suatu kegiatan yang diprogramkan tanpa tujuan, karena hal itu adah suatu hal yang tidak memiliki kepastian dalam menentukan ke arah mana kegiatan itu akan dibawa. Tujuan dalam pendidikan dan pemgajaran adalah suatu cita-cita yang bernilai normatif. Tujuan mempunyai jenjang dari yang luas dan umum sampai kepada yang sempit/khusus. Semua tujuan itu berhubungan antara yang satu dengan yang lainnya, dan tujuan di bawahnya menunjang tujuan di atasnya. Dan tujuan merupakan komponen

yang dapat mempengaruhi komponen pengajaran lainnya seperti bahan pelajaran, kegiatan pembelajaran, pemilihan metode, alat, sumber, dan alat evaluasi. Semua komponen itu harus bersesuaian dan didayagunakan untuk mencapai tujuan seefektif dan seefisien mungkin. Bila salah satu komponen tidak sesuai dengan tujuan, maka pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak akan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

b) Bahan pelajaran

Bahan pelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Tanpa bahan pembelajaran proses belajar mengajar pasti memiliki dan menguasai bahan pelajaran yang akan disampaikannya pada siswa. Bahan adalah salah satu sumber belajar bagi siswa. Biasanyan aktivitas siswa akan berkurang bila bahan pengajaran yang guru berikan tidak atau kurang menarik perhatiannya, disebabkan cara mengajar yang mengabaikan prinsip-prinsip mengajar, seperti apersepsi dan korelasi.

c) Kegiatan pembelajaran

Kegiatan pembelajaran adalah inti kegiatan dalam pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan melibatkan semua komponen pengajaran, kegiatan belajar akan menentukan sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru dan siswa terlibat dalam sebuah interaksi dengan bahan pelajaran sebagai mediumnya. Dalam interaksi itu siswalah yang lebih aktif, bukan guru. Guru hanya berperan sebagai fasilitator

dan motivator. Selain itu guru harus memperhatikan perbedaan individu siswa, yaitu pada aspek biologis, intelektual, dan psikologis.

d) Metode

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Dalam kegiatan pembelajaran, guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode, tetapi guru sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar jalannya pengajaran tidak membosankan, tetapi menark perhatian siswa.

e) Alat

Alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan pengajaran, alat mempunyai fungsi, yaitu alat sebagai perlengkapan, alat sebagai pembantu mempermudah usaha mencapai tujuan, dan alat sebagai tujuan. Alat dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu alat dan alat bantu pengajaran. Alat bantu pengajaran adalah berupa globe, papan tulis, buku tulis, batu kapur, gambar diagram, slide, video, dan sebagainya. Ada juga yang membagi alat pendidikan menjadi alat material dan nonmaterial.

f) Sumber pelajaran

Yang dimaksud dengan sumber-sumber bahan dan belajar adalah sebagai sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat di mana bahan pengajaran terdapat atau asal untuk belajar seseorang.

g) Evaluasi

Evaluasi merupakan suatu proses menentukan nilai hasil pembelajaran yang diperoleh siswa selama pembelajaran berlangsung. Yujuan umum dari evaluasi adalah: 1) mengumpulkan data-data yang membuktikan taraf kemajuan murid dalam pencapaian tujuan yang diharapkan; 2) memungkinkan guru menilai aktivitas atau pengalaman siswa yang didapat; 3) menilai metode mengajar yang digunakan.

Prinsip pembelajaran sejalan dengan empat pilar pendidikan yang dirumuskan UNESCO (2006) sebagai berikut ini.

a. *Learning to Know* atau *Learning to Learn*

Belajar tidak hanya berorientasi kepada produk atau hasil belajar, akan tetapi harus berorientasi kepada proses belajar. Melalui proses belajar siswa bukan hanya sadar tentang proses yang harus dipelajari tetapi memiliki kesadaran dan kemampuan bagaimana cara mempelajari dan harus dipelajari. Kemampuan belajar memungkinkan proses yang ada tidak hanya berhenti pada sekolah tetapi secara terus belajar.

b. *Learning to Do*

Belajar bukan hanya mendengar dengan melihat tujuan dari pengetahuan akan tetapi belajar untuk berbuat dengan tujuan akhir penguasaan kompetensi yang diperlukan dalam era persaingan global. Kompetensi dimiliki anak jika diberikan kesempatan untuk melakukan sesuatu. Dengan demikian *learning to do* juga berarti proses pembelajaran berorientasi kepada pengalaman *(learning by experience*).

c. *Learning to Be*

Belajar adalah membentuk manusia yang mandiri, hal ini dimaksudkan belajar untuk mengaktualisasikan diri sebagai individu dengan kepribadian yang memiliki tanggung jawab sebagai manusia. Pengertian ini mengandung makna kesadaran diri sebagai makhluk yang memiliki tanggung jawab sebagai pemimpin serta menyadari akan segala kekurangan.

d. *Learning to Live Together*

Belajar untuk bekerjasama. Hal ini sangat diperlukan sesuai dengan kebutuhan dalam masyarakat global dimana manusia baik secara individu maupun kelompok tidak mungkin dapat hidup sendiri. Hal ini bertujuan dalam pembentukan masyarakat demokratis yang memahami dan menyadari setiap perbedaan pandangan antara individu.

2.1.1. Hasil belajar

Seseorang yang belajar pasti memiliki tujuan, salah satu tujuannya adalah mendapatkan hasil belajar yang baik. Widoyoko (2015: 25) proses pembelajaran melibatkan dua subjek, yaitu guru dan siswa akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat kegiatan pembelajaran bersifat non-fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan. Berbagai perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil proses pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua, yaitu output dan outcome. Output merupakan kecakapan yang dikuasai siswa yang segera dapat diketahui setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran.

Gagne (dalam Dahar 2011: 10) menyatakan bahwa penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil belajar disebut kemampuan. Kemampuan tersebut dibagi menjadi 5, yaitu: 1) keterampilan intelektual; 2) strategi kognitif; 3) sikap; 4) informasi verbal; dan 5) keterampilan mototik.

Tidak hanya hasil pribadi yang dicapai dalam sebuah pembelajaran. Namun, Sudjana (2013: 49) tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yakni bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai), serta bidang psikomotor (kemampuan atau keterampilan bertindak atau berperilaku). Ketiganya tidak berdiri sendiri, tapi metupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan hierarki. Sebagai tujuan yang hendak dicapai, ketiganya harus nampak sebagai hasil belajar siswa di sekolah. Oleh sebab itu ketiga aspek tersebut, harus dipandang sebagai hasil belajar siswa, dari proses pengajaran. Hasil belajar tersebut nampak dalam perubahan tingkah laku, secara teknik dirumuskan dalam sebuah pernyataan verbal melalui tujuan pengajaran (tujuan intruksional). Dengan perkataan lain rumusan tujuan pengajaran berisikan hasil belajar yang diharapkan dikuasai siswa yang mencakup tiga aspek tersebut.

Indikator hasil belajar dalam penelitian ini yang diamati adalah dari ranah kognitif. Ranah kognitif berupa pemahaman siswa terhadap langkah-langkah menulis narasi yang meliputi: 1) menentukan tema, 2) menyusun kerangka karangan, 3) mengembangkan menjadi sebuah karangan narasi (Nurgiyantoro, 2012: 439).

2.1.3. Keterampilan Menulis

2.1.3.1.Pengertian Keterampilan Menulis

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dipelajari karena dapat membekali kecakapan hidup bagi siapa pun yang bisa memerlukannya. Menurut Dalman (2015: 4) menulis adalah proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/ tanda/ tulisan yang bermakna. Dalam kegiatan menulis terdapat suatu kegiatan merangkai, menyusun, melukiskan suatu lambang/ tanda/ tulisan berupa kumpulan huruf yang membentuk kata, kumpulan kata membentuk kelompok kata atau kalimat, kumpulan kalimat berbentuk paragraf, dan kumpulan paragraf membentuk wacana/ karangan yang utuh dan bermakna.

Tarigan (2008: 3) mengatakan bahwa menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini, penulis haruslah terampil memanfaatkan grafolegi, struktur bahasa, dan kosa kata. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur. Karena keterampilan menulis ini sangat dibutuhkan dalam kehidupan modern ini.

Menurut beberapa pendapat ahli yang telah dikemukakan dapat saya simpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif untuk merangkai kata-kata membentuk kelompok kalimat, kemudian paragraf dan membentuk karangan yang utuh.

2.1.3.2. Tujuan menulis

Setiap kegiatan yang dilakukan seseorang pasti memiliki tujuan tertentu, begitu juga dengan menulis. Menurut Dalman (2015: 13) ditinjau dari sudut kepentingan pengarang, menulis memiliki beberapa tujuan, yaitu sebagai berikut.

a) Tujuan penugasan

Pada umumnya para pelajar, menulis sebuah karangan dengan tujuan untuk memenuhi tugas yang diberikan oleh guru atau sebuah lembaga. Bentuk tulisan ini berupa makalah, laporan, atau karangan bebas.

b) Tujuan estetis

Para sastrawan pada umumnya menulis dengan tujuan menciptakan sebuah keindahan (estetis) dalam sebuah puisi, cerpen, maupun novel. Untuk itu, penulis pada umumnya memerhatikan benar pilihan kata atau diksi serta penggunaan gaya bahasa. Kemampuan penulis dalam mempermainkan kata sangat dibutuhkan dalam tulisan yang memiliki tujuan estetis.

c) Tujuan penerangan

Surat kabar maupun majalah merupakan salah satu media yang berisi tulisan dengan tujuan penerangan. Tujuan utama penulis membuat tulisan adalah untuk memberi informasi kepada pembaca. Dalam hal ini, penulis harus mampu memberikan berbagai informasi yang dibutuhkan pembaca berupa politik, ekonomi, pendidikan, agama, sosial maupun budaya.

d) Tujuan pernyataan diri

Menulis dengan tujuan untuk menegaskan artinya menulis tersebut dijadikan sebagai penegasan tentang apa yang telah diperbuat.

e) Tujuan kreatif

Menulis sebenarnya selalu berhubungan dengan proses kreatif, terutama dalam menulis karya sastra, baik itu berbentuk puisi maupun prosa. Seseorang harus menggunakan daya imajinasi secara maksimal ketika mengembangkan tulisan, mulai dalam mengembangkan penokohan, melukiskan setting, maupun yang lain.

f) Tujuan konsumtif

Menulis juga dapat dijadikan sebagai mata pencaharian seseorang. Terkadang sebuah tulisan diselesaikan untuk tujuan dijual dan dikonsumsi oleh para pembaca.

2.1.3.3. Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar

Keterampilan menulis seperti halnya keterampilan berbahasa yang lain perlu dimiliki oleh siswa. Keterampilan menulis diajarkan pada tingkat Sekolah Dasar. Hal ini dilakukan pada kelas rendah seperti dasar menulis, pembentukan huruf, kata dan kalimat. Hal ini dimaksudkan jika kemampuan dasar menulis sudah dikuasai dengan benar maka siswa dapat menulis dengan baik. Pembelajaran menulis harus memperhatikan perkembangan menulis anak. Perkembangan anak dalam menulis terjadi secara perlahan. Pembelajaran menulis di Sekolah Dasar bertujuan dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan menyajikan ide dan imajinasi siswa dalam bentuk tulisan. Pembelajaran menulis di sekolah anak perlu mendapatkan bimbingan dalam memahami dan menguasai cara menyajikan pikiran ke dalam tulisan.

2.1.4. Karangan Narasi

2.1.4.1. Pengertian karangan narasi

Narasi adalah cerita. Cerita ini berdasarkan pada urutan-urutan suatu atau (serangkaian) kejadian atau peristiwa. Dalam kejadian itu ada tokoh atau (beberapa tokoh), dan tokoh ini mengalami atau menghadapi suatu atau (serangkaian) konflik atau tikaian. Kejadian, tokoh, dan konflik ini merupakan unsur pokok sebuah narasi, dan ketiganya secara kesatuan bisa pula disebut alur atau plot. Narasi bisa berisi fiksi bisa pula fakta atau rekaan, yang direka atau dikhayalkan oleh pengarangnya saja.

Istilah narasi sering pula disebut naratif berasal dari kata bahasa Inggris*narration* (cerita) dan *narrative* (yang menceritakan) adalah suatu bentuk tulisan yang berusaha menciptakan, mengisahkan, dan merangkaikan tindak tanduk perbuatan manusia dalam sebuah peristiwa secara kronologis atau berlangsung dalam suatu kesatuan waktu. Pendapat tersebut menurut Finoza (dalam Dalman 2015: 105).

Menurut Kosasih (2014: 12) paragraf narasi adalah paragraf yang menceritakan suatu peristiwa atau kejadian. Dengan paragraf ini, pembaca seolah-oalah mengalami sendiri kejadian yang diceritakan. Paragraf narasi dapat dikembangkan dengan berbagai pola antara lain waktu dan urutan tempat.

Dari pengertian yang telah dipaparkan dapat diartikan bahwa narasi merupakan suatu bentuk karangan yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu. Sebab itu, unsur yang paling penting dalam sebuah narasi

adalah unsur perbuatan dan tindakan. Selain itu, narasi dapat juga mengisahkan suatu kehidupan yang dinamis dalam suatu rangkaian waktu. Oleh karenanya dapat dirumuskan dengan cara lain bahwa menulis narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang terjadi.

2.1.4.2. Jenis Karangan Narasi

Menulis narasi dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu narasi ekspositoris dan narasi sugestif. Narasi ekspositoris adalah narasi yang menyampaikan informasi mengenai berlangsungnya suatu peristiwa (Gorys Keraf, 2008: 136), yang artinya narasi ekspositoris merupakan suatu narasi yang hanya mengisahkan suatu kejadian yang telah ada. Sementara itu, narasi sugestif adalah suatu rangkaian peristiwa yang disajikan sekian macam sehingga merangsang daya khayal para pembaca (Gorys Keraf, 2008: 138), hal ini berarti narasi sugestif terjadi karena adanya serangkaian cerita yang dibumbuhi dengan imajinasi penulis.

Tabel 2.1 Perbedaan Narasi Ekspositoris dan Narasi Sugestif (Gorys Keraf, 2008: 138-139)

Narasi Ekspositoris	Narasi Sugestif
1. Memperluas pengetahuan. 2. Menyampaikan informasi mengenai suatu kejadian. 3. Didasarkan pada penalaran untuk mencapai kesepakatan nasional.	1. Menyampaikan suatu makna atau makna secara tersirat. 2. Menimbulkan daya khayal. 3. Penalaran hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan makna.

Narasi Ekspositoris	Narasi Sugestif
4. Bahasanya lebih condong ke bahasa informatif dengan penggunaan kata-kata denotatif.	4. Bahasanya lebih condong ke bahasa figuratif dengan penggunaan kata-kata konotatif.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa karangan narasi dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu narasi yang berisi fakta disebut dengan narasi ekspositoris dan narasi yang berisi fiksi disebut dengan narasi sugestif. Penelitian ini menggunakan jenis narasi sugestif. Narasi sugestif adalah suatu rangkaian peristiwa yang disajikan sekian macam sehingga merangsang daya khayal para pembaca. Narasi sugestif terjadi karena adanya serangkaian cerita yang dibumbuhi dengan imajinasi penulis sebagai alat untuk menyampaikan makna. Penulisan narasi pada penelitian ini dirangsang dengan menggunakan komik sebagai ide dasar imajinasi dan selanjutnya dikembangkan dalam sebuah tulisan narasi. Oleh karena itu, daya khayal yang berasal dari komik disebut dengan karangan narasi sugestif.

2.1.4.3. Prinsip Karangan Narasi

Karangan narasi merupakan cerita. Dalam sebuah cerita tersebut pastinya ada prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam menulis karangan narasi. Menurut Yunus (dalam Dalman 2015: 107) prinsip narasi adalah sebagai berikut: 1)alur (plot), merupakan kerangka dasar untuk mengatur tindakan harus berhubungan satu sama lain dalam kesatuan waktu. Alur dalam narasi berada dibalik jalannya cerita. Suatu kejadian ada karena ada sebab dan alasannya.

Sesuatu yang menggerakkan kejadian cerita disebut alur. Dalam narasi terjadi perkembangan alur yang sering dijelaskan menjadi elemen-elemen seperti pengenalan timbulnya konflik, klimaks, dan pemecahan masalah; 2) penokohan atau tokoh adalah pelaku cerita. Dalam narasi tidak ada pembatasan jumlah tokohnamun perlu dipertimbangkan fungsional atau tidaknya tokoh dalam membangun cerita agar peristiwa atau tindakan yang ditampilkan tidak berlaku pada banyak tokoh sehingga arahnya terkontrol; 3) latar (*setting*) adalah tempat atau waktu terjadinya perbuatan tokoh atau peristiwa yang dialami tokoh. Dalam karangan narasi terkadang tidak disebutkan secara jelas latar tempat maupun waktu yang dijelaskan secara pasti; 4) sudut pandang (*point of view*) sudut pandang dalam karangan narasi menjawab pertanyaan siapakah yang menceritakan kisah.

2.1.4.4. Langkah- Langkah Menulis Karangan Narasi

Nursisto (2006:51-58) mengungkapkan langkah yang harus ditempuh dalam menulis karangan narasi sebagai berikut.

a) Menentukan tema

Sebelum mengarang kita harus menentukan tema. Hal ini penting dalam kegiatan menulis narasi karena dengan menentukan tema berarti siswa telah melakukan pembatasan penulisan agar tidak terlalu luas pembahasannya.

b) Menentukan Tujuan

Tujuan mengarang adalah sesuatu yang ingin dicapai pengarang melalui karangan yang ditulisnya. Siswa ingin mengungkapkan apa yang

ada dalam pemikirannya untuk disampaikan kepada orang lain yang dituangkan dalam bentuk tulisan.

c) Mengumpulkan Bahan

Dalam hal ini data sangat diperlukan sebagai bahan untuk mengembangkan gagasan yang ada dalam sebuah karangan. Bahan yang diperlukan tersebut dapat berasal dari pengalaman. Sebelum kegiatan menulis narasi dilakukan, hendaknya siswa sudah mendapatkan bahan yang sudah dibahas dalam penulisan. Kegiatan mengumpulkan bahan secara tidak langsung telah tercapai dalam kegiatan pembatasan topik atau pembatasan tema.

d) Menyusun Kerangka

Kerangka karangan merupakan rencana kerja yang memuat garis-garis besar atau susunan pokok penjelasan sebuah karangan yang akan ditulis. Kerangka karangan membantu penulis agar menulis secara logis dan teratur. Penyusunan kerangka karangan sangat dianjurkan karena akan menghindarkan penulis dari kesalahan-kesalahan yang tidak seharusnya dilakukan.

e) Mengembangkan Kerangka

Kegiatan yang paling penting dalam menulis adalah mengembangkan kerangka karangan menjadi suatu karangan atau tulisan yang utuh. Mengembangkan atau menguraikan sebuah rancangan karangan berarti menjabarkan uraian suatu permasalahan sehingga bagian-bagian tersebut menjadi lebih jelas. Dalam kegiatan ini siswa akan dituntut

untuk aktif berpikir secara aktif dan kreatif, sehingga hasil dari menulis akan diketahui dari hasil pengembangan kerangka karangan tersebut.

f) Koreksi dan Revisi

Pada kegiatan ini, siswa meneliti secara menyeluruh hasil tilisan narasi yang telah dibuat. Kegiatan ini mengharuskan penulis agar lebih teliti dalam mengoreksi naskah yang selesai ditulis.

g) Menulis Naskah

Tahap terakhir dalam menulis narasi adalah menuangkan ide atau gagasan dalam pikiran kita ke dalam tulisan. Kegiatan yang paling penting adalah menulis naskah yang telah selesai ditulis.

Penelitian ini merencanakan langkah-langkah menulis narasi menggunakan media komik menganut pendapat Nursisto, selanjutnya peneliti memodifikasinya sesuai dengan pendapat tersebut, antara lain: 1) mementukan tema; 2) menyusun kerangka karangan; 3) mengembangkan kerangka karangan. Langkah-langkah tersebut digunakan peneliti dalam indikator pencapaian yang akan dicapai dalam pembelajaran menulis narasi dan tes hasil kerja menulis narasi siswa.

Sesuai dengan langkah-langkah menulis narasi menggunakan media komik, peneliti menggunakan langkah-langkah tersebut menjadi aspek yang dinilai dalam tes menulis narasi siswa. Pedoman penilaian ini peneliti kembangkan sesuai indikator pencapaian yang dijelaskan oleh Nurgiyantoro, 2012: 439. Aspek yang dinilai adalah ketepatan tema dengan cerita yang terdapat

dalam komik, menyusun kerangka karangan secara urut dan benar, dan mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan narasi.

2.1.5. Media Pembelajaran

2.1.5.1. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media secara harfiah adalah perantara atau pengantar. Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (*Assosiation of Educationand Comunication Technology*/ AECT) mengemukakan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan daninformasi. Menurut Criticos dalam Daryanto (2013: 4) media adalah salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan Arsyad (2015: 2) menyatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau amak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya, Kustandi dan Sutjipto (2011: 1). Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan mengunakan berbagai media pembelajaran. Berdasarkan adanya interaksi tersebut maka kegiatan pembelajaran dapatdilakukan dengan mengunakan berbagai pola pembelajaran.

Media merupakan suatu yang sangat penting dalam pembelajaran karena menjadi perantara komunikasi antara guru dan siswa. Kustandi dan Sutjipto (2011: 8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat

membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Menurut Hamalik (dalam Khanifatul 2014: 31) , media dalam proses pembelajaran memiliki dua peranan penting, yaitu :

a. Media sebagai alat bantu mengajar atau disebut sebagai *dependent* media karena posisi media di sini sebagai alat bantu (efektivitas).
b. Media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh siswa secara mandiri atau disebut dengan *independent* media. *Independent* media dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Jadi, dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara seseorang guru dengan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran, karena dalam komunikasi antara guru dan siswa harus ada media yang dapat menjadi perantara supaya materi yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa.

2.1.5.2.Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat beragam jenisnya sesuai dengan objek dan materi atau bahasan yang disampaikan. Media dapat dirancang sendiri oleh guru namun ada pula yang telah tersedia atau diproduksi oleh pihak lain. Berdasarkan indera perangsang yang digunakan, media dibagi ke dalam empat kelompok, yaitu

media *visual*, media *audio*, media *audio-visual* dan multimedia (Asyhar 2015:44). Penjelasan media-media tersebut seperti berikut.

a) Media *Visual*

Media *visual* adalah media yang melibatkan indra pengelihatan. Terdapat dua pesan dalam media visual yaitu pesan verbal da non verbal. Media visual menampilkan gambar diam seperti media cetak berupa foto, lukisan,peta, jurnal dan lain-lain. Media visual dapat berupa diagram, grafik, poster.

b) Media *Audio*

Media *audio* adalah media yang digunakan dengan hanya melibatkan indera pendengaran. Pesan dan informasi yang diterima hanya berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain sedangkan pesan non-verbal dalam bentuk bunyi, seperti musik, bunyi tiruan dan sebagainya. Contoh media *audio* yang umum digunakan adalah *tape recorder*, radio dan CD *player*.

3. Media *Audio-visual*

Media *audio-visual* adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan pengelihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Contoh media *audio-visual* adalah film, video, program TV dan lain-lain.

4. Multimedia

Multimedia adalah media yang penggunaanya melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

2.1.5.3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki banyak manfaat khususnya dalam pembelajaran. Menurut Subana dan Sunarti (2011; 287-288) manfaat media dan teknologi dilihat dari beberapa segi adalah sebagai berikut.

a) Ditinjau dari segi ini *(content)* ide atau pesan *(message)*yang diajarkan, kegunaan media adalah menyajikan hal-hal yang secara biasa tidak dapat disajikan karena berbagai sebab, misalnya terlalu luas, sempit, besar, kecil, berbahaya, kompleks, sudah lampau, atau belum terjadi; dan hanya dapat diperlihatkan dalam keadaan bergerak.
b) Ditinjau dari jumlah penerimaannya (siswa, publik, dan sebagainya), media dimanfaatkan untuk menghubungi orang banyak jauh lebih banyak daripada disebarkan tanpa media.
c) Unsur waktu. Melalui media, banyak ide dapat disebarkan dengan cepat, bahkan beberapa saat setelah terjadinya suatu peristiwa.
d) Hubungannya dengan unsur psikologis dari penerima. Media yang baik dapat menambahkan kesan dramatik dan realistik sehingga orang yang menerimanya lebih menaruh perhatian.

Daryanto (2013: 5) menyatakan bahwa secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain: 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra; 3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; 4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; 5) memberi rangsangan yang

sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama; 6) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Media memiliki fungsi dalam setiap kegiatan, terutama dalam pembelajaran dalam kelas. Telah dikemukakan sebelumnya bahwa ada beberapa macam media diantaranya audio, visual, maupun audio-visual. Ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

a) Fungsi Atensi

Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pembelajaran siswa tidak tertarik dangan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Pengunaan media dalam memberikan fungsi atensi memberikan penjelasan bahwa media memberikan daya tarik dan fungsiperhatian agar siswa mampu memperhatikan materi pelajaran.

b) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c) Fungsi kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d) Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi-kan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal, (Levie dan Lentz dalam Kustandi dan Sutjipto 2013:20).

Media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2015: 25) dapat memenuhi fungsi utama media jika media digunakan untuk perseorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang jumlahnya besar yaitu: 1) memotivasi minat atau tindakan; 2) menyajikan informasi;3) memberi instruksi. Fungsi motivasi media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (ikut memiliki tanggung jawab, melayani secara suka rela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi. Pengunaan media memberikan keuntungan dari media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasiannya kedalam program-program pengajaran yang berjalan lambat. Pengunaan media dalam pembelajaran menunjukan dampak positif dari pengunaan media sebagai bagian integral pembelajaran dikelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

a) Penyampaian Pembelajaran Menjadi Lebih Baku

Siswa yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda. Dengan menggunakan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa.

b) Pembelajaran Lebih Menarik

Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terkondisi dalam memperhatikan kejelasan pesan, daya tarik yang berubahubah, pengunaan efek khusus yang menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, dan kesemuanya menunjukan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

c) Pembelajaran Lebih Interaktif

Pengunaan media dapat membuat kondisi belajar siswa lebih interaktif seperti: 1) lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat; 2) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan jika integrasi antara kata dengan gambar; 3) pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana; 4) sikap postif siswa terhadap apa yang dapat mereka pelajari; 5) Peran guru dapat berubah kearah yang lebihpositif (tanpa penjelasan berulang).

Setiap guru harus melakukan inovasi dalam pembelajaran. Supaya kejenuhan dan kebosanan siswa dapat teratasi. Daryanto (2013: 10) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan

berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Secara rinci, fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

a) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, slide, film, video, atau media lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
b) Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jarak jauh, berbahaya, atau terlarang.
c) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.
d) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
e) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.
f) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.
g) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan. Dengan menggunakan model atau benda tiruan, siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia.
h) Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.
i) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.

j) Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat.
k) Mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung.
l) Melihat bagian-bagian tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian mesin yang sukar diamati secara langsung.
m) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama.
n) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak.
o) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

2.1.6. Komik

2.1.6.1. Pengertian komik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik merupakan cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik adalah cerita yang bertekankan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata (Franz dan Meier dalam Zulela 2012: 48). Sudjana dan Rivai (2011: 64) menyatakan bahwa komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Karakteristik komik antara lain: 1) situasi cerita bersambung; 2) memusatkan perhatian pada cerita sehari-hari; 3) cerita singkat dan menarik.

Komik merupakan sebuah rangkaian cerita bergambar yang dilengkapi dengan tulisan sederhana yang memperjelas sajian gambar. Sedangkan Rohani (1997: 78-79) menyatakan bahwa komik adalah suatu bentuk bacaan di mana siswa membacanya tanpa harus dibujuk, sedangkan cerita-ceritanya mengenai diri pribadi, sehingga pembaca dapat segera mengidentifikasikan dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan-perwatakan tokoh utamanya. Cerita-ceritanya ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku-buku, komik dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas.

Komik hadir dengan menampilkan gambar-gambar dalam panel-panel (kotak-kotak) secara berderet yang disertai balon-balon teks tulisan dan membentuk sebuah cerita. Dalam kaitan ini sebagai istilah, komik (comics) dapat dipahami sebagai simulasi gambar dan teks yang disusun berderet per adegan untuk kemudian menjadi sebuah cerita (Rahadian, www.komikindonesia.com, diakses 21-03-2016).

2.1.6.2.Prinsip-prinsip Desain Komik

Peranan pokok komik sebagai media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2002:68) adalah kemampuanya dalam menciptakan minat belajar siswa. Sebagai media visual, komik dapat berfungsi sebagaimana mestinya yaitu mengoptimalkan pembelajaran, maka dalam pengembangan komik harus berpegangan pada beberapa hal sebagai berikut:

a) Bentuk

Pemilihan warna penting untuk diperhatikan agar dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa.

b) Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur yang bersifat berurutan. Sehingga dapat dikatakan bahwa unsur garis ini akan membantu dalam kejelasan cerita.

c) Tekstur

Tekstur berfungsi untuk menimbulkan kesan halus atau kasar yang dapat menunjukan unsur penekanan.

d) Warna

Fungsi penggunaan warna adalah untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan serta membangun keterpaduan dan mempertinggi realitas objek dan menciptakan respon emosional. Hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan warna adalah sebagai berikut: 1) pemilihan warna khusus; 2) Nilai warna, yakni tingkat ketebalan dan ketipisan; 3) Intensitas atau kekuatan warna.

Mengembangkan media yang menggunakan ilustrasi komik penting diperhatikan juga bagian-bagian dari komik itu sendiri. Menurut Susiani (2006:5) komik mempunyai bagian-bagian sebagai berikut :

a) Karakter, adalah semua tokoh yang ada dalam komik.
b) Narasi, adalah kalimat penjelas yang dikemukakan oleh komikus.
c) Efek suara, adalah efek yang diberikan pada visualisasi kata atau uraian kalimat yang diucapkan oleh karakternya.

d) Latar belakang, adalah penggambaran suasana tempat karakter yang sedang dibicarakan oleh komikus.

2.1.6.3.Langkah-Langkah Pembuatan Komik

Pembuatan komik pastinya memiliki langkah-langkah yang harus ditempuh untuk menyelesaikannya. Menurut Susiani (2006:6) langkah-langkah pembuatan komik adalah sebagai berikut:

a) Perumusan ide cerita dan pembentukan karakter, merupakan langkah pembuatan rangkaian cerita.
b) *Sketching* (pembuatan sketsa), yaitu menuangkan ide cerita dalam media gambar secara kasar.
c) *Inking* (penintaan), yaitu penintaan pada goresan pensil sketsa.
d) *Coloring* (pewarnaan), yakni pemberian warna komik yang dapat dilakukan baik *black and white* (hitam dan putih) maupun dengan *full color* (banyak warna)
e) *Lattering*, yaitu pembuatan teks pada komik.

Melalui langkah-langkah pembuatan komik tersebut diharapkan dapat menghasilkam media yang baik sehingga dapat berfungsi maksimal dalam pembelajaran. Komik yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dibuat dengan kerjasama dengan mahasiswa Pendidikan Seni Rupa (Muzaka). Langkah-langkah pengembangan komik ini adalah cerita berbentuk percakapan dijadikan komik. Komik yang dikembangkan juga disesuaikan dengan tujuan dan materi yang akan diajarkan.

2.1.6.4. Komik sebagai Media Pembelajaran Menulis Narasi

Akhir-akhir ini komik merupakan salah satu alternatif pilihan media dalam pembelajaran. Analisis terhadap bahasa komik oleh Thorndike (dalam Sudjana dan Rivai 2011: 67) menunjukkan ada segi yang menarik. Dapat diketahui bahwa anak yang membaca sebuah buku komik setiap bulan, hampir dua kali banyaknya kata-kata yang dapat dibaca sama dengan yang terdapat pada buku-buku bacaan yang dibacanya setiap tahun terus-menerus. Thorndike berkesimpulan bahwa baik jumlah maupun perwatakan dari segi perbendaharaan kata melengkapi secara praktis dalam membaca untuk para pembaca muda.

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran merupakan hal yang tepat untuk membantu siswa dalam memahami isi bacaan melalui teks dan gambar. Komik dipercaya mampu membantu siswa dalam berimajinasi dengan adanya ilustrasi yang menggambarkan situasi dan tokoh. Dengan menggunakan komik cerita anak siswa diharapkan dapat dengan mudah memahami isi cerita dari sebuah cerita anak serta mengenal tokoh-tokohnya melalui gambar yang ada.

Komik sebagai media komunikasi yang kuat bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi. Komik memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang disampaikan dapat dimengerti dengan jelas. Misalnya komik untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainya harus dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti sebuah pesan harus dapat diterima dengan jelas, kemudian isi sebuah komik harus memiliki alur cerita yang menarik bagi pembaca sehingga tidak membuat bosan.

Komik dalam pembelajaran memiliki kelebihan. Daryanto (2013: 128) menyatakan bahwa kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi pelajaran. Kecenderungan yang ada siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis narasi.

Selain itu, komik yang dikembangkan juga disesuaikan dengan tujuan dan materi yang akan diajarkan. Gambar yang disajikan dalam komik cerita anak berbentuk kartun, hal ini dikarenakan gambar-gambar kartun disukai oleh siswa. Fungsi gambar tersebut hanya sebagai ilustrasi dari cerita yang disajikan yang sesuai alur cerita. Sedangkan materi disajikan dalam sebuah buku yang terpisah dari komik cerita anak. Cerita dalam komik cerita anak tidak disajikan lebih dari 4 halaman, melainkan terdiri atas 5 cerita berbeda dalam satu buku komik. Hal ini dikarenakan peneliti ingin supaya siswa tidak merasa bosan dengan 5 cerita yang sama.

Langkah-langkah pembelajaran menulis narasi menggunakan media komik cerita anak adalah sebagai berikut.

a) Siswa membuka buku materi, selanjutnya dalam buku materi tersebut siswa akan diberi petunjuk untuk membaca buku yang berjudul “Komik Cerita Anak” halaman 1-3.
b) Siswa mendengarkan penjelasan tentang tema karangan yang ditunjukkan guru.
c) Setelah siswa dapat menentukan tema karangan, siswa kembali mendengarkan penjelasan guru tentang membuat kerangka karangan.
d) Guru memberikan materi tentang karangan narasi, selanjutnya guru memberikan contoh karangan narasi yang sudah ada dalam buku materi yang dikembangkan dari kerangka karangan.
e) Setelah siswa diberikan materi mengenai menentukan tema, menyusun kerangka karangan dan mengembangkan menjadi karangan narasi, siswa berlatih dengan bacaan komik selanjutnya.

2.1.7. Cerita anak

Cerita adalah narasi pribadi setiap orang, dan setiap orang suka menjadi bagian dari suatu cerita, bagian dari suatu peristiwa, dan menjadi bagian dari sebuah cerita, dan menjadi bagian dari sebuah cerita adalah hakikat cerita. Otak manusia juga disebut akal narasi yang bergerak dalam dunia cerita. Semua pengetahuan yang disimpan dalam otak dan bagaimana akhirnya setiap orang dapat mengingat dan mengenal dunia karena keadaan cerita itu.

Cerita anak merupakan cerita yang ditunjuk untuk dikonsumsi atau dinikmati oleh anak-anak. Sudah barang tentu konsep pengertian dan jenis-jenisnya berbeda dengan cerita yang biasanya ditujukan untuk orang dewasa.

Menurut Zulela (2012: 45) cerita anak SD sebenarnya tidak jauh berbeda dengan cerita pada umumnya. Hanya saja cerita anak mengisahkan tentang kehidupan yang terjangkau oleh anak-anak sesuai dengan tingkat perkembangan kejiwaannya. Cerita anak mencakup beberapa aspek antara lain: emosi, moral, perasaan dan pikiran yang diekspresikan dalam bentuk-bentuk kebahasaan yang dapat dipahami oleh anak-anak usia SD.

2.1.8. Kriteria Komik Cerita Anak sebagai Media Menilis Narasi

2.1.8.1.Kriteria Penilaian Komik Cerita Anak Tahap I

Penilaian atau validasi media komik cerita anak dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Kriteria yang dipakai dalam penelitian ini sesuai dengan kriteria pemilihan media yang efektif, kriteria materi yang sesuai dengan kurikulum, dan kriteria bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Kriteria kelayakan media pembelajaran meliputi komponen kelayakan isi, komponen kebahasaan dan komponen penyajian yang diadaptasi dari BSNP (2006).

Pada tahap validasi oleh ahli, media komik cerita anak tersebut harus lolos pada penilaian tahap I. Kriteria penilaian tahap I ini terdiri atas dua komponen penilaian yaitu komponen kelayakan isi dan komponen kelayakan penyajian diadaptasi dari Siful Ulum (2015: 125). Selanjutnya peneliti mengembangkan aspek penilaian sesuai dengan kelayakan isi yang dijabarkan oleh BSNP (2006) yaitu Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). Peneliti mengembangkan menjadi lima aspek yaitu: 1) tercantumnya Standar Kompetensi (SK), 2) tercantumnya Kompetensi Dasar (KD), 3)

tercantumnya indicator pembelajaran, 4) muatan materi yang sesuai dengan SK, KD dan Indikator, 5) kesesuaian materi dengan isi komik.

Sepuluh aspek dalam komponen penyajian dikembangkan dari kelayakan penyajian buku teks oleh BSNP (2006). Adapun BNSP menyebutkan bahwa ada 4 syarat kelayakan penyajian, yaitu:

2.1.8.1.1. Teknik Penyajian

Teknik penyajian merupakan faktor penentu kualitas suatu Buku teks. Teknik penyajian dalam buku meliputi:

1) Konsistensi Sistematika Sajian dalam Bab

Konsistensi sistematika penyajian dalam setiap bab, yakni harus memiliki pendahuluan, isi dan penutup.

2) Keruntutan konsep

Keruntutan konsep dalam penyajian buku berhubungan dengan penyajian konsep disajikan secara runtun mulai dari yang mudah ke sukar, dari yang konkret ke abstrak dan dari yang sederhana ke kompleks, dari yang dikenal sampai yang belum dikenal.

2.1.8.1.2. Pendukung penyajian

Pendukung penyajian dari buku berhubungan dengan penyajian yang dapat memotivasi pembaca. Pendukung penyajian, meliputi: 1) pembangkit motivasi dalam belajar, 2) contoh-contoh soal dalam tiap bab, 3) kata-kata kunci baru pada setiap awa Soal latihan pada setiap akhir bab, 4) soal-soal latihan pada setiap akhir bab, 5) pengantar, 6) daftar pustaka, dan 7) lampiran.

2.1.8.1.3. Penyajian pembelajaran

Penyajian dalam sebuah buku harus bersifat interaktif dan partisipatif yaitu ada bagian yang mengajak pembaca untuk berpartisipasi, misalnya dengan mengajak peserta mencoba latihan dengan membuat suatu cerita.

2.1.8.1.4. Koherensi dan keruntutan alur pikir

Koherensi dan keruntutan alur pikir dalam sebuah buku berhubungan dengan penyampaian pesan antara sub bab dengan bab lain, antara subbab dengan subbab atau antar alinea, dalam suatu subbab yang berdekatan mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi. Selain itu pesan atau materi yang disajikan dalam satu bab, subbab, alinea harus mencerminkan kesatuan tema sehingga dapat menumbuhkan keutuhan makna.

Dari komponen penyajian menurut BSNP, peneliti menuliskan aspek penilaian yaitu: judul, prakata, daftar isi, petunjuk penggunaan, indicator pencapaian, peta konsep, ringkasan materi, cerita dalam bentuk komik, latihan menulis narasi, dan daftar pustaka.

2.1.8.2.Kriteria Penilaian Komik Cerita Anak Tahap II

Pada tahap I komik telah melalui penilaian oleh ahli bahasa, media dan materi. Pada penilaian atau validasi tahap II, media komik cerita anak akan dinilai kembali oleh ahli bahasa, media dan materi. penilaian tahap II diberikan kepada ahli setelah penilaian tahap I menyatakan bahwa media komik cerita anak telah lolos dan akan kembali dinilai secara khusus oleh ahli bahasa, media dan materi.

Instrumen penilaian komik cerita anak oleh ahli materi ini berdasarkan indikator penilaian oleh Nurul Rizqiah (2009: 41). Indikator tersebut antara lain:

1) ide cerita, 2) jenis cerita, 3) tema cerita, 4) alur cerita, 5) ilustrasi gambar tokoh, 6) ilustrasi gambar latar, dan 7) penggunaan bahasa. Selain tujuh indikator tersebut peneliti juga menambahkan aspek materi sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar menurut BSNP (2006), kesesuaian materi dengan penggunaan media komik (Sudjana dan Rivai 2011: 63), materi mudah dipahami, media komik sesuai dengan indikator pembelajaran, dan kesesuaian ilustrasi gambar dengan dialog.

Instrumen penilaian komik cerita anak tahap II oleh ahli media. Aspek penilaian komik cerita anak diambil dari aspek penilaian dan indikator penilaian milik Nurul Rizqiah (2009: 40-41). Aspek penilaian tersebut adalah sampul komik, bentuk dan isi komik. Peneliti mengadaptasi penilaian tersebut karena media yang dinilai sama yaitu media komik cerita anak.

Instrumen penilaian komik cerita anak tahap II oleh ahli bahasa diadaptasi dari aspek penilaian milik Saiful Ulum (2015: 131) yang dikembangkan oleh peneliti sesuai media yang digunakan. Penilaian oleh ahli bahasa diantaranya adalah bahasa keseluruhan komik, bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa, pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa, struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami siswa, bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon pesan, istilah yang dipakai sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia, ejaan yang digunakan dalam komik sudah sesuai EYD, kebenaran dalam penulisan nama orang, kebenaran penggunaan tanda baca, dan kesesuaian symbol/gambar dalam komik.

2.1.9. Aktivitas Siswa dalam Menggunakan Media Komik Cerita Anak

Siswa dalam pembelajaran tentunya melakukan aktivitas yang fisik dan non fisik. Menurut Djamarah (2008: 38) aktivitas siswa tidak cukup dengan mendengarkan dan mencatat seperti yang ada di sekolah tradisional. Pengertian belajar adalah aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil interaksinya dengan lingkungan sekitar. Aktivitas siswa dipahami sebagai serangkaian kegiatan jiwa, raga, psikofisik menuju pengembangan pribadi individu seutuhnyayang menyangkut unsur kognitif, afektif, psikomotor.

Aktivitas siswa dalam penelitian ini diamati dengan observasi siswa dalam pemberlakuan media komik cerita anak. Pedoman observasi diadaptasi dari pedoman observasi milik Nurul Rizqiah 2009: 26. Selain itu peneliti juga mempertimbangkan aktivitas siswa menurut Dierich (dalam Hamalik, 2011:172-173) yang mengklasifikasikan aktivitas siswa menjadi delapan yaitu: 1) aktivitas visual yang meliputi kegiatan membaca, melihat gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain; 2) aktivitas lisan meliputi kegiatan mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi; 3) aktivitas mendengarkan meliputi kegiatan mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, dan mendengarkan radio; 4) aktivitas menulis misalnya menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, dan mengerjakan tes; 5)

aktivitas menggambar misalnya menggambar, membuat grafik, membuat diagram, dan membuat peta; 6) aktivitas metrik seperti melakukan percobaan, memilih alat, melaksanakan pameran, dan membuat model; 7) aktivitas mental meliputi kegiatan merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, dan membuat keputusan; 8) aktivitas emosional misalnya membedakan minat pada suatu hal, berani, dan tenang.

Berdasarkan teori-teori aktivitas siswa di atas, peneliti memberikan lima aspek dalam pedoman observasi siswa antara lain, siswa mendengarkan penjelasan guru, siswa aktif mengajukan pertanyaan, siswa aktif menjawab pertanyaan, siswa menulis karangan narasi dengan aktif, dan siswa merespon positif media pembelajaran.

2.1.10. Tanggapan Guru terhadap Media Komik Cerita Anak

Tanggapan guru terhadap media komik cerita anak ini disajikan dalam bentuk angket. Guru diberikan angket yang berisi pernyataan-pernyataan yang berisi sembilan aspek. Guru memberikan nilai 1, 2, 3 atau 4 terhadap setiap pernyataan. Pedoman pernyaaan didapatkan peneliti dari instrumen yang digunakan oleh Saiful Ulum dalam penelitian dan pengembangannya terhadap buku panduan menulis puisi dengan kata kunci. Namun, peneliti sesuaikan dengam media yang dikembangkan yaitu media komik cerita anak.

Aspek-aspek tersebut yaitu, tampilan media komik cerita anak secara keseluruhan menarik; media komik cerita anak sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran; penyajian materi dalam komik tersusun sistematis; materi yang disajikan mudah dipahami; bahasa yang

digunakan dalam komik mudah dipahami; ilustrasi gambar, tempat dan dialog yang disajikan membantu siswa dalam memahami bacaan; lembar latihan dalam komik cerita anak memudahkan siswa dalam menulis karangan narasi setelah membaca ceritanya; komik cerita anak dapat digunakan setiap pembelajaran menulis karangan narasi; komik berisi cerita anak yang menarik.

2.2. KAJIAN EMPIRIS

Penelitian tentang pembelajaran menulis sudah banyak ditemukan, terutama pembelajaran menulis narasi. Selain itu penelitian tentang penggunaan media Komik dalam pembelajaran juga sudah banyak ditemukan. Namun, dari sekian banyak penelitian tentang pembelajaran menulis narasi dan penggunaan media komik dalam pembelajaran pasti memiliki perbedaan. Hasil penelitian tersebut adalah:

Penelitian yang dilakukan Efi Ika Febriandari tahun 2015 dengan judul "Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Model *Round Table* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD". Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, validasi, observasi, angket dan tes hasil belajar siswa. Hasil validasi komponen kelayakan materi memperoleh skor 26 dengan persentase 81,2% dan dikatakan sangat baik digunakan dengan sedikit revisi. Komponen kelayakan bahasa memperoleh skor 28 dengan persentase 77,8% dan dikatakan baik digunakan dengan sedikit revisi. Komponen kelayakan kegrafikan memperoleh

skor 21 dengan persentase 75% dan dikatakan baik digunakan dengan sedikit revisi. Hasil penelitian diperoleh hasil presentase kelayakan isi/materi, kebahasaan, dan gambar secara berturut-turut sebesar 96,9 %, 97,2 %, dan 89,3 %. Semua kategori tersebut termasuk kategori berkualitas (sangat baik) perolehan hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa berturut-turut adalah 98,4 % dan 97,1 %. Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa media komik dalam pembelajaran model *round table* yang dikembangkan baik digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Kurnia Indah Cahyani, Kuswadi, dan Karsono "Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi". Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi dengan menerapkan media komik. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVA SD Negeri Sengi 2 Tahun Ajaran 2013/2014 yang berjumlah 23 siswa dan guru kelas IVA. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, wawancara, dan tes. Uji validitas penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Simpulan penelitian ini adalah penggunaan media komik dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis narasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Adi Prasetyo tahun 2012 yang berjudul "Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi". Metode penelitian

menggunakan metode penelitian RnD. Media komik bermuatan gender ini telah diimplementasi dengan sempurna dalam pembelajaran berbicara. Media komik bermuatan gender diterapkan dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes yang diperoleh siswa. Pada hasil penilaian rata-rata pretes sebesar 5,443 dan rata-rata nilai postes sebesar 7,301.

Penelitian yang dilakukan oleh Henry Januar Saputra dan Vina Mardliyatus Shofa tahun 2012 dengan judul "Keefektifan Media Video Animasi terhadap Kemampuan Menulis Narasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Bandungrejo 02 Mranggen". Metode penelitian yang dipakai adalah *True Eksperimental Design.* Hasil analisis data penelitian diperoleh harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 3,705 > 1,68 maka Ho ditolak dan Ha diterima.

Penelitian yang dilakukan oleh Takari Chandra Pramana tahun 2014 dengan judul "Pengembangan Media Komik sebagai Bahan Ajar IPA Materi Hubungan Sumber Daya Alam dengan Lingkungan pada siswa kelas IV SDN Pendowoharjo Sleman". Metode Penelitian adalah penelitian dan pengembangan (R n D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretes adalah 6,00 dan setelah postes memperoleh nilai rata-rata 7,80.

Penelitian yang dilakukan oleh Ngurah Andi Putra dengan judul "Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali". Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN

Moahino yang berjumlah 20 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar seri dengan menggunakan metode latihan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat karangan narasi. Nilai ketuntasan belajar klasikal yaitu pada siklus I tuntas sebanyak 45% dan ketuntasan belajar klasikal pada siklus II sebanyak 85%.

Selain penelitian-penelitian di atas, ada juga penelitian Internasional yang mendukung. Penelitian oleh Rania Adel Ibrahim Ahmed tahun 2015 dengan judul "*Enhancing Elementary Level Efl Students' Reading Comprehension And Writing Skills Through Extensive Reading Enrichment Program"*. Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif kuasi-eksperimental ini meneliti dampak luas membaca (ER) pada pengembangan bahasa kedua (L2) membaca pemahaman dan keterampilan menulis antara sekolah dasar peserta didik EFL di dua negara Arab, yaitu Mesir dan Arab Saudi. Penelitian ini didasarkan pada percobaan yang dilakukan selama periode sembilan bulan pada kenyamanan sampel dari 112 siswa sekolah dasar (n = 112) dibagi menjadi lima kelompok, tiga kelompok eksperimental dan dua kelompok kontrol, di mana siswa milik dua sekolah swasta yang berbeda di Mesir dan dua sekolah internasional yang berbeda di dua kota di Arab Saudi. Tes analisis statistik yang dilakukan menunjukkan peningkatan yang nyata dalam kemahiran Bahasa Inggris dalam dua kelompok eksperimen, dengan referensi khusus untuk membaca pemahaman dan menulis.

Penelitian yang dilakukan oleh Dr.S.Amutha tahun 2015 yang berjudul "*Diagnosis Of Reading And Writing Skills in Primary School Students*". Penelitian ini mengadopsi teknik survei untuk pengumpulan data. Para peserta

penelitian adalah 460 siswa kelas lima yang dipilih melalui teknik random sampling dari Wayanad. Dari 460 siswa, 178 berasal dari Pemerintah dan 182 berasal dari Aided dan 100 berasal dari sekolah swasta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara pemerintah, dibantu dan SD swasta siswa dalam keterampilan membaca dan menulis mereka. Tidak ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan membaca dan menulis mereka berdasarkan jenis kelamin.

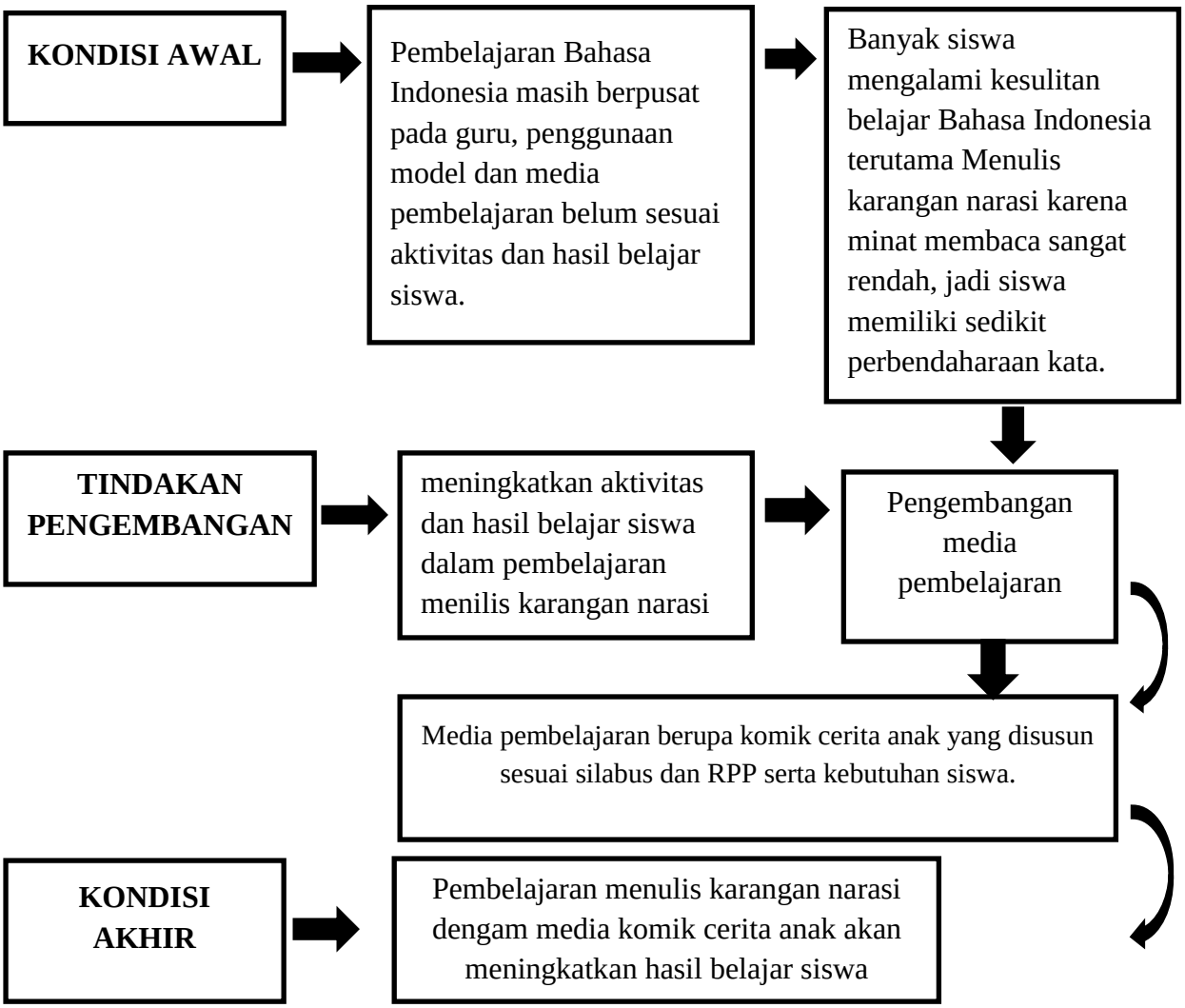
Penelitian lain oleh Andi Asrifan tahun 2015 yang berjudul "*The Use of Pictures Story in Improving Students' Ability to Write Narrative Composition".* Penelitian ini menggunakan metode Quasi-eksperimen. Proses pengambilan sampel menggunakan *random sampling.* Penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mendapat skor (75,80) sedangkan kelompok kontrol mendapat skor (68,03). Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan cerita bergambar.

Penelitian yang terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar khususnya keterampilan menulis. Selain itu ada penelitian yang menyebutkan bahwa media gambar juga dapat meningkatkan hasil belajar menulis. Penelitian tersebut memiliki beberapa kesamaan antara lain, sama-sama menggunakan media komik, sama-sama meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis khususnya menulis narasi. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan penelitian-penelitian terdahulu yaitu mata pelajaran, metode penelitian, subyek, lokasi serta waktu penelitian. Pada penelitian sebelumnya pengembangan komik digunakan untuk

meningkatkan keterampilan menulis, selain itu ada juga penelitian yang menyatakan bahwa komik digunakan sebagai media pembelajaran IPA. Sedangkan dalam penelitian ini media komik cerita anak digunakan sebagai media pembelajaran menulis narasi pada siswa kelas IV SD.

2.3. KERANGKA BERPIKIR

Pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis narasi pada kelas IVSDN 1 Ngawen kabupaten Blora masih belum efektif. Hal tersebut disebabkan baik dari faktorguru, siswa, kegiatan belajar belajar mengajar maupun media pembelajaran yangkurang optimal. Sehingga disusunnya kerangka berpikir dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Komik Cerita Anak

Sumber : Joko Susanto dalam jurnal nasional ISSN 2252 – 6404 tahun 2012

2.4. HIPOTESIS

Berdasarkan kajian teori diatas maka hipotesis penelitian ini adalah:

Ha: Ada perbedaan/terjadi peningkatan hasil belajar siswa menulis narasi sebelum dan sesudah menggunakan media komik cerita anak.

Ho: Tidak ada perbedaan/terjadi penurunan hasil belajar siswa menulis narasi sebelum dan sesudah menggunakan media komik cerita anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

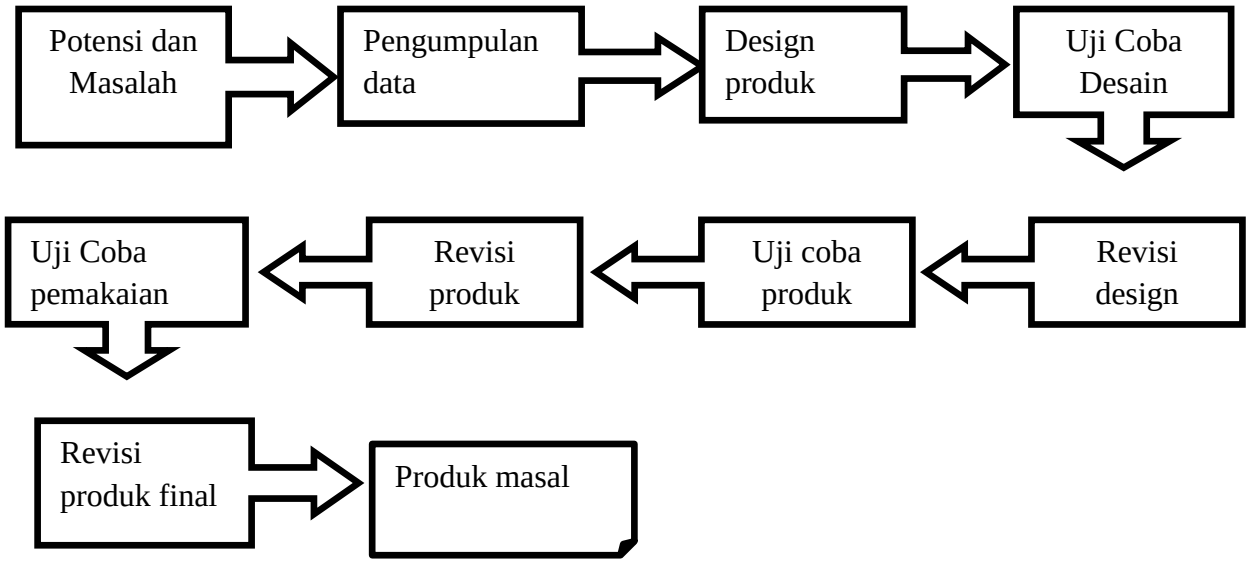
3.1 JENIS PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan *(Research and Development)*. Penelitian dan pengembangan *(Research and Development)*. Menurut Sukmadinata (2013: 164) *Research and Developmen)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Produk yang dimaksud adalah komik cerita anak pada pembelajaran menulis narasi. Pembuatan produk diawali dengan pemberian kuisioner tentang kebutuhan media diberikan kepada siswa dan guru. Pengujian produk diberikan kepada tim validator yang terdiri dari dosen ahli di bidang materi dan bahasa serta dosen kajian media. Kedua validator memberikan penilaian kelayakan media untuk dapat digunakan pada subjek penelitian. Evaluasi produk selanjutnya ditunjukkan atas ketercapaian uji pada kelas kecil yang dilanjutkan dengan uji pada kelas besar.

3.2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *R&D* yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015). Metode penelitian ini merujuk pada model Borg & Gall dengan sedikit penyesuaian sesuai konteks penelitian. Penelitian ini tujuan akhirnya adalah mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

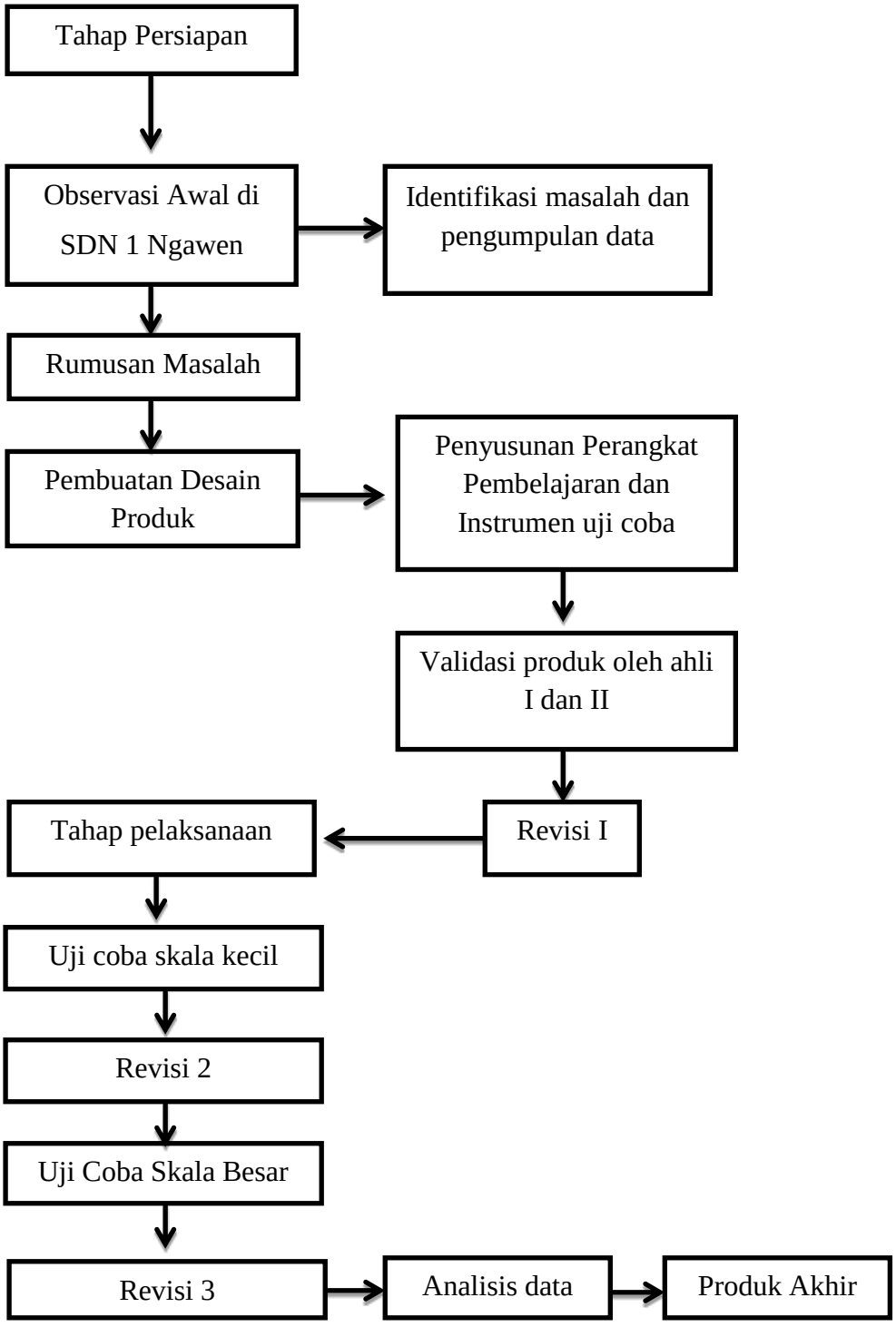
Namun dalam penelitian ini hanya sampai revisi produk final. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Adapun ruang lingkupnya adalah pengembangan media pembelajaran menulis narasi bagi siswa kelas IV SD, produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran menulis narasi dengan media komik cerita anak bagi siswa kelas IV SD. Metode penelitian ini dilaksanakan dalam sepuluh tahap penelitian. Adapun rincian tahapannya sebagai berikut.



Gambar 3.1 Tahap Penelitian *R&D* (Sugiyono, 2015: 35)

3.3. PROSEDUR PENELITIAN

Prosedur penelitian pengembangan komik cerita anak adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2 Skema Prosedur Penelitian (Sugiyono, 2015: 298-311)

3.3.1. Tahap persiapan

3.3.1.1. Observasi awal

Observasi adalah cara yang digunakan seseorang untuk mencari informasi dengan mengadakan pengamatan langsung lalu mencatat kejadian yang dijadikan sasaran. Observasi awal dilakukan untuk mengetahui kondisi awal yang ada di sekolah. Dalam observasi awal ini peneliti melakukan pencatatan masalah dan mengidentifikasi masalah yang ada serta mengumpulkan data-data pendukung. Serta menentukan tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian. Kegiatan observasi dilakukan di kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang ada di kelas. selain itu digunakan metode wawancara. Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan 2 orang atau lebih dimana ada penanya dan yang menjawab. Wawancara dilakukukan dengan guru kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora.

3.3.1.2. Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti yang diadopsi dari identifikasi selama observasi awal. Berdasarkan masalah yang ada maka diperoleh rumusan masalah yaitu: bagaimanakah pengembangan media komik cerita anak untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora?

3.3.1.3. Pembuatan Desain Produk Komik

Pada tahap ini dikembangkan media bentuk komik cerita anak. Materi yang disajikan dalam komik cerita anak ini merupakan materi menulis cerita

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora. Dalam proses penyusunan desain komik cerita anak mengadopsi materi yang ada dalam buku pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV dan menulis cerita sesuai tahapan belajar siswa sehingga memudahkan siswa dalam belajar dan memahami.

3.3.1.4. Pembuatan Perangkat Pembelajaran

a) Pemetaan KD dan Indikator

Pemetaan KD dan Indikator digunakan untuk memudahkan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. Pemetaan KD dan Indikator dibuat sesuai dengan standar kompetensi yang tepat.

b) RPP

Rencana pelaksanaan pembelajaran digunakan sebagai acuan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. RPP disusun sesuai materi yang akan di ajarkan yaitu menulis narasi.

3.3.1.5. Membuat Instrumen Uji Coba

Lembar penilaian ini menggunakan instrumen yang disusun mengacu pada deskripsi butir-butir instrumen penilaian sumber belajar bahasa Indonesia. Dalam lembar penilaian mencantumkan 4 butir komponen kelayakan yakni kelayakan isi, komponen kebahasaan, komponen penyajian, dan komponen kegrafikan.

3.3.1.6. Validasi Produk

Produk awal untuk dievaluasi dan divalidasi oleh pakar ahli. Hal ini dilakukan untuk merevisi kekurangan dan menyempurnakan produk berdasarkan hasil evaluasi pakar. Pakar disini meliputi atas dua orang dosen dengan keahlian yang berbeda, yaitu keahlian di bidang pengembangan media pembelajaran dan

dosen di bidang materi dan bahasa. Dosen ahli dalam bidang pengembangan media pembelajaran adalah Drs. H. A. Zaenal Abidin, M.Pd dan dosen ahli dalam materi dan bahasa adalah Umar Samadhy, M.Pd kedua dosen berasal dari Universitas Negeri Semarang.

3.3.1.7. Revisi I

Revisi berdasarkan pendapat dan masukan para pakar. Setelah revisi produk, produk dikembalikan lagi kepada pakar untuk divalidasi kembali terkait dengan hasil revisi. Proses ini bisa berulang sampai dengan produk dinyatakan layak oleh pakar.

3.3.2. Tahap pelaksanaan

3.3.2.1. Uji Coba Skala Kecil

Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono 2015: 36) pengujian lapangan dalam skala kecil dilakukan pada 1-3 sekolah, menggunakan 6-12 subjek. Dalam penelitian ini uji coba skala kecil dilakukan di satu sekolah dengan mengambil 7 siswa. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2016 di SDN Berbak Kecamatan Ngawen dengan mengambil 7 siswa kelas IV. Ketujuh siswa diberi media komik cerita anak, mencoba mengunakan tes, dan mengisi angket tentang ketertarikan pembelajaran. Selain siswa, guru juga diminta untuk mengisi angket tanggapan guru mengenai media komik cerita anak.

3.3.2.2. Revisi Hasil Uji Skala Kecil

Langkah ini merupakan perbaikan media berdasarakan uji coba skala kecil berdasarkan pendapat, kesulitan, dan keinginan dari para pengguna (siswa dan

guru). Setelah produk selesai direvisi, maka produk bisa digunakan untuk tahap selanjutnya.

3.3.2.3. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar ini merupakan uji produk secara lebih luas/ besar yaitu melakukan uji produk. Hasilnya yaitu desain yang efektif, baik dari sisi substansi maupun metodologi. Uji coba dilakukan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik cerita anak yang telah dikembangkan pada materi menulis narasi, kemudian melakukan penilaian hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa tersebut diambil sebagai data untuk mengukur keefektifan penggunaan media komik cerita anak dalam pembelajaran menulis narasi. Sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media komik cerita anak, siswa diberikan *pretest.* Kemudian perlakuan diberikan dengan menggunakan media komik cerita anak dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia kemudian diberikan posttest. Adapun untuk menguji keefektifan produk komik cerita anak dengan membandingkan *pretest* dan *posttest*. Hasil observasi yang diamati adalah tanggapan guru, tanggapan siswa, dan hasil belajar siswa.

3.3.2.4. Revisi Produk

Pada tahap ini peneliti akan melakukan perbaikan produk kembali jika selama proses uji skala besar ada masukan.

3.3.2.5. Produk Final

Produk final merupakan produk media cerita anak yang telah dikembangkan dan lulus uji kelayakan dalam kelas dan oleh pakar.

3.4. SUBJEK, LOKASI, DAN WAKTU PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora yang beralamat di jalan raya Blora-Ngawen RT/RW. 3/7 Kelurahan Ngawen Kabupaten Blora. Waktu penelitian antara bulan Februari-Juni 2016.

3.5. VARIABEL PENELITIAN

Variabel penelitian adalah karakteristik yang dapat diamati dari sesuatu (objek) dan mampu memberikan bermacam-macam nilai atau beberapa kategori (Awalludin, 2008: 1-17). Tiga jenis variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain dan komponen, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

1) Desain dan komponen pengembangan media komik cerita anak di kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora.
2) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis narasi melalui pengembangan media komik cerita anak.

3.6. POPULASI DAN SAMPEL

3.6.1. Populasi

Dalam penelitian ini tidak terlepas dari obyek sasaran penelitian yang bisa disebut dengan populasi. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, Arikunto (2010:173). Sedangkan Sugiyono berpendapat populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, Sugiyono (2010:61). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora yang berjumlah 36 siswa tahun pelajaran 2015/2016.

3.6.2. Sampel

Pengertian sampel menurut Sukmadinata (2013: 250) adalah kelompok kecil secara nyata kita teliti dan tarik kesimpulan. Sedangkan Sugiyono (2015: 62) berpendapat bahwa sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi sehingga penelitian ini disebut penelitian populasi. Karena peneliti ingin meneliti keseluruhan subjek populasi penelitian, maka semua populasi dianggap menjadi sampel dalam penelitian ini. Dengan meneliti sebagian populasi (sampel) ini diharapkan diperoleh hasil yang menggambarkan sifat dan keadaan populasi secara keseluruhan. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora yang berjumlah 36 siswa.

3.7. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data merupakan pekerjaan yang penting dalam meneliti. Menurut Sugiyono (2015: 200) pengumpulan data merupakan inti dari setiap penelitian. Pengumpulan data dimaksudkan sebagai pencatatan peristiwa atau karakteristik dari sebagian atau seluruh elemen populasi, Awalludin (2008: 1-22). Ada 2 macam cara teknik pengumpulan data, yaitu:

3.7.1. Teknik tes

3.7.1.1. Tes Menulis Narasi

Tes hasil belajar sangat dibutuhkan untuk mengukur hasil. Dalam penelitian ini tes hasil belajar siswa berupa tes hasil kerja menulis narasi. Tes hasil belajar kadang-kadang disebut juga tes prestasi belajar, mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu, Sukmadinata (2013: 223). Dalam penelitian ini teknik tes dilakukan untuk dalam *pretes* dan *postest*. Tujuannya untuk mengukur perbedaan penggunaan media komik cerita anak dengan tidak menggunakan media. Tes hasil kerja menulis narasi digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan media komik cerita anak pembelajaran menulis narasi dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora.

3.7.1.2. Teknik non tes

3.7.1.2.1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dimana pewawancara (peneliti atau yang diberi tugas melakukan pengumpulan data) dalam mengumpulkan data mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai, Sugiyono (2015: 210). Dalam penelitian ini wawancara dilakukan saat melakukan identifikasi masalah, dan setelah penggunaan media dalam pembelajaran.

Pedoman wawancara yang saya gunakan adalah pedoman yang saya buat sendiri sesuai dengan kebutuhan. Saat melakukan identifikasi masalah di SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora, peneliti menggunakan dua komponen yaitu mengetahui

informasi awal guru dan siswa dan masalah yang terdapat dalam pembelajaran. Peneliti memberikan sepuluh pertanyaan kepada guru kelas. Pertanyaan-pertanyaan tersebut yaitu, berapa lama bapak mengajar di sekolah ini dan di kelas ini?, berapa jumlah siswa di kelas IV SDN 1 Ngawen?, bagaimana kondisi siswa kelas IV di SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora?, bagaimana hasil belajar siswa pada setiap mata pelajaran?, apakah bapak sudah menggunakan media pembelajaran dalam setiap memberikan materi?, apa sajakah media yang sudah bapak terapkan?, mata pelajaran apa saja yang hasil belajar siswa masih kurang memuaskan?, apakah penyebab dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut kurang memuaskan?, langkah apa saja yang sudah bapak tempuh dalam mengatasi masalah tersebut?, apakah bapak atau sekolah sering melakukan komunikasi dengan orang tua siswa terkait dengan hasil belajar siswa?.

Pedoman wawancara setelah penggunaan media komik cerita anak terdiri dari dua komponen yaitu tanggapan guru terhadap media komik cerita anak dalam pembelajaran menulis narasi dan saran terhadap peneliti dalam perbaikan komik cerita anak. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti ada lima antara lain, bagaimana pendapat bapak terhadap media komik cerita anak?, apakah menurut bapak media ini sesuai dan efektif digunakan sebagai media menulis narasi?, apakah bapak setuju apabila media komik cerita anak juga dapat digunakan sebagai media menulis karangan lainnya?, adakah saran perbaikan dari bapak terhadap media komik cerita anak?, apa saja yang harus peneliti perbaiki dalam media komik cerita anak supaya menjadi media yang lebih baik lagi?.

3.7.1.2.2. Angket atau Kuesioner

Angket adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Angket yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 macam yaitu: 1) penilaian para pakar untuk menguji kelayakan media komik, 2) angket tanggapan guru mengenai media komik, 3) angket tanggapan siswa mengenai penggunaan media komik, (dalam Saiful Ulum, 2015: 115).

3.7.1.2.3. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung, Sukmadinata (2013: 220). Dalam penelitian ini observasi digunakan dalam mengidentifikasi masalah serta mengamati pembelajaran siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik cerita anak. Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi partisipasi aktif. Partisipasi aktif adalah peneliti dating di tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut, (Sugiyono, 2015: 225).

3.7.1.2.3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melihat perilaku siswa selama penggunaan media komik dalam pembelajaran menulis narasi. Adapun gambar yang diambil adalah peristiwa-peristiwa yang dianggap penting. Metode ini digunakan sebagai bukti pelaksanaan tindakan yaitu melalui pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

3.8. VALIDITAS DAN RELIABILITAS UJI COBA INSTRUMEN

3.8.1. Validitas Instrumen

Suatu instrumen dikatakan valid jika bersifat representatif atau mewakili dari keseluruhan aspek yang ingin diukur dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Instrumen yang valid akan memiliki tingkat kesalahan yang kecil sehingga data yang dihasilkan dapat dipercaya.

3.8.1.1. Validitas Tes Menulis Narasi

Dalam penelitian ini validitas yang digunakan pada tes unjuk kerja adalah validitas eksternal. Validitas eksternal diuji dengan cara membandingkan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris di lapangan untuk mencari korelasi kesejajaran, yaitu hasil tes menulis narasi dengan sampel 7 orang siswa. Peneliti menggunakan hasil uji coba penggunaan komik cerita anak dalam skala kecil, (dalam Saiful Ulum 2015: 118).

Untuk mengetahui validitas eksternal digunakan rumus korelasi *product moment* deviasi atau simpangan dengan rumus sebagi berikut.

$$r_{xy} \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum_x^2)(\sum_y^2)}}$$

(Widoyoko, 2013:147)

X = skor butir

Y = skor total

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

$\sum$ = jumlah perkalian x dan y

x^2 = kuadrat dari x

y^2 = kuadrat dari y

Hasil perhitungan validitas dengan program *SPSS Statistic 16* disajikan dalam table berikut.

Tabel 3.1 Validitas Tes Menulis Narasi

Butir Soal	**r_{hitung}**	**r_{tabel}**	**Interpretasi**
Item I	0,844	0,754	Valid
Item II	0,767		
Item III	0,805		

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 16

Berdasarkan perhitungan di atas, validitas tes hasil menulis narasi pada item I adalah 0,844, item II adalah 0,767 dan item III adalah 0,805. Nilai r-tabel Product moment (r_t) untuk N = 7 dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,754. Karena r-hitung (r_h) lebih besar dari r-tabel (0,844 > 0,754), (0,767 > 0,754) dan (0,805 > 0,754), maka dapat disimpulkan bahwa instrument penilaian adalah valid. Instrumen penilaian dalam penelitian ini yang dikatakan valid merupakan hasil siswa dalam menulis narasi.

3.8.1.2. Validitas Observasi

Validitas lembar observasi diuji dengan validitas isi dan konsultasi dengan pakar. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi digunakan untuk mengamati kegiatan guru dan siswa. Indikator dalam lembar observasi guru, yaitu: (1) guru

merepon kemampuan siswa dengan member penguatan dan pertanyaan; (2) guru memberikan penjelasan kepada siswa; (3) guru menggunakan media sebagai variasi pembelajaran; (4) guru mampu mengembangkan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan; (5) guru membuka dan menutup pembelajaran dengan baik. Indikator dalam lembar observasi siswa, yaitu: (1) siswa mendengar penjelasan guru; (2) siswa aktif dalam pembelajaran; (3) siswa menjawab pertanyaan; (4) menulis karangan narasi dengan aktif; (5) siswa merespon positif media pembelajaran.

3.8.1.3. Validitas Pakar

Pakar dalam penelitian ini ada dua yaitu pakar media dan pakar bahasa serta materi. validitas pakar dilakukan peneliti saat menyusun instrument penelitian. Validitas pakar dilakukan saat menyusun instrumen diantaranya adalah angket atau kuisioner dan pedoman observasi, (Sugiyono 2015: 183). Tahap yang dilakukan peneliti dalam validitas dengan pakar adalah pembuatan kisi-kisi instrument, penyusunan intrumen dan memperlihatkan kepada pakar. Selanjutnya pakar memberikan masukan dan saran terhadap bebrapa kesalahan dan perbaikan terhadap instrumen.

3.8.1.4. Validitas Angket

Validitas angket diuji dengan menggunakan validitas isi dan konsultasi dengan pakar. Angket digunakan untuk mengetahui sikap dan minat siswa terhadap pembelajaran menulis narasi. Angket menggunakan kalimat pernyataan, seperti: (1) keseluruhan tampilan komik menarik dan menumbuhkan minat belajar; (2) komik cerita anak dapat membantu mengatasi kesulitan menulis

narasi; (3) petunjuk penggunaan mudah dimengerti; (4) bahasa yang digunakan mudah dimengerti; (5) penggunaan ilustrasi tokoh dan tempat jelas; (6) cerita dalam komik mudah dipahami dan tidak membosankan; (7) latihan yang diberikan dalam komik menumbuhkan kemampuan berpikir; (8) kegiatan pembelajaran menggunakan komik menyenangkan, (dalam Nurul Rizqiah 2009: 116).

3.8.2. Reliabilitas Instrumen

Tes unjuk kerja dalam penelitian ini berupa tes keterampilan menulis narasi. Uji reliabilitas yang digunakan untuk menguji kehandalan tes unjuk kerja adalah melalui reliabilitas *rater*. Dalam bidang bahasa terutama berkaitan dengan tes kemampuan berbicara dan menulis, yang bentuk unjuk kerja siswa tesnya menghasilkan wacana lisan atau tertulis yang berkesinambungan maka reliabilitasnya diuji dengan perhitungan reliabilitas *reter* yaitu reliabilitas antar-*rater (interrater reliability)* dengan dua penguji. Formulasi Ebel (dalam Azwar, 2013: 106) untuk mengestimasi reabilitas hasil rating yang dilakukan oleh sebanyak k orang *raters* terhadap sebanyak n orang subjek, dirumuskan dengan rumus berikut.

$$r_{xx} \frac{s_{s^2} - s_{e^2}}{s_{e^2} + k - 1 s_{e^2}}$$

s_{s^2} = varians antar-subyek yang dikenai rating

s_{e^2} = varians *error*, varians interaksi antar subyek dan *rater* (r)

k = banyaknya rater yang memberikan rating

Formula yang digunakan untuk mengestimasi reliabilitas dari rata-rata rating yang dilakukan oleh k orang raters, yaitu:

$$r_{xx}\frac{S_{s^2}-S_{e^2}}{S_{s^2}}$$

S_{s^2} = varians antar-subyek yang dikenai rating

S_{e^2} = varians error, varians interaksi antara subyek (s) dan rater (r)

Untuk menghitung varians tersebut menggunakan formula-formula berikut.

$$S_{e^2}\frac{\sum i^2-\frac{\sum R^2}{n}-\frac{\sum R^2}{k}-\frac{\sum i^2}{nk}}{n-1\ \ k-1}\quad S_{e^2}\frac{\frac{\sum T^2}{k}-\frac{\sum i^2}{nk}}{n-1}$$

i = angka rating yang diberikan oleh seorang rater kepada subyek

T = jumlah angka rating yang diterima oleh subyek dari semua *rater*

R = jumlah angka rating yang diberikan oleh seorang rater pada semua subyek

n = banyaknya subyek

k = banyak *rater*

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes unjuk kerja menulis narasi. Uji reliabilitas yang digunakan untuk menguji kehandalan tes unjuk kerja menulis narasi adalah melalui reliabilitas antar-*rater* (*interrater reliability*). Uji reliabilitas dilakukan pada 7 orang siswa dan dinilai oleh dua rater.

Tabel 3.2 Interpretasi Koefisien Reliabilitas

Indeks Reliabilitas	Kriteria
r_{xx}< 0,20	Sangat Rendah
0,20 ≤ r_{xx}< 0,40	Rendah
0,40 ≤ r_{xx}< 0,70	Sedang
0,70 ≤ r_{xx}< 0,90	Tinggi
0,90 ≤ r_{xx}< 1,00	Sangat Tinggi

Hasil perhitungan reliabilitas dengan program *SPSS Statistic 16* disajikan dalam table berikut.

Tabel 3.3 Hasil Perhitungan Reliabilitas

		N	%
Cases	Valid	7	100.0
	Excluded	0	0
	Total	7	100.0

Conbrach's Alpha	**N of Item**
0.946	2

Berdasarkan penghitungan tersebut, didapatkan hasil bahwa tes menulis narasi memiliki reliabilitas sebesar 0,946. Karena r-hitung (r_h) lebih besar dari r tabel (0,946 > 0,754) maka disimpulkan bahwa instrumen tes menulis narasi dapat dikatakan reliabel dengan derajat reliabilitas kategori sangat tinggi karena terletak diantara 0,90 ≤ r_{xx}< 1,00.

3.9. TEKNIK ANALISIS DATA

3.9.1. Analisis Data Produk

Data hasil penilaian terhadap kelayakan media komik dianalisis secara deskriptif. Penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk seperti pada tabel di bawah ini. Hasil tanggapan ahli, guru dan siswa diukur dengan skor: (diadaptasi dari jurnal Fembriadi Santoso dan Sukarmin , 2013)

Jawaban Ya = 1

Jawaban tidak = 0

$P=\frac{f}{N} x\ 100\%$

Data yang telah diberi skor kemudian dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

P = Persentase Penilaian

f = Skor yang diperoleh

Skor 4 = Sangat Setuju

Skor 3 = Setuju

Skor 2 = Kurang Setuju

Skor 1 = Tidak Setuju

N = Skor Keseluruhan

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Media

Persentase (%)	Kriteria
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup layak
21-40	Kurang layak
< 20	Tidak layak

3.9.2. Analisis Data Awal

Sebelum dianalisis lebih lanjut, peneliti terlebih dahulu menghitung normalitas data. Uji normalitas digunakan untuk menentukan statistik yang akan digunakan untuk mengolah data untuk menentukan apakah menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Rumus yang digunakan adalah uji chi-kuadrat sebagai berikut :

$$X^2 \sum_{i=1}^{k} \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

(Sugiyono, 2015: 172)

Keterangan :

X^2= chi-kuadrat

O_i = frekuensi yang diperoleh dari penelitian

E_i = frekuensi yang diharapkan

k = banyaknya kelas interval

Berdasarkan penghitungan menggunakan *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* pada SPSS 16 diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3.5 Hasil Perhitungan Normalitas Data Pretes dan Postes

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pretest	postes
N		35	36
Normal Parameters[a]	Mean	5.74	6.86
	Std. Deviation	1.502	1.437
Most Extreme Differences	Absolute	.191	.203
	Positive	.191	.152
	Negative	-.168	-.203
Kolmogorov-Smirnov Z		1.132	1.216
Asymp. Sig. (2-tailed)		.154	.104

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan perhitungan tersebut, diketahui bahwa harga *t*-hitung lebih besar dari pada *t*-tabel yaitu 0,05. Dari penghitungan normalitas data pretes dan postes menggunakan *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* pada SPSS 16 bahwa hasil pretes adalah 0,154 dan postes adalah 0,104. Artinya Ha diterima dan Ho ditolak. Ha diterima karena data pretes dan postes berdistribusi normal (0,154 > 0,05) dan (0,104 > 0,05).

3.9.3. Analisis data akhir

3.9.3.1. Uji beda dua rata-rata

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk komik cerita anak, penelitian ini menggunakan model eksperiment *before-after* dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan produk komik cerita anak.

Adapun pengujian untuk membuktikan signifikansi perbedaan before (hasil pretes) dan after (hasil postes) dengan menggunakan t-test berkorelasi sebagai berikut.

$$t=\frac{x_1-x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1}+\frac{s_2^2}{n_2}-2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

(Sugiyono 2015: 314)

x_1 = rata-rata sampel 1 *(before)*

x_2 = rata-rata sampel 2 *(after)*

s_1 = simpangan baku sampel 1 *(before)*

s_2 = simpangan baku sampel 2 *(after)*

s_1^2 = varians sampel 1 *(before)*

s_2^2 = varians sampel 2 *(after)*

r = korelasi antara dua data kelompok

Ho : hasil belajar *after* lebih kecil atau sama dengan *before*

Ha : hasil belajar *after* lebih besar dari *before*

3.9.3.2. Uji peningkatan rata-rata

Peningkatan rata-rata hasil belajar kemampuan menulis narasi dapat dihitung menggunakan uji *gain. Gain* adalah selisish antara nilai postes dan pretes, *gain* menunjukkan peningkatan hasil belajar kemampuan menulis narasi sesudah penggunaan media komik cerita anak.

Rumus peningkatan rata-rata dapat dihitung menggunakan rumus gain (diadtasi dari jurnal Jamuri dkk, 2015) berikut.

$$gain = \frac{s_{postes}-s_{pretes}}{s_{maks}-s_{pretes}}$$

s_{postes} = rata-rata nilai postes

s_{pretes} = rata-rata nilai pretes

s_{maks} = skor maksimal

Tabel 3.6 Interpretasi Indeks *Gain*

Indeks *Gain*	Kriteria
$g \geq 0{,}7$	Tinggi
$0{,}7 \leq g < 0{,}3$	Sedang
$g < 0{,}3$	Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian tentang pengembangan media komik cerita anak untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora terdiri atas beberapa hal yang akan dikaji. Hal yang akan dikaji meliputi: (1) hasil penilaian kelayakan komik cerita anak, (2) hasil uji coba pemakaian, (3) hasil uji normalitas data pretes dan postes, (4) hasil uji perbedaan rata-rata pretes dan postes, dan (5) hasil observasi aktivitas siswa dan guru.

4.1.1 Hasil Penilaian Kelayakan Komik Cerita Anak

Penilaian kelayakan komik cerita anak dilakukan oleh pakar materi, media dan pakar bahasa. Setiap pakar memberian penilaian atau validasi kelayakan terhadap rancangan komik cerita anak. Pakar juga memberikan komentar dan saran sebagai dasar untuk melakukan perbaikan.

Penilaian kelayakan komik cerita anak oleh pakar dilakukan 2 tahap. Tahap I merupakan penilaian mengenai kelengkapan komponen-komponen yang ada dalam komik cerita anak. Tahap II adalah penilaian masing-masin aspek meliputi aspek materi, bahasa dan media. Hasil penilaian kelayakan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Penilaian Tahap I

Pakar	Komponen Kelayakan Isi			Komponen Penyajian			Kriteria
	Skor	Skor Total	Persen-Tase	Skor	Skor Total	Persen-Tase	
Materi	5	5	100%	10	10	100%	Layak
Bahasa	5	5	100%	10	10	100%	Layak
Media	5	5	100%	10	10	100%	Layak

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 18-20

Berdasarkan rekapitulasi penilaian tahap I, komik cerita anak telah memenuhi kelengkapan komponen pada aspek kelayakan isi yang meliputi tercantumnya SK, KD dan indikator pembelajaran serta kesesuaian dengan materi menulis narasi dalam komik dengan persentase kelayakan 100%. Pada aspek kelayakan penyajian yang meliputi adanya judul, prakata, petunjuk penggunaan, indikator pencapaian, peta konsep, ringkasan materi, cerita dalam bentuk komik, latihan-latihan dan daftar pustaka dengan persentase kelayakan 100%. Kelayakan isi diberikan kepada ahli materi, bahasa dan media. Masing-masing ahli memberikan kelayakan 100%.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Penilaian Tahap II

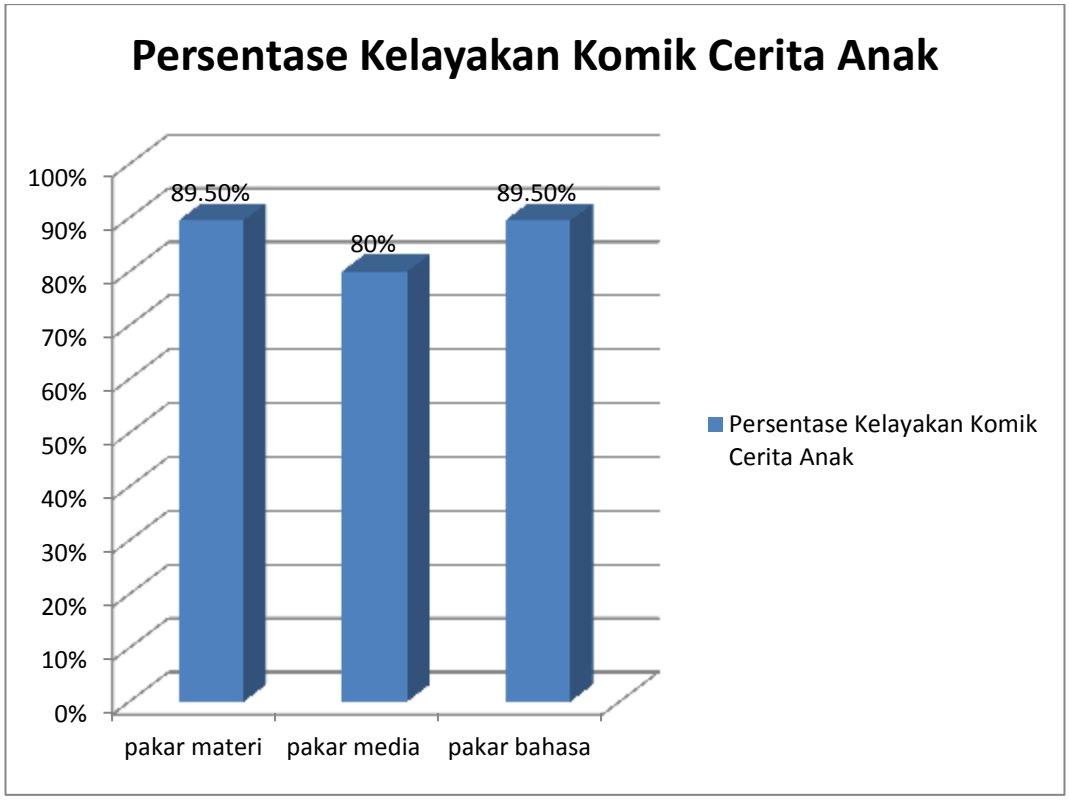
Pakar	Jumlah Skor	Skor Total	Rata-rata	Persentase	Kriteria
Materi	43	48	3,5	89,5%	Sangat Layak
Bahasa	32	40	3,2	80%	Layak
Media	68	76	3,5	89,5%	Sangat Layak

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 21-23

Pada penilaian tahap II oleh pakar materi yang meliputi kesesuaian materi dengan SK dan KD serta kesesuaian materi dengan penggunaan teknik pancingan kata kunci, di dapatkan bahwa komik cerita anak memperoleh skor 43 dari skor total 48 dengan persentase 89,5%. Pada penilaian oleh pakar media yang meliputi kelengkapan penyajian komik cerita anak, penggunaan jenis dan ukuran font serta tata letak materi, didapatkan bahwa komik cerita anak memperoleh skor 68 dari skor total 76 dengan persentase 89,5% dan penilaian oleh pakar bahasa yang meliputi penilaian struktur kalimat dan penggunaan ejaan dan tata bahasa yang benar, didapatkan bahwa komik cerita anak memperoleh skor 32 dari skor total 40 dengan persentase 80%.

Hasil penilaian dari masing-masing pakar pada instrumen penilaian ditampilkan pada diagram berikut.

Diagram 4.1 Persentase Kelayakan Komik Cerita Anak



Berdasarkan rekapitulasi hasil penilaian oleh pakar, komik cerita anak telah memenuhi kriteria sangat layak pada aspek materi dan media serta memenuhi kriteria layak pada aspek bahasa, sehingga telah memenuhi syarat untuk diuji coba pada skala kecil setelah diperbaiki.

Dari masing-masing pakar juga memeberikan saran atau masukan pada lembar penlaian. Adapun saran dan perbaikan dalam uji kelayakan ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Masukan dari Pakar

Pakar	Saran	Perbaikan
Materi	Revisi sesuai dengan hasil diskusi dan catatan.	Memperbaiki isi materi yang kurang sesuai dengan melakukan konsultasi kepada ahli materi.
Media	Perbaiki gambar.	Memperbaiki gambar dalam komik
Bahasa	Revisi tulisan.	Memperbaiki tulisan yang kurang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar.

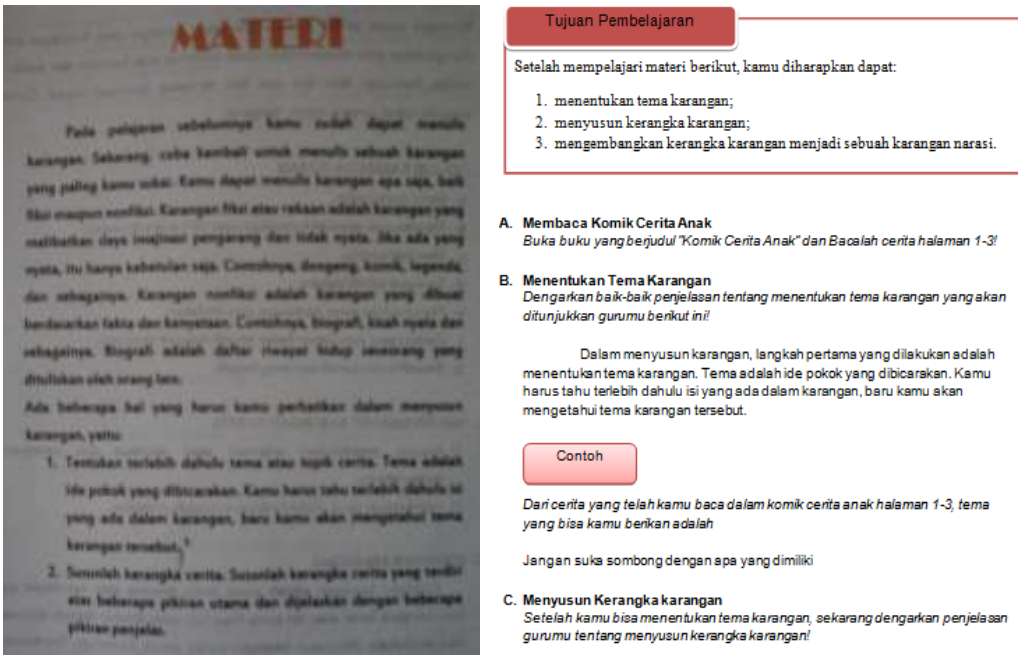
Masukan yang diperoleh dari pakar materi adalah memperbaiki isi materi yang terlalu formal menjadi materi yang mudah dimengerti untuk anak SD khususnya kelas IV. Perbaikan yang peneliti lakukan adalah mengubah materi yang formal menjadi sesuai untuk karakteristik anak SD. Peneliti melakukan perubahan dalam bentuk tampilan materi yang lebih menarik. Perubahan tersebut bertujuan agar siswa lebih terangsang dan menumbuhkan minat belajar.

Pakar media memberikan masukan tentang pemberian nomer urut gambar pada komik. Nomer urut gambar diperlukan untuk mempermudah anak dalam membaca komik. Selain itu juga memperbaiki gambar yang ada pada komik. Perubahan ini dilakukan agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami isi komik.

Masukan dari pakar bahasa adalah memperbaiki tulisan yang tidak sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Indonesia seperti penggunaan tanda baca

“Assalamualaikum.” Diganti menjadi “Assalamualaikum!” karena memberikan salam, maka diberikan tanda seru. Masukan lain yang diberikan adalah penggunaan huruf kapital pada awal kalimat dan kata sapaan. Selain itu dari ahli bahasa juga memberikan masukan pada cover komik supaya diberi balon percakapan.

Berikut ditampilkan beberapa perubahan pada komik cerita anak sebelum dan sesudah diperbaiki.



Gambar 4.1 Revisi Materi

Gambar 4.2 Revisi Gambar

Gambar 4.3 Revisi Sampul Komik Cerita Anak

Gambar 4.4 Revisi Tulisan

Komik cerita anak telah divalidasi dan direvisi dinilai sudah representatif untuk diterapkan pada uji coba produk pemakaian yang meliputi uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

4.1.1.1 Hasil Angket Siswa dan Guru

Selain hasil validasi dari para ahli, penggunaan komik cerita anak pada pembelajaran menulis narasi juga mendapat tanggapan dari siswa dan guru. Tanggapan tersebut didapat melalui angket respon siswa dan guru. Angket respon siswa dan guru diberikan dua kali yaitu pada uji coba skala kecil dan skala besar. Angket diberikan kepada siswa dan guru bertujuan agar siswa memberikan respon terhadap media komik yang telah digunakan dalam pembelajaran menulis narasi.

Hasil angket tanggapan siswa uji coba skala kecil 7 siswa disajikan pada table berikut.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Angket Siswa Skala Kecil

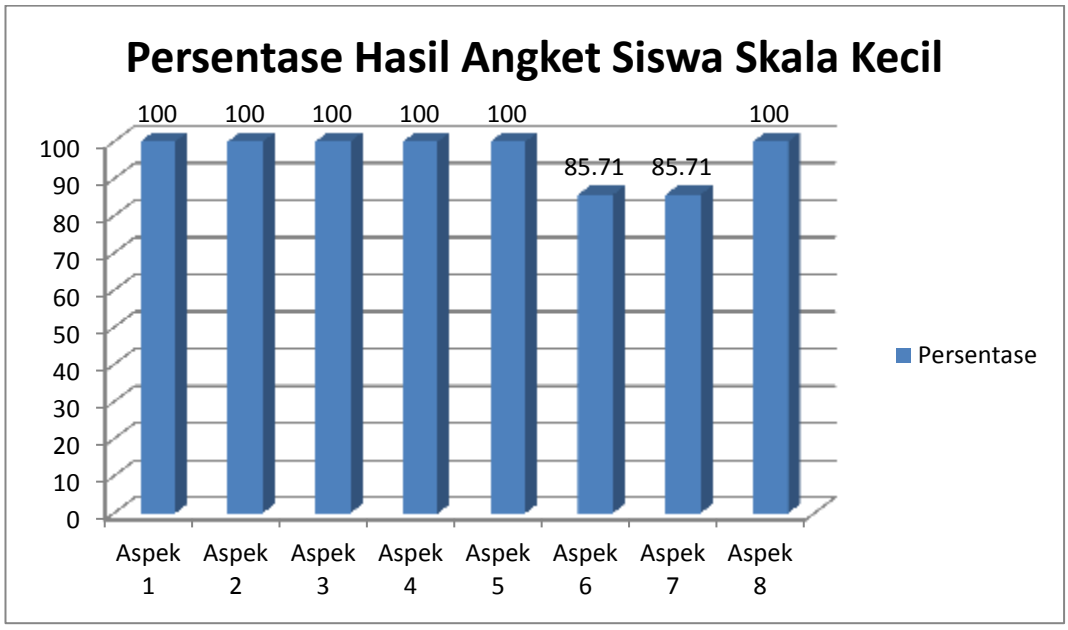
Aspek yang Ditanyakan	Skala Kecil (7 siswa)	Persentase
Keseluruhan tampilan komik menarik dan menumbuhkan minat belajar	7	100%
Komik cerita anak dapat membantu mengatasi kesulitan menulis narasi	7	100%
Petunjuk penggunaan mudah dimengerti	7	100%
Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	7	100%
Penggunaan ilustrasi tokoh dan tempat jelas	7	100%
Cerita dalam komik mudah dipahami dan tidak membosankan	6	85,71%

Aspek yang Ditanyakan	Skala Kecil (7 siswa)	Persentase
Latihan yang diberikan dalam komik menumbuhkan kemampuan berpikir	6	85,71%
Kegiatan pembelajaran menggunakan komik menyenangkan	7	100%

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 25

Berikut hasil angket tanggapan siswa skala kecil disajikan dalam bentuk diagram.

Diagram 4.2 Persentase Hasil Angket Siswa Skala Kecil



Berdasarkan rekapitulasi hasil angket siswa pada skala kecil, diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap aspek-aspek yang ditanyakan mengenai penggunaan komik cerita anak. Dari 7 siswa yang diminta tanggapan, sebesar 100% siswa setuju bahwa secara keseluruhan tampilan buku

menarik. Siswa memberikan tanggapan 100% terhadap komik cerita anak yang dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan menulis narasi. Dalam komik cerit anak ini terdapat petunjuk penggunaan, sebesar 100% siswa menyatakan bahwa petunjuk penggunaan mudah dipahami.

Bahasa yang digunakan dalam komik cerita anak mudah dimengerti oleh siswa. Sebesar 100% siswa setuju dengan hal tersebut. Sebesar 100% siswa setuju bahwa penggunaan ilustrasi tokoh dan tempat jelas. 85,71% siswa menyatakan bahwa cerita komik mudah dipahami dan tidak membosankan. 85,71% siswa juga setuju bahwa latihan yang diberikan dalam komik menumbuhkan kemampuan berpikir. Sebesar 100% siswa berpendapat bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan komik menyenangkan.

Hasil angket tanggapan siswa uji coba skala besar pada 36 siswa disajikan tabel berikut.

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Angket Siswa Skala Besar

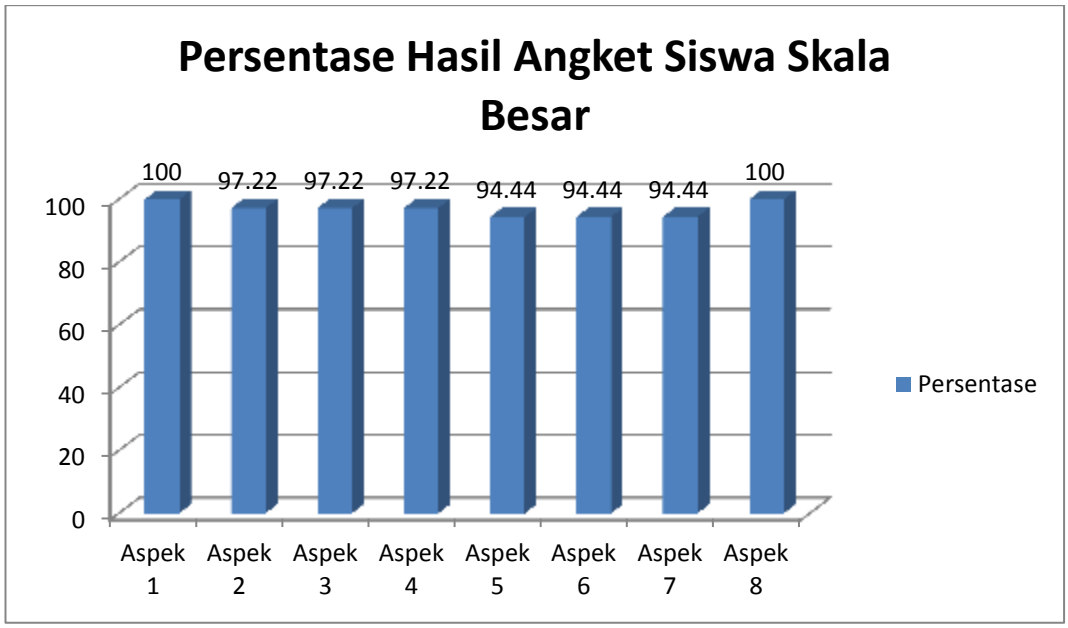
Aspek yang Ditanyakan	Skala Kecil (36 siswa)	Persentase
Keseluruhan tampilan komik menarik dan menumbuhkan minat belajar	36	100%
Komik cerita anak dapat membantu mengatasi kesulitan menulis narasi	35	97,22%
Petunjuk penggunaan mudah dimengerti	35	97,22%
Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	35	97,22%
Penggunaan ilustrasi tokoh dan tempat jelas	34	94,44%
Cerita dalam komik mudah dipahami dan tidak membosankan	34	94,44%

Aspek yang Ditanyakan	Skala Kecil (36 siswa)	Persentase
Latihan yang diberikan dalam komik menumbuhkan kemampuan berpikir	34	94,44%
Kegiatan pembelajaran menggunakan komik menyenangkan	36	100%

Data selengkapnya dapt dilihat pada lampiran 26

Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa skala besar disajikan dalam bentuk diagram.

Diagram 4.3 Persentase Hasil Angket Siswa Skala Besar



Berdasarkan rekapitulasi hasil angket siswa pada skala besar, sebanyak 36 siswa atau sebesar 100% menyatakan bahwa secara keseluruhan tampilan buku menarik. Siswa memberikan tanggapan 97,22% terhadap komik cerita anak yang dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan menulis narasi. Dalam komik cerit anak ini terdapat petunjuk penggunaan, sebesar 97,22% siswa menyatakan bahwa petunjuk penggunaan mudah dipahami.

Bahasa yang digunakan dalam komik cerita anak mudah dimengerti oleh siswa. Sebesar 97,22% siswa setuju dengan hal tersebut. Sebesar 94,44% siswa setuju bahwa penggunaan ilustrasi tokoh dan tempat jelas. 94,44% siswa menyatakan bahwa cerita komik mudah dipahami dan tidak membosankan. 94,44% siswa juga setuju bahwa latihan yang diberikan dalam komik menumbuhkan kemampuan berpikir. Sebesar 100% siswa berpendapat bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan komik menyenangkan.

Hasil angket tanggapan guru pada uji coba skala kecil dan skala besar disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru Skala Kecil dan Skala Besar

No	Aspek yang Dinilai	Skor	
		Skala Kecil	Skala Besar
1	Tampilan media komik cerita anak secara keseluruhan menarik	4	4
2	Media komik cerita anak sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kometensi Dasar, dan Indikator pembelajaran	4	3
3	Penyajian materi dalam komik tersusun sistematis	3	4
4	Materi yang disajikan mudah dipahami	4	4
5	Bahasa dalam komik mudah dipahami	4	4
6	Ilustrasi gambar, tempat dan dialog yang disajikan membantu siswa dalam memahami bacaan	3	3
7	Lembar latihan dalam bentuk komik memudahkan siswa dalam menulis karangan narasi setelah membaca cerita	4	4

No	Aspek yang Dinilai	Skor	
		Skala Kecil	Skala Besar
8	Komik cerita anak dapat digunakan setiap pembelajaran menulis karangan narasi	4	3
9	Komik berisi cerita anak yang menarik	4	4
	Jumlah	34	33
	Persentase rata-rata	3,7	3,6
	Kriteria	Sangat baik	Sangat baik

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 27-29

ar

dalam bentuk diagram.

Diagram 4.4 Persentase Hasil Angket Tanggapan Guru Skala Kecil

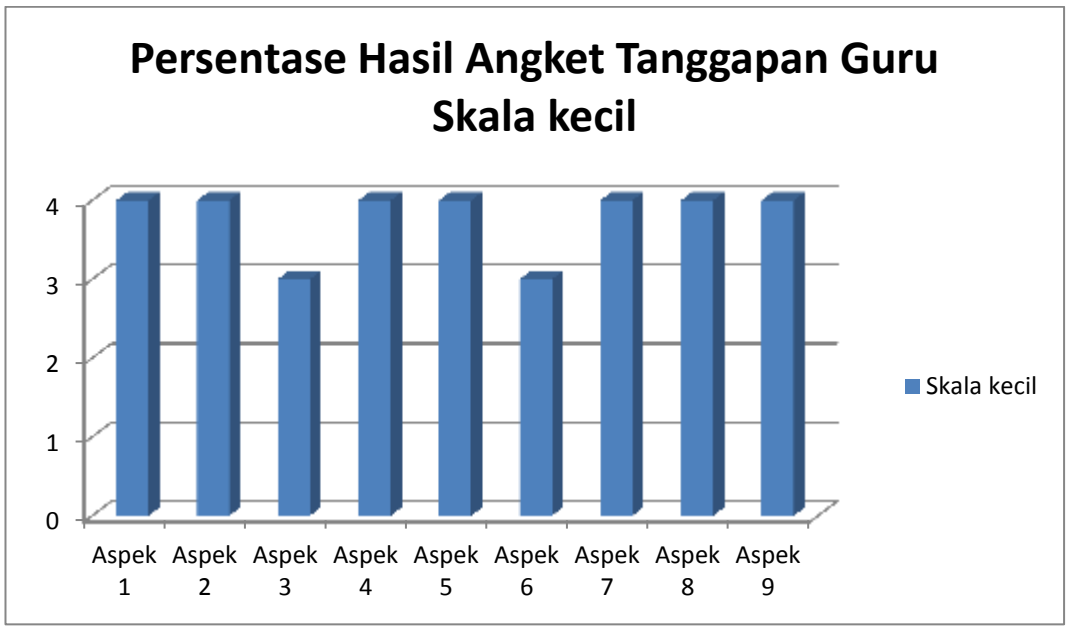
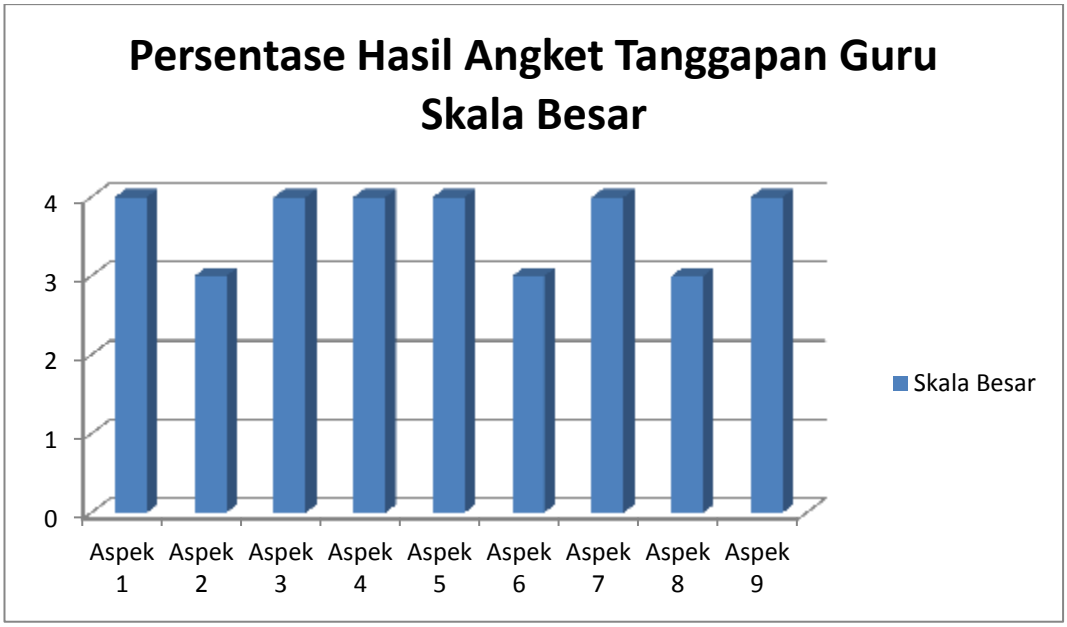


Diagram 4.5 Persentase Hasil Angket Tanggapan Guru Skala Besar



Berdasarkan hasil angket tanggapan guru terhadap komik cerita anak yang dilakukan pada skala kecil dan skala besar, guru menyatakan setuju bahwa tampilan komik cerita anak secara keseluruhan menarik dan sudah sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indicator pembelajaran. Pada skala besar, guru berpendapat sangat setuju bahwa penyajian materi dalam komik tersusun secara sistematis. Sedangkan pada skala kecil, guru berpendapat setuju bahwa materi dalam komik cerita anak tersusun sistematis.

Guru dalam skala kecil dan besar juga sangat setuju bahwa materi yang disajikan mudah dipahami. Guru juga sangat setuju dengan bahasa dalam komik mudah dipahami. Pada skala kecil dan besar guru setuju apabila ilustrasi gambar, tempat dan dialog yang disajikan membantu siswa dalam memahami bacaan. Guru sangat setuju bahwa latihan-latihan dalam komik memudahkan siswa dalam

menulis karangan narasi setelah membaca cerita. Pada skala besar guru setuju bahwa komik cerita anak dapat digunakan setiap pembelajaran menulis karangan narasi. Sedangkan pada skala kecil guru sangat setuju. Guru skala kecil dan besar juga sangat setuju bahwa komik berisi cerita anak yang menarik.

4.1.2 Hasil Uji Coba Produk

Draft komik cerita anak yang telah divalidasi dan direvisi kemudian memasuki tahap selanjutnya yaitu uji coba produk yang dilakukan pada siswa kelas IV SD. Adapun data yang diambil dalam tahap uji coba produk komik cerita anak adalah hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh dari tes unjuk kerja pretes dan postes serta hasil observasi aktivitas siswa dan guru terkait pembelajaran menulis puisi menggunakan komik cerita anak sebagai media menulis narasi siswa kelas IV SD.

4.1.2.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada tabel 4.7.

	Rata-rata	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Ketuntasan Klasikal (%)
Pretes	5,743	35	9	25,714
Postes	6,861	36	22	61,111

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 30-31

Berdasarkan tabel 4.7, jumlah siswa kelas IV SDN 1 Ngawen adalah 36 siswa. Pada saat pretes siswa yang hadir berjumlah 35. Hasil pretes dari 35 siswa sebanyak 9 siswa tuntas belajar dengan rata-rata 5,743. Persentase ketuntasan

klasikal sebesar 25,714%. Pada hasil postes, sebanyak 22 siswa dari 36 siswa tuntas belajar dengan rata-rata 6,861 dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 61,111%.

4.1.3 Hasil Uji Normalitas Data Pretes dan Postes

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data hasil keterampilan menulis narasi pada siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data berpengaruh terhadap teknik analisis data yang akan digunakan. Apabila data normal, maka peneliti menggunakan teknik statistik parametrik. Uji normalitas pretes dan postes menggunakan tes Kolmogorov Smirnov. Tes Kolmogorov Smirnov adalah suatu tes yang bertujuan untuk membuktikan apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian KolmogorovSmirnov ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 16.0. Hasil uji normalitas disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Nilai Pretes dan Postes

	Sig. Data	Sig	Interpretasi
Pretes	0,154	0,05	Berdistribusi Normal
Postes	0,104	0,05	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 4.8 hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora menunjukkan bahwa nilai pretes diperoleh Sig. data 0.154 (0.154> 0.05) maka data pre test berdistribusi normal. Kemudian nilai Sig. post

test 0.104 (0.104> 0.05) maka data post test berdistribusi normal. Nilai Sig. data pretes dan postes yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Maka analisis data akhir *t*-test atau uji perbedaan rata-rata pretes dan postes menggunakan uji parametrik.

4.1.4 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata Pretes dan Postes

Uji perbedaan rata-rata pretes dan postes dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan komik cerita anak terhadap kemampuan menulis narasi pada siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora. Keefektifan penggunaan komik cerita anak dapat diketahui dari perbedaan rata-rata yang signifikan antara skor kemampuan menulis puisi sebelum penggunaan komik cerita anak (pretes) dan setelah penggunaan komik cerita anak (postes).

Uji perbedaan rata-rata menggunakan *paired samples t-test* dengan bantuan program *SPSS Statistic* 16.0 disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.9 Hasil Uji Beda Dua Rata-rata

	Mean	***Std. Error Mean***	***t* hitung**	***t* tabel**	***Df***	**Interpretasi**
Pretes	5,743	0,253	6,751	2,728	34	Ha diterima
Postes	6,943	0,231				

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 35

Berdasarkan tabel 4.9, diketahui bahwa harga *t*-hitung 6,751 lebih besar dibandingkan dengan harga *t*-tabel yaitu 2,728 (6,751>2,728), artinya ha diterima dan Ho ditolak. Ha diterima berarti ada perbedaan rata-rata skor kemampuan

menulis narasi antara postes dan pretes. Nilai *t*-hitung positif menunjukkan bahwa rata-rata hasil postes lebih tinggi dari pada rata-rata hasil pretes.

4.1.5 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata

Peningkatan rata-rata hasil belajar kemampuan menulis narasi dapat dihitung menggunakan uji *gain.* Gain adalah selisisih antara nilai postes dan pretes, *gain* menunjukkan peningkatan hasil belajar menulis narasi sesudah penggunaan komik cerita anak.

Hasil uji peningkatan rata-rata data pretes dan postes disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.10 Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata

Kategori	Nilai
Nilai *Gain*	0,343
Rata-rata Pretes	5,743
Rata-rata Postes	6,861
Selisih Rata-rata	1,118
Kriteria	Sedang

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 36

Berdasarkan tabel 4.10, diketahui bahwa peningkatan rata-rata (gain) data pretes dan postes sebesar 0,343 dengan kategori sedang. Peningkatan skor menulis narasi hasil pretes dan postes pada siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora juga disajikan dalam bentuk diagran garis sebagai berikut.

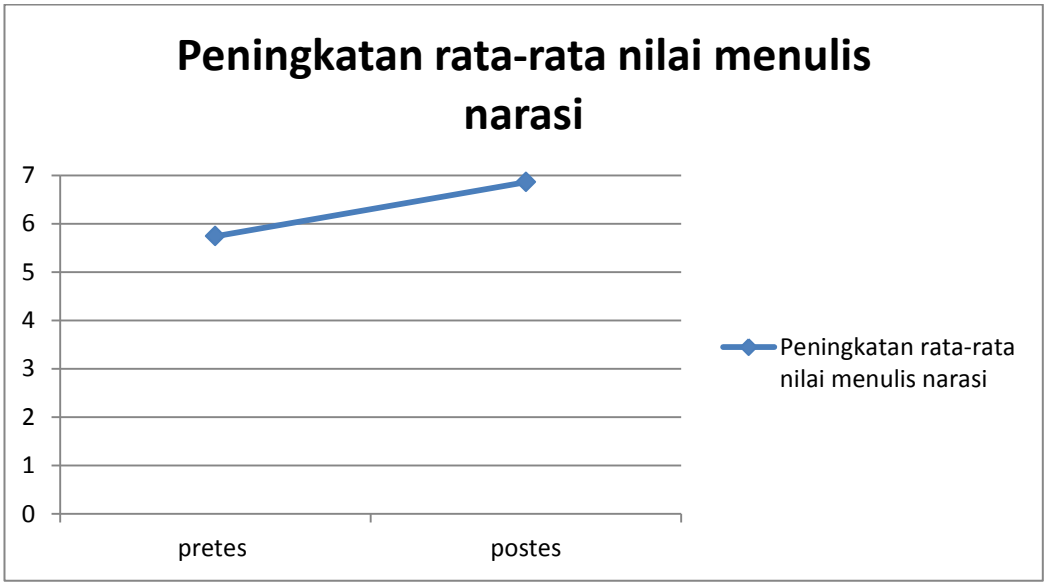


Diagram 4.6 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pretes dan postes dengan perbedaan rata-rata sebesar 1,118. Peningkatan rata-rata menunjukkan bahwa penggunaan komik cerita anak efektif digunakan dalam pembelajaran menulis narasi pada siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora.

4.1.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa didapatkan melalui lembar observasi aktivitas siswa dengan bantuan foto selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini pengamatan dilakukan pada seluruh siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora dalam pembelajaran menulis narasi menggunakan komik cerita anak. Sejumlah 36 siswa diamati aktivitasnya dalam pembelajaran menulis narasi menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang terdiri atas 5 aspek yang terdiri dari: (1) siswa mendengarkan penjelasan guru; (2) siswa aktif mengajukan

pertaanyaan; (3) siswa aktif menjawab pertanyaan; (4) siswa menulis karangan narasi dengan aktif; (5) siswa merespon positif media pembelajaran.

Aktivitas dalam pembelajaran menulis narasi menggunakan komik cerita anak disajikan dalam diagram pada diagram berikut.

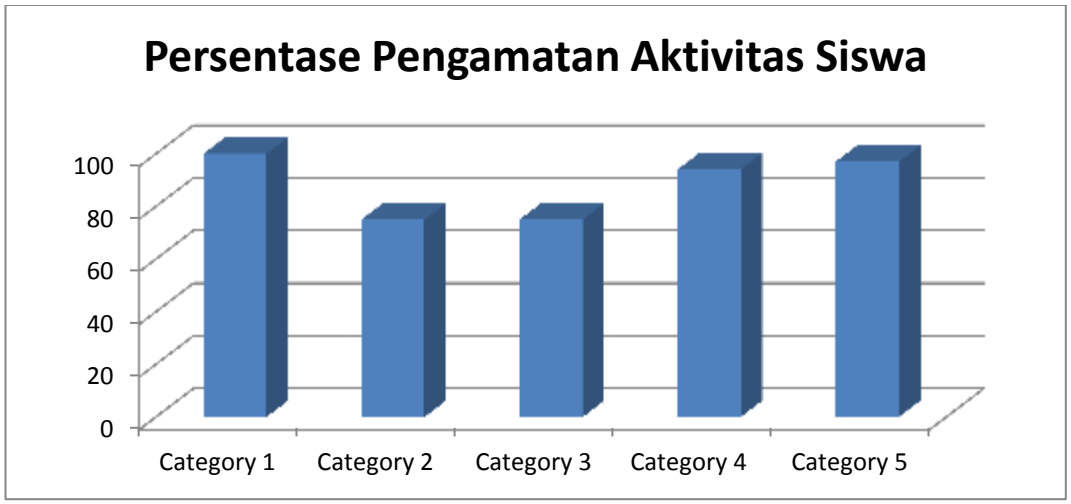


Diagram 4.7 Persentase Aktivitas Siswa

Keterangan: category 1 (siswa mendengar penjelasan guru); category 2 (siswa aktif dalam pembelajaran); category 3 (siswa menjawab pertanyaan); category 4 (menulis karangan narasi dengan aktif); category 4 (siswa merespon positif media pembelajaran).

Berdasarkan diagram batang di atas diketahui bahwa 100% siswa sudah mendengarkan penjelasan guru. Sedangkan 75% siswa sudah aktif dalam pembelajaran seperti merespon pertanyaan guru dengan baik, serta mengajukan pertanyaan kepada guru apabila tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Namun masih ada beberapa siswa yang tidak berani mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan guru. Ketika siswa mendapat tugas menulis karangan narasi dengan media komik cerita anak siswa sudah cukup aktif, ada

94% siswa dapat menulis narasi dengan baik. Namun masih ada beberapa siswa yang berjalan-jalan dikelas dan bergurau sehingga tidak mengumpulkan pekerjaan tepat waktu. Sedangkan respon siswa terhadap komik cerita anak sudah sangat bagus, terdapat 97% siswa yang merespon positif media pembelajaran. Ketertarikan siswa juga dapat dilihat berdsarkan respon positif siswa terhadap media pembelajaran.

4.2 PEMBAHASAN

Pembahasan mengkaji lebih lanjut tentang pemaknaan temuan penelitian dan implikasi hasil penelitian. Pemaknaan temuan penelitian meliputi hasil uji kelayakan komik cerita anak, keefektifan komik cerita anak dan aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan komik cerita anak. sedangkan implikasi hasil penelitian meliputi implikasi teoretis, praktis, dan pedagogis.

4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian

Pemaknaan temuan penelitian meliputi hasil uji kelayakan komik cerita anak, hasil angket tanggapan siswa dan guru, hasil uji coba produk dan aktivitas dalam pembelajaran. Uji kelayakan komik cerita anak terdiri atas validasi kelayakan materi, validasi kelayakan media dan validasi kelayakan bahasa. Hasil uji coba produk meliputi hasil ketuntasan klasikal belajar dan hasil uji beda rata-rata.

4.2.1.1 Uji Kelayakan Komik

Penilaian kelayaan komik cerita anak dilakukan oleh pakar materi, pakar bahasa dan pakar media. Setiap pakar memberikan penilaian atau validasi

kelayakan terhadap rancangan komik cerita anak. penilaian kelayakan komik cerita anak dilakukan dalam 2 tahap. Penilaian tahap I merupakan penilaian mengenai kelengkapan komponen-komponen yang ada di dalam komik cerita anak.

Berdasarkan aspek kajian empiris yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Efi Ika Febriandari (2015) yang mengembangkan media komik dalam pembelajarran model *round table* untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa kelas IV SD. Hasil validasi komponen kelayakan materi memperoleh skor 26 dengan persentase 81,2% dan dikatakan sangat baik digunakan dengan sedikit revisi. Komponen kelayakan bahasa memperoleh skor 28 dengan persentase 77,8% dan dikatakan baik digunakan dengan sedikit revisi. Komponen kelayakan kegrafikan memperoleh skor 21 dengan persentase 75% dan dikatakan baik digunakan dengan sedikit revisi. Hasil penelitian diperoleh hasil presentase kelayakan isi/materi, kebahasaan, dan gambar secara berturut-turut sebesar 89,5 %, 80 %, dan 89,5 %.

Hasil validasi komik cerita anak juga telah memenuhi kelengkapan komponen pada aspek kelayakan isi dan penyajian dengan persentase 100%. Komponen pada aspek kelayakan isi meliputi tercantumnya standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran dalam komik cerita anak, memuat ringkasan materi menulis narasi. Komponen pada aspek kelayakan penyajian meliputi judul, prakata, indikator pencapaian, peta konsep, uraian materi, latihan-latihan dan daftar pustaka.

Tahap selanjutnya merupakan penilaian tahap II. Komik cerita anak dinilai oleh pakar materi, pakar bahasa dan pakar media. Jumlah aspek yang dinilai pada pakar materi adalah sebanyak 12 aspek. Jumlah aspek yang dinilai pada pakar bahasa adalah 10 aspek. Dan jumlah aspek yang dinilai pada pakar media adalah 18 aspek.

Penilaian kelayakan isi oleh pakar materi didapatkan bahwa komik cerita anak memperoleh skor dari skor total dengan persentase kelayakan. Komik cerita anak memuat cerita yang sesuai dengan SK dan KD. Materi mengenai menulis narasi diuraikan secara lengkap pada buku materi agar siswa dapat mencapai indikator pembelajaran yang sesuai SK dan KD.

Materi yang terdapat dalam komik cerita anak juga berhubungan dengan cerita anak. Menurut Zulela (2012: 45) cerita anak SD sebenarnya tidak jauh berbeda dengan cerita pada umumnya. Hanya saja cerita anak mengisahkan tentang kehidupan yang terjangkau oleh anak-anak sesuai dengan tingkat perkembangan kejiwaannya. Cerita anak mencakup beberapa aspek antara lain: emosi, moral, perasaan dan pikiran yang diekspresikan dalam bentuk-bentuk kebahasaan yang dapat dipahami oleh anak-anak usia SD.

Akhir-akhir ini komik merupakan salah satu alternatif pilihan media dalam pembelajaran. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Komik dalam pembelajaran banyak memiliki kekurangan dan kelebihan. Daryanto (2013: 128) menyatakan bahwa kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang

kuat. Sehingga peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini memilih komik sebagai media menulis narasi.

Aspek-aspek kelayakan penyajian yang dinilai oleh pakar media meliputi: (1) format bagian awal terdapat judul, prakata, indikator pencapaian, peta konsep; (2) memuat halaman daftar isi dan petunjuk penggunaan komik cerita anak; (3) memuat latihan-latihan menulis narasi; (4) format bagian akhir terdapat daftar pustaka; (5) penggunaan jenis dan ukuran font dalam komik jelas dan terbaca baik; (6) desain tampilan komik menarik minat belajar siswa; (7) penyajian buku materi sesuai dengan keruntutan materi; (8) komik disajikan secara sistematis; (9) komik dapat terbaca jelas oleh siswa baik tulisan, tabel, dan gambar yang disajikan.

Penilaian kelayakan penyajian oleh pakar media, komik cerita anak memperoleh skor 68 dari skor total 76 dengan persentase 89,5%. Dalam komik telah terdapat judul di halaman sampul yaitu “Komik Cerita Anak”, dan materi dengan judul di halaman sampul yaitu “Materi dan Lembar Latihan”, indikator pencapaian meliputi standar kompetensi dasar, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta terdapat peta konsep yang memetakan materi menulis narasi.

Komik cerita anak juga memuat daftar isi dan petunjuk penggunaan komik. Daftar isi dan petunjuk penggunaan memudahkan siswa dalam belajar menggunakan komik cerita anak. Latihan-latihan menulis narasi terdapat pada buku materi. Dalam latihan menulis narasi, siswa dberikan petunjuk untuk membaca komik cerita anak lalu diperintahkan menuliskan tema, menyusun kerangka karangan dan mengembangkan menjadi sebuah karangan narasi.

Berdasarkan aspek kajian teoretis, isi komik cerita anak tersebut sesuai dengan pendapat Daryanto (2013: 128) menyatakan bahwa ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi pelajaran. Kecenderungan yang ada siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Namun untuk memudahkan siswa mempelajari komik cerita anak peneliti juga memberikan materi dan lembar latihan dalam bentuk buku teks.

Aspek-aspek kebahasaan yang dinilai oleh pakar bahasa meliputi: (1) bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa; (2) pesan yang disampaikan mudah dipahami; (3) struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami siswa; (4) bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon pesan; (5) istilah yang dipakai sesuai dengan kamus besar bahasa Indonesia; (6) ejaan yang digunakan dalam komik ssesuai EYD; (7) kebenaran dalam penulisan nama orang; (8) kebenaran penggunaan tanda baca; (9) kesesuaian symbol/gambar dalam komik.

Penilaian kelayakan kebahasaan oleh pakar bahasa, didapatkan skor 32 dari 40 dengan persentase 80%. Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa. Pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa. Serta struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami siswa. Ejaan yang digunakan dalam komik sesuai Ejaan Yang Disempurnakan dan Kamus Besar Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal ini

sesuai dengan Keputusan Presiden Nomor 57 tahun 2972 tentang berlakunya Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan. Pada pasal 3 menyatakan buku-buku resmi dan buku pelajaran cetakan baru dan cetakan ulang dilakukan dengan Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan. Hal tersebut sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Yang disempurnakan. Pada pasal 1 menyatakan pedoman umum Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan, dipergunakan bagi instansi pemerintah, swata dan masyarakat dalam penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Berdasarkan rekpitulasi hasil penilaian dan perbaikan saran oleh para pakar, komik cerita anak memenuhi criteria sangat layak pada aspek materi dan media. Dan memenuhi criteria layak pada aspek bahasa. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan hasil penelitian Ary Nur Wahyuningsih yang mengembangkan media komik. Validasi penelitian pengembangan melibatkan validator materi dan validator media.

4.2.1.2 Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa

Penggunaan komik cerita anak pada pembelajaran menulis narasi juga mendapat tanggapan dari siswa dan guru. Tanggapan tersebut didapat melalui angket respon siswa dan guru. Angket respon siswa dan guru diberikan dua kali yaitu pada uji coba skala kecil sejumlah 7 siswa dan skala besar sejumlah 36 siswa.

Pada angket skala kecil dan skala besar, sebanyak 8 aspek berupa pernyataan diberikan kepada siswa. Aspek-aspek pada angket tanggapan siswa

meliputi: (1) Keseluruhan tampilan komik menarik dan menumbuhkan minat belajar; (2) Komik cerita anak dapat membantu mengatasi kesulitan menulis narasi; (3) Petunjuk penggunaan mudah dimengerti; (4) Bahasa yang digunakan mudah dimengerti; (5) Penggunaan ilustrasi tokoh dan tempat jelas; (6) Cerita dalam komik mudah dipahami dan tidak membosankan; (7) Latihan yang diberikan dalam komik menumbuhkan kemampuan berpikir; (8) Kegiatan pembelajaran menggunakan komik menyenangkan.

Berdasarkan rekapitulasi hasil angket pada skala kecil dan skala besar, diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap pertanyaan mengenai penggunaan komik cerita anak. sebesar 100% siswa setuju bahwa keseluruhan tampilan komik menarik dan menumbuhkan minat belajar serta dapat membantu mengatasi kesulitan menulis narasi. Dalam komik cerita anak terdapat petunjuk penggunaan, sebesar 100% siswa pada uji coba skala kecil dan 97,22% siswa pada uji coba skala besar menyatakan bahwa petunjuk penggunaan tersebut mudah dipahami. Sebesar 100% siswa pada uji coba skala kecil setuju bahwa bahasa yang digunakan mudah dimengerti sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami.

Sebesar 100% siswa pada uji coba skala kecil dan 94,22% pada uji coba skala besar setuju bahwa penggunaan ilustrasi tokoh dan tempat jelas. Sebesar 85,71% pada uji coba skala kecil dan 94,22% pada uji coba skala besar setuju bahwa cerita dalam komik mudah dipahami dan tidak membosankan.

Sebesar 85,71% pada uji coba skala kecil dan 94,22% pada uji coba skala besar setuju bahwa latihan yang diberikan dalam komik menumbuhkan

kemampuan berpikir. Seluruh siswa juga menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan komik menyenangkan.

Aspek-aspek pada angket tanggapan guru meliputi: (1) Tampilan media komik cerita anak secara keseluruhan menarik; (2) Media komik cerita anak sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kometensi Dasar, dan Indikator pembelajaran; (3) Penyajian materi dalam komik tersusun sistematis; (4) Materi yang disajikan mudah dipahami; (5) Bahasa dalam komik mudah dipahami; (6) Ilustrasi gambar, tempat dan dialog yang disajikan membantu siswa dalam memahami bacaan; (7) Lembar latihan dalam bentuk komik memudahkan siswa dalam menulis karangan narasi setelah membaca; (8) Komik cerita anak dapat digunakan setiap pembelajaran menulis karangan narasi; (9) Komik berisi cerita anak yang menarik.

Berdasarkan hasil angket tanggapan guru terhadap komik yang dilakukan pada skala kecil dan skala besar, guru menyatakan sangat setuju bahwa tampilan media komik cerita anak secara keseluruhan menarik. Pada skala kecil guru sangat setuju bahwa media komik cerita anak sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kometensi Dasar, dan Indikator pembelajaran. Sedangakn pada skala besar guru berpendapat setuju bahwa media komik cerita anak sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kometensi Dasar, dan Indikator pembelajaran. Pada skala kecil guru setuju bahwa penyajian materi dalam komik tersusun sistematis. Sedangkan pada skala besar guru sangat setuju bahwa penyajian materi dalam komik tersusun sistematis. Guru sangat setuju dengan materi yang disajikan mudah dipahami dan bahasa dalam komik mudah dimengerti. Guru juga setuju bahwa ilustrasi gambar,

tempat dan dialog yang disajikan membantu siswa dalam memahami bacaan. Sedangkan pada lembar latihan dalam bentuk komik memudahkan siswa dalam menulis karangan narasi setelah membaca guru sangat setuju. Guru sangat setuju pada skala kecil bahwa komik cerita anak dapat digunakan setiap pembelajaran menulis karangan narasi. Sedangkan pada skala besar guru setuju bahwa komik cerita anak dapat digunakan setiap pembelajaran menulis karangan narasi. Guru juga sangat setuju bahwa komik berisi cerita anak yang menarik.

4.2.1.3 Uji Coba Komik Cerita Anak

Komik cerita anak yang telah melalui proses validasi dan revisi, selanjutnya dilakukan uji coba pemakaian di kelas 4 SD. Dalam uji coba pemakaian, siswa diberikan tes unjuk kerja menulis narasi pada saat sebelum (pretes) dan sesudah penggunaan (postes) komik cerita anak. Hasil postes menunjukkan sebanyak 22 siswa dari 36 siswa tuntas belajar dengan rata-rata 6,861.

Uji coba penggunaan komik cerita anak juga dilakukan untuk mengetahui rata-rata yang signifikan antara skor kemampuan menulis narasi yang didapatkan sebelum pengunaan komik cerita anak (pretes) dan sesudah pengunaan komik cerita anak (postes), yaitu postes mendapatkan skor lebih tinggi dibandingkan dengan pretes. Sebanyak 36 siswa diberikan unjuk kerja menulis narasi sebelum dan sesudah pengunaan komik cerita anak.

Uji beda dua rata-rata dihitung menggunakan *paired samples t-test* dengan bantuan program *SPSS Statistic* 16.0. Berdasarkan penghitungan, diketahui bahwa

harga *t*-hitung 6,751 lebih besar dibandingkan dengan harga *t*-tabel yaitu 2,728 (6,751>2,728), artinya Ha diterima dan Ho ditolak. Ha diterima berarti ada perbedaan rata-rata skor kemampuan menulis narasi antara postes dan pretes. Nilai *t*-hitung positif menunjukkan bahwa rata-rata hasil postes lebih tinggi dari pada rata-rata hasil pretes 1,118. Peningkatan rata-rata hasil pretes dan postes adalah 0,343 dengan kategori sedang.

Perbedaan rata-rata menunjukan bahwa penggunaan komik cerita anak efektif digunakan pada pembelajaran menulis narasi siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora. Penelitian tentang peningkatan keterampilan menulis narasi juga dilakukan Siti Mundziroh, dkk (2013), sebelum tindakan sebesar 30%, siklus I sebesar 60%, dan pada siklus II sebanyak 83%.

4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi hasil penelitian adalah keterlibatan adalah keterlibatan hasil penelitian dengan manfaat yang diharapkan. Implikasi hasil penelitian meliputi implikasi secara teoretis, praktis, dan pedagogis.

4.2.2.1 Implikasi Teoretis

Implikasi teoretis dapat diartikan sebagai keterlibatan hasil penelitian dengan teori yang dikaji di dalam kajian teori. Penggunaan komik cerita anak sesuai dengan teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa salah satu karakteristik pembelajaran secara konstruktivisme adalah mendorong ide-ide siswa sebagai panduan merancang pengetahuan (Thobroni, 2011:109). Komik

cerita anak menggunakan bahasa yang dapat mendorong ide-ide agar siswa dapat mengungkapkan gagasan penulis narasi. Latihan-latihan menulis narasi yang ada pada komik cerita anak juga sesuai dengan teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan. Dalam latihan-latihan menulis narasi tersebut siswa didorong untuk dapat membetuk karangan narasi yang terdiri atas menentukan tema, kerangka karangan, dan mengembangkan menjadi karangan narasi.

Penggunaan komik cerita anak juga sesuai dengan teori belajar behaviorisme. Dalam teori ini, belajar merupakan akibat adanya interaksi antara input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Penggunaan cerita bergambar dalam pembelajaran narasi merupakan bentuk stimulus atau rangsangan kepada siswa agar dapat mengemukakan gagasan untuk menulis narasi.

4.2.2.2 Implikasi Praktis

Implikasi praktis dapat diartikan sebagai keterlibatan hasil penelitian terhadap pelaksanaan pembelajaran selanjutnya serta keterlibatan hasil penelitian dengan manfaat pratis yang diharapkan. Hasil penelitian ini dapat digunkaan guru dalam proses pembelajaran menulis narasi di SD. Penggunaan komik cerita anak dapat mendorong guru untuk berperan sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, dan evaluator. Guru juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan.

Pengunaan komik cerita anak memberikan manfaat bagi siswa, yaitu: (1) membantu pencapaian indikator kompetensi menulis narasi; (2) meningkatkan kreativitas siswa; (3) dapat memunculkan ide-ide baru; (4) meningkatkan motivasi siswa. Sedangkan bagi sekolah, penggunaan komik dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam pelaksanaan pembelajaran.

4.2.2.3 Implikasi Pedagogis

Implikasi pedagogis dapat diartikan sebagai keterlibatan hasil penelitian dengan gambaran umum pengunaan komik cerita anak pada pembelajaran menulis narasi. Secara umum penggunaan komik cerita anak sebagai faktor eksternal mempengaruhi hasil belajar yaitu kemampuan menulis narasi. Namun ada faktor internal yang juga dapat memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar. Faktor tersebut meliputi kondisi fisik seperti kesehatan organ tubuh, kondisi psikis seperti kemampuan intelektual dan emosional, dan kondisi sosial seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan.

Secara umum siswa kelas 4 SD N 1 Ngawen memiliki kesehatan yang baik, tidak cacat tubuh, memiliki tingkat intelegensi yang tidak terpaut jauh, dan siap menerima pembelajaran. Namun, perbedaan perhatian, bakat, minat, motivasi, dan kematangan sedikit mempengaruhi hasil kemampuan menulis siswa.

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Komik cerita anak yang telah dikembangkan memenuhi kriteria layak pada aspek bahasa dan criteria sangat layak pada aspek isi materi dan penyajian. Berdasarkan penilaian kelayakan oleh para pakar.
2. Komik cerita anak yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran menulis narasi yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan rata-rata data pretes dan postes yang dianalisis dengan uji T sebesar 6,751 dan juga peningkatan rata-rata dengan kategori sedang sebesar 0,343.

5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, maka terdapat beberapa saran dari penulis sebagai berikut.

1. Hasil pengembangan komik cerita anak dapat digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran menulis narasi dengaan menambahkan uraian materi tentang menulis narasi agar pemahaman siswa mengenai menulis narasi semakin luas.

2. Tes unjuk kerja dalam pretes dan postes sebaiknya menggunakan petunjuk mengerjakan yang jelas, agar siswa tidak mengalami kebingungan dalam mengerjakan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu, dkk. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Ahmed, Rania Adel Ibrahim. (2015). *Enhancing Elementary Level Efl Students' Reading Comprehension And Writing Skills Through Extensive Reading Enrichment Program.* International Journal of English Language Education. Vol. 3 No. 2: 28-43

Amutha. 2015. Diagnosis of Reading And Writing Skillsin Primary School Students. International Journal of English Language Teaching. Vol.3, No.7, pp.1-7

Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press

Asrifan, Andi. 2015. *The Use of Pictures Story in Improving Students' Ability to Write Narrative Composition*. International Journal of Language and Linguistics. Vol. 3, No. 4, pp. 244-251

Awalludin. 2008. *Statistika Pendidikan*. Jakarta: DEPDIKNAS

Azwar, S. (2013). Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Baharuddin & Wahyuni. 2007. *Teori belajar & pembelajaran*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media

Basleman, Anisah dan Syamsu Mappa. 2011. Teori Belajar Orang Dewasa. Bandung. Remaja Rosdakarya

BSNP. 2006. Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta. Pdf

_____. Kriteria Buku Teks yang Baik dan Benar. Jakarta. Pdf

Cahyani, Kurnia Indah, Kuswadi, dan Karsono. (2014). *Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi*. Jurnal Didaktika Dwija Indria. Vol 1 No.10: 1-5

Dahar, Retno Wilis. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga

Dalman. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Press

Dalyono. 2009. Psikologi Pendidikan. Jakarta. Rineka Cipta

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media Dalyono. 2009. *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

Djamarah, Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Dimyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Febriandari, Efi Ika. (2015). *Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Model Round Table untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD.* Jurnal Review Pendidikan Dasar. Vol. 1 No. 1: 115-123

Hamalik, Oemar. 2010. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar mengajar*. Jakarta: Sinar Grafika Offset

Hasibuan & Moedjiono. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdaya

Jamuri, Kosim, Aris Doyan. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif STAD Berbasis Multi Media Interaktif terhadap Penguasaan Konsep Siswa pada Materi Termodinamika***.** Jurnal Penelitian Pendidikan IPA. Vol 1, No 1: 123-134

Keraf, Gorys. 2008. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta. Gramedia

Khanifatul. 2014. *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas secara Efektif dan Menyenangkan*. Jogkjakarta: Ar-Ruzz Media

Kosasih. 2012. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: YramaWidya

Kustandi, Cecep dan Sutjipto Bambang. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia

Nurgiantoro, Burhan. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta

Nurhayati, yeti. 2009. Buku paket aku bias Bahasa Indonesia untuk SD kelas IV. Jakarta. Depdiknas

Nursisto. 2006. *Penuntun Mengarang*. Yogyakarta: Adi Cita Kayanusa.

Pemerintah Republik Indonesia. 2003.*Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Pramana, Takari Chandra. 2014. *Pengembangan Media Komik sebagai Bahan Ajar IPA Materi Hubungan Sumber Daya Alam dengan Lingkungan pada siswa kelas IV SDN Pendowoharjo Sleman.* Jurnal pendidikan. Vol.1, No. 3

Prasetyo, Adi. 2012. *Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol 1, No 2 :103-107

Putra, Ngurah Andi. (2015). *Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali*. Jurnal Kreatif Tadulako Online. Vol. 2 No.4: 230-242

Ragam Bahasa Kita. www.ragambahasakita.com. (23-05-2016)

Rahadian. 2009. *Komik Indonesia*. Tersedia di www.komikindonesia.com.(21-03-2016)

Rizqiah, Nurul. 2009. Pengembangan Media Komik Cerita Anak Sebagai Media Pembelajaran Mengapresiasi Cerita Anak Siswa Kelas VII SMP. Skripsi. Unnes

Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta

Rohman. (2014). *Studi Implementasi Empat Pilar Pendidikan Rekomendasi Unesco Dengan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Standar Kompetensi Dasar Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana Di Smk Negeri 7 Surabaya*. Jurnal Teknik Elektro. Vol. 3 No. 3: 45-54

Santoso, Fembriadi dan Sukarmin. (2013). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputer pada Pokok Bahasan Geometri Molekul di Kelas XI IPASMAN 1 Sidoarjo*. Unesa Journal of Chemical Education.Vol. 2, No. 2: 188-195

Saputra, Henry Januar dan Vina Mardliyatus Shofa. 2012. *Keefektifan Media Video Animasi terhadap Kemampuan Menulis Narasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Bandungrejo 02 Mranggen.* Jurnal Upgris. Vol. 1, No.2: 330-345

Siregar, Evelin dan Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta

Subana dan Sunarti. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia

Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset

Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research AND Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta

_____. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya

Susanto, Joko. 2012. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study Dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA di SD*. Journal Of Primary Educational. Vol. 1 No. 2:71-77

Susiani, Lusia. 2006. *Bikin Komik dengan Adobe Ilustrator dan Adobe Photoshop*. Yogyakarta : Andi

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa

TIMSS and PIRLS. 2011. *Relationships Among Reading, Mathematics, and Science Achievement at the Fourth Grade-Implications for Early Learning Michael and Mullis: TIMSS & PIRLS International Study Center. [online]*.Tersedia:http://timss.bc.edu/timsspirls2011/downloads/TP11_Relationship_Report.pdf. (2 Maret 2016).

Tuwo, Ambo, Syamsuddin, dan Idris Patekkai. (2014). *Peningkatan Kemampuan Siswa Kelas V SD Inpres 3 Kasimbar Menulis Karangan Narasi Melalui Media Gambar Seri Dengan Metode Latihan*. Jurnal Kreatif Tadulako Online. Vol. 2 No. 1: 97-112

Ulum, Saiful. 2015. *Pengembangan Buku Panduan Teknik Pancingan Kata kunci sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas V SD*. Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol 1, No.3: 110-125

UNESCO. 2012. Minat Baca Rendah, Pemerintah Canangkan Gerakan Indonesia Membaca.*http://www.suara.com/news/2016/05/12/224625/minatbacarendah-pemerintah-canangkan-gerakan-indonesia-membaca*. Pdf. (3 Maret 2016)

Wahyuningsih, Ary Nur. (2011). *Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi Pq4r*. Jurnal PP. Volume 1, No. 2: 102-110

Widoyoko, Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yunus, Abidin.2008. *Kemampuan Menulis & Berbicara Akademik*. Bandung: Rizqi Press

Zulela. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Lampiran 1

KISI KISI INSTRUMEN PENGEMBANGAN KOMIK CERITA ANAK SEBAGAI MEDIA MENULIS KARANGAN NARASI

No	Variabel	Indikator	Sumber	Instrumen
1.	Desain pengembangan media komik cerita anak sebagai media menulis narasi	1. Memuat SK, KD dan indikator pembelajaran 2. Memuat ringkasan atau uraian materi yang sesuai SK, KD dan indikator pembelajaran. 3. Tercantum judul, indikator pencapaian, peta konsep dan petunjuk penggunaan. 4. Tercantum ringkasan materi mengenai menentukan tema karangan, menyusun kerangka karangan dan mengembangkan menjadi karangan narasi, dan lembar latihan menulis narasi 5. Tercantum daftar pustaka	1. Komponen komik dan materi 2. Bagan rancangan	1. Lembar validator I 2. Lembar Validator II

No	Variabel	Indikator	Sumber	Instrumen
2.	Hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora dalam penggunaan komik cerita anak.	1. Menentukan tema karangan 2. Menyusun kerangka karangan 3. Mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan narasi yang utuh dan padu	Siswa	Tes hasil menulis narasi

Lampiran 2

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMIK CERITA ANAK

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi / Kelas : Menulis Narasi/ IV

Petunjuk

1. Mohon Bapak atau Ibu berkenan memberikan penilaian terhadap komik cerita anak ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk merevisi komik cerita anak yang telah saya susun.
2. Dimohon Bapak atau Ibu memberikan nilai pada aspek-aspek penilaian dengan cara memberi tanda check list (√) pada salah satu dari kolom Ya/ Ada atau Tidak.
3. Saran-saran perbaikan yang Bapak atau Ibu berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.

No.	Aspek Penilaian		Jawaban		Catatan
I	Komponen kelayakan isi		Ya	Tidak	
	1	Tercantum Standar Kompetensi (SK)			
	2	Tercantum kompetensi Dasar (KD)			
	3	Tercantum Indikator pembelajaran			
	4	Memuat materi yang sesuai dengan SK, KD dan indikator			
	5	Kesesuaian materi dengan isi komik			
	Komponen penyajian		Ada	Tidak	
	1	Judul			
	2	Prakata			
	3	Daftar Isi			
	4	Petunjuk penggunaan			
	5	Indikator pencapaian			
	6	Peta konsep			

	7	Ringkasan materi			
	8	Cerita dalam bentuk komik			
	9	Latihan			
	10	Daftar pustaka			

Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Keterangan:

Media dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat “nilai” atau respon positif (Ya/Ada).

Setelah lolos penilaian tahap I dinilai kembali pada penilaian tahap II.

Semarang, ...2016

Validator

.....

Lampiran 3

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN ISI MEDIA KOMIK CERITA ANAK OLEH AHLI MATERI

Nama :

Ahli :

A. Petunjuk

1. Mohon Bapak atau Ibu berkenan memberikan penialaian terhadap media komik cerita anak ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk merevisi media komik cerita anak yang telah saya susun.
2. Dimohon Bapak atau Ibu memberi nilai pada butir-butir penilaian dengan cara melingkari angka pada kolom nilai 1, 2, 3 atau 4 sesuai dengan kriteria pada pedoman penilaian.
3. Saran-saran perbaikan yang Bapak atau Ibu berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
1	Memuat materi sesuai SK dan KD	1	2	3	4
2	Kesesuaian materi dengan penggunaan media komik	1	2	3	4
3	Materi mudah dipahami	1	2	3	4
4	Media komik sesuai dengan indikator pembelajaran	1	2	3	4
5	Kesesuaian Ilustrasi gambar dengan dialog	1	2	3	4
6	Ide cerita	1	2	3	4
7	Jenis cerita	1	2	3	4
8	Tema cerita	1	2	3	4
9	Alur cerita	1	2	3	4
10	Ilustrasi gambar tokoh	1	2	3	4
11	Ilustrasi gambar latar	1	2	3	4

12	Penggunaan bahasa	1	2	3	4
Jumlah					
Rata-rata					

C. Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang, ... 2016

Validator

.....

Lampiran 4

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN ISI UNTUK AHLI MEDIA KOMIK CERITA ANAK

Nama :

Ahli :

A. Petunjuk

1. Mohon Bapak atau Ibu berkenan memberikan penialaian terhadap media komik cerita anak ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk merevisi media komik cerita anak yang telah saya susun.
2. Dimohon Bapak atau Ibu memberi nilai pada butir-butir penilaian dengan cara melingkari angka pada kolom nilai 1, 2, 3 atau 4 sesuai dengan kriteria pada pedoman penilaian.
3. Saran-saran perbaikan yang Bapak atau Ibu berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

Aspek Penilaian	Indikator	Nilai			
Sampul komik	1. Tampilan keseluruhan	1	2	3	4
	2. Warna.	1	2	3	4
	3. Ilustrasi gambar.	1	2	3	4
	4. Bentuk tulisan.	1	2	3	4
	5. Pemakaian font	1	2	3	4
	6. Tata letak judul.	1	2	3	4
	7. Tata letak nama penulis	1	2	3	4
	8. Tampilan sampul bagian belakang.	1	2	3	4
	9. Isi tulisan pada sampul bagian belakang	1	2	3	4
Bentuk	1. Ukuran	1	2	3	4
	2. Gaya jilid atau *building*	1	2	3	4
Isi komik	1. Tampilan keseluruhan	1	2	3	4
	2. Tampilan halaman prakata	1	2	3	4
	3. Tata letak nama kerabat kerja	1	2	3	4

	4. Tampilan daftar isi	1	2	3	4
	5. Tampilan halaman petunjuk belajar	1	2	3	4
	6. Komposisi tampilan gambar	1	2	3	4
	7. Ilustrasi setting & tokoh	1	2	3	4
	8. Tulisan	1	2	3	4
	9. Tampilan kotak latihan penulisan cerita narasi	1	2	3	4
Jumlah					
Rata-rata					

C. Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang, ... 2016

Validator

.....

Lampiran 5

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN ISI MEDIA KOMIK CERITA ANAK OLEH AHLI BAHASA

Nama :

Ahli :

A. Petunjuk

1. Mohon Bapak atau Ibu berkenan memberikan penialaian terhadap media komik cerita anak ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk merevisi media komik cerita anak yang telah saya susun.
2. Dimohon Bapak atau Ibu memberi nilai pada butir-butir penilaian dengan cara melingkari angka pada kolom nilai 1, 2, 3 atau 4 sesuai dengan kriteria pada pedoman penilaian.
3. Saran-saran perbaikan yang Bapak atau Ibu berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
1	Bahasa keseluruhan komik	1	2	3	4
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa	1	2	3	4
3	Pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa	1	2	3	4
4	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami siswa	1	2	3	4
5	Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon pesan	1	2	3	4
6	Istilah yang dipakai sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia	1	2	3	4
7	Ejaan yang digunakan dalam komik sudah sesuai EYD	1	2	3	4
8	Kebenaran dalam penulisan nama orang.	1	2	3	4
9	Kebenaran penggunaan tanda baca.	1	2	3	4

10	Kesesuaian simbol/ gambar dalam komik.	1	2	3	4
Jumlah					
Rata-rata					

C. Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang, ... 2016

Validator

.....

Lampiran 6

PEDOMAN OBSERVASI GURU UJI COBA MEDIA KOMIK CERITA ANAK

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Hari/tanggal :

Berilah tanda (√) pada kolom Ya/Tidak

Nama Guru: Sekolah:	Check List		Keterangan
Faktor-faktor yang diteliti	Ya	Tidak	
Guru merespon kemampuan siswa dengan memberi penguatan dan pertanyaan yang berkaitan dengan materi menulis narasi menggunakan media komik cerita anak			
Guru memberi penjelasan kepada siswa sesuai dengan pentunjuk penggunaan dalam media komik cerita anak			
Guru menggunakan media komik cerita anak sebagai variasi pembelajaran			
Guru mampu mengembangkan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan menggunakan media komik cerita anak			
Guru membuka dan menutup pembelajaran dengan baik saat penggunaan komik cerita anak			

Lampiran 7

ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA KOMIK CERITA ANAK

Identitas siswa:

Kelas :

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas dan kelas anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom di bawah ini, kemudian isilah tanda *check list* (√) pada jawaban Ya/ Tidak yang telah disediakan

No.	Aspek yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Keseluruhan tampilan komik menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar		
2	Komik cerita anak dapat membantu mengatasi kesulitan menulis narasi		
3	Petunjuk penggunaan mudah dimengerti		
4	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti		
5	Penggunaan ilustrasi tokoh dan tempat dapat jelas.		
6	Cerita dalam komik mudah dipahami dan tidak membosankan		
7	Latihan yang diberikan dalam komik menumbuhkan kemampuan berpikir		
8	Kegiatan pembelajaran menggunakan komik menyenangkan		

Lampiran 8

ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP MEDIA KOMIK CERITA ANAK

Nama :

NIP :

Instansi :

Petunjuk pengisian:

1. Isilah nama, NIP dan asal instansi pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom di bawah ini, kemudian isilah tanda *Check list*(√) pada kolom skor 1,2,3, atau 4 yang telah disediakan.
3. Silahkan pilih angka 4 jika anda sangat setuju, angka 3 jika setuju, angka 2 jika kurang setuju dan angka 1 jika tidak setuju.
4. Berikanlah masukan untuk perbaikan media komik cerita anak pada kolom kosong di bawah kolom masing-masing aspek jika diperlukan.

No.	Aspek yang ditanyakan	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan media komik cerita anak secara keseluruhan menarik				
2	Media komik cerita anak sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, dan indikator pembelajaran				
3	Penyajian materi dalam komik tersususn sistematis				
4	Materi yang disajikan mudah dipahami				
5	Bahasa dalam komik mudah dipahami				
6	Ilustrasi gambar, tempat dan dialog yang disajikan				

	membantu siswa dalam memahami bacaan				
7	Lembar latihan dalam komik memudahkan siswa dalam menulis karangan narasi setelah membaca cerita				
8	Komik cerita anak dapat digunakan setiap pembelajaran menulis karangan narasi				
9	Komik berisi cerita anak yang menarik				

(dikembangkan dari angket tanggapan guru milik Saiful Ulum 2015: 134)

Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Blora, ... 2016

.....

NIP.

Lampiran 9

PEDOMAN OBESERVASI SISWA PEMBERLAKUAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK

Mata Pelajaran :

Hari/ Tanggal :

Sekolah :

Kelas :

Berilah tanda *chek list* (√) pada kolom lembar observasi berikut ini!

No.	Nomer Responden	Aspek Penilaian				
		Siswa mendengarkan penjelasan guru	Siswa aktif mengajukan pertanyaan	Siswa aktif menjawab pertanyaan	Siswa Menulis karangan narasi dengan aktif	Siswa merespon positif media pembelajaran
1						
2						
3						
4						

5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						

23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						
36						
	Jumlah					
	Persentase = $\frac{jumlah\ siswa\ yang\ memilih}{jumlah\ keseluruhan\ siswa}\ x\ 100\%$					

Lampiran 10

KISI-KISI UJI COBA PRODUK

Sekolah : SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : IV/2
Materi : Menulis Narasi

STANDAR KOMPETENSI

8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman dan pantun anak

KOMPETENSI DASAR

8.1. Menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll.)

Indikator	Penilaian			Ranah	Nomor soal
	Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Tes		
8.1.1. Menentukan tema karangan	tes	Tes menulis narasi	Rubrik	C3	1
8.1.2. Menyusun kerangka karangan	tes	Tes menulis narasi	Rubrik	C5	2
8.1.3. Mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan narasi yang utuh dan padu	tes	Tes menulis narasi	Rubrik	C5	3

Lampiran 11

PRODUK KOMIK CERITA ANAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS NARASI

Sekolah : SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora
Kelas/Semester : IV/II
Materi : Menulis Narasi

Komik cerita anak ini merupakan ide peneliti setelah mengidentifikasi masalah dan membaca berbagai skripsi, jurnal dan artikel tentang pengembangan media pembelajaran sebagai media menulis narasi. Ide cerita telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Komik cerita anak ini merupakan pengembangan dari sebuah cerita berbentuk narasi kemudian dijadikan komik. Empat cerita dalam komik ini merupakan pengembangan dari cerita yang sudah ada. Namun satu cerita merupakan cerita yang sudah ada dan sering digunakan. Hal ini dikarenakan cerita yang sudah ada ini merupakan contoh yang diberikan dalam penggunaan media komik cerita anak. Produk komik cerita anak tersebut sebagai berikut:

1. Sampul Komik Cerita Anak

2. Prakata

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya kami bisa menyelesaikan komik cerita anak sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah ini.

Komik ini dibuat dengan mempertimbangkan perkembangan anak, terutama anak kelas IV. Selain itu, komik ini kami konsep untuk kemandirian siswa dan guru sebagai pembimbing.

Kesuksesan belajar berawal dari kemauan dan ditunjang oleh berbagai sarana, salah satu diantaranya adalah media. Harapan kami, komik ini dapat membantu siswa memahami tentang cerita-cerita anak dan selanjutnya dapat menjadikan siswa dapat menulis karangan terutama karangan narasi.

Akhir kata kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam membuat media komik cerita anak ini. Kritik dan saran sangat kami harapkan untuk perbaikan komik ini di masa yang akan datang.

Semarang, 23 Mei 2016

3. Daftar isi

Daftar Isi

Prakata ii

Daftar Isi iii

Kancil dan Siput Lomba Lari 1

Hadiah untuk Ibu 4

Tiga Ekor Kelinci dan Martin Sang Pembohong 6

Gara-Gara Bangun Kesiangan 9

Liburanku 13

Daftar Pustaka 17

4. Cerita "Kancil & Siput Lomba Lari"

Kancil dan Siput Lomba Lari

5. Cerita "Hadiah untuk Ibu"

6. Cerita "Tiga Ekor Kelinci dan Martin Sang Pembohong"

7. Cerita "Gara-Gara Bangun Kesiangan"

8. Cerita "Liburanku"

9. Cover materi

MATERI DAN LEMBAR LATIHAN

Menulis Karangan Narasi

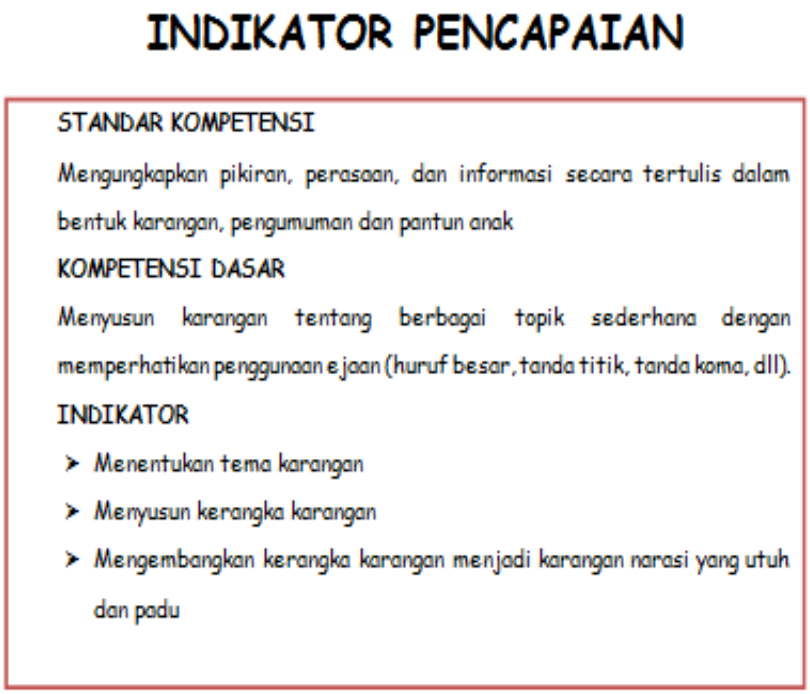
10. Daftar isi materi

Daftar Isi

Halaman Judul i
Daftar Isi ii
Indikator Pencapaian 1
Peta Konsep 2
Materi dan Contoh 3
Lembar Latihan 6
Daftar Pustaka 14

11. Petunjuk penggunaan

12. Indikator Pencapaian



13. Peta Konsep

14. Materi Ajar

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi berikut, kamu diharapkan dapat:

1. menentukan tema karangan;
2. menyusun kerangka karangan;
3. mengembangkan kerangka karangan menjadi sebuah karangan narasi.

A. Membaca Komik Cerita Anak

Buka buku yang berjudul "Komik Cerita Anak" dan Bacalah cerita halaman 1-3!

B. Menentukan Tema Karangan

Dengarkan baik-baik penjelasan tentang menentukan tema karangan yang akan ditunjukkan gurumu berikut ini!

Dalam menyusun karangan, langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan tema karangan. Tema adalah ide pokok yang dibicarakan. Kamu harus tahu terlebih dahulu isi yang ada dalam karangan, baru kamu akan mengetahui tema karangan tersebut.

Contoh

Dari cerita yang telah kamu baca dalam komik cerita anak halaman 1-3, tema yang bisa kamu berikan adalah

Jangan suka sombong dengan apa yang dimiliki

C. Menyusun Kerangka karangan

Setelah kamu bisa menentukan tema karangan, sekarang dengarkan penjelasan gurumu tentang menyusun kerangka karangan!

15. Lembar Latihan

Setelah memahami materi tentang menentukan tema, menyusun kerangka karangan dan mengembangkan menjadi karangan narasi. Sekarang, bacalah komik cerita anak yag berjudul "Hadiah untuk Ibu" pada halaman 5-6!

Kamu sudah membaca komik cerita anak yang berjudul "Hadian untuk Ibu" pada halaman 4-5. Sekarang ayo berlatih menentukan tema!

Tema:

Setelah kamu menentukan tema karangan. Sekarang susunlah kerangka karangan pada kotak di bawah ini!

Kerangka Karangan:

16. Daftar Pustaka

Daftar Pustaka

http://www.berpendidikan.com/2015/05/pengertian-dan-contoh-paragraf-naratif-lengkap.html. Diakses 10 maret 2016. Pukul: 20.33 WIB.

Gamesiana. http://gamesiana.com/contoh-kerangka-karangan-argumentasi-persuasi-narasi-deskripsi-eksposisi/. Diakses 10 maret 2016. Pukul: 20.10 WIB.

Nurhayati, Yeti. 2009. *Buku paket aku bisa Bahasa Indonesia untuk SD kelas IV*. Jakarta. Pusat perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Lampiran 12

TES MENULIS NARASI

Nama	:	
Kelas	:	
Nomor urut	:	

Bacalah komik cerita anak yang berjudul "Liburanku" pada halaman 13-16!

Setelah kamu membaca komik cerita anak halaman 13-16, tentukan tema yang menurutmu tepat untuk cerita tersebut!

Tema:

Tentukan susunan kerangka karangan yang tepat untuk cerita tersebut!

Kerangka Karangan:

Kamu sudah menentukan tema dan menyusun kerangka karangan. Selanjutnya kembangkan kerangka karangan yang telah kamu susun menjadi sebuah karangan narasi!

Lampiran 13

LEMBAR PENILAIAN TES MENULIS NARASI

Pengembangan komik cerita anak sebagai media pembelajaran menulis narasi pada siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora

Materi :

Waktu pelaksanaan :

Petunjuk:

Berilah nilai 1, 2, atau 3 pada kolom yang disediakan sesuai dengan pedoman penilaian (terlampir)!

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Skor
		Menentukan tema (item I)	Menyusun kerangka karangan (item II)	Mengembangkan menjadi karangan narasi (Item III)	

Semarang, ……. 2016

Penilai

(…….)

Lampiran 14

PEDOMAN PENILAIAN TES MENULIS NARASI

Pengembangan komik cerita anak sebagai media pembelajaran menulis narasi pada siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora

1. **Item I**

   Indikator:

   - Menentukan tema karangan

Nilai	Kriteria
1	Siswa tidak dapat menentukan tema karangan.
2	Siswa dapat menentukan tema karangan namun kurang tepat.
3	Siswa dapat menentukan tema dengan benar.

2. Item II

   - Menyusun kerangka karangan

Nilai	Kriteria
1	Siswa tidak dapat menyusun kerangka karangan.
2	Siswa dapat menyusun kerangka karangan namun ada kesalahan.
3	Siswa dapat menyusun kerangka karangan dengan urut dan benar.

3. Item III

   - Mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan narasi yang utuh dan padu

Nilai	Kriteria
1	Siswa tidak dapat mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan narasi.
2	Siswa dapat mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan narasi namun ada beberapa kesalahan.
3	Siswa dapat mengembangkan kerangka karangan dengan benar.

(Nurgiyantoro, 2012: 439)

Lampiran 15

PERANGKAT PEMBELAJARAN

KELAS IV SEMESTER 2

1. Silabus Pembelajaran
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
3. Materi Ajar
4. Kisi-Kisi Soal
5. Tes Menulis Narasi
6. Lembar Penilaian

SILABUS BAHASA INDONESIA

KELAS IV

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman dan pantun anak	8.2. Menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll.)	Menulis karangan narasi	Ceramah, tanya jawab	8.2.1. Menentukan tema karangan 8.2.2. Menyusun kerangka karangan 8.2.3. Mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan narasi yang utuh dan padu	Tes unjuk kerja	2x40 menit	Komik cerita anak

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Kelas / Semester	: IV / II
Alokasi waktu	: 2 x 40 menit (1 pertemuan)

A. STANDAR KOMPETENSI

8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman dan pantun anak

B. KOMPETENSI DASAR

8.3. Menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll.)

C. INDIKATOR

8.3.1. Menentukan tema karangan

8.3.2. Menyusun kerangka karangan

8.3.3. Mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan narasi yang utuh dan padu

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan memperhatikan penjelasan guru tentang cara menentukan tema siswa dapat menentukan tema karangan narasi dengan benar.
2. Dengan memperhatikan penjelasan guru tentang cara menyusun kerangka karangan siswa dapat menyusun kerangka karangan dengan urut dan benar.
3. Dengan memperhatikan contoh karangan narasi dari media komik cerita anak siswa dapat mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan narasi yang utuh dan padu.

Karakter yang diharapkan:

- Bersahabat
- Tanggung jawab
- Disiplin
- Toleransi

E. MATERI AJAR

Keterampilan menulis karangan narasi

F. MEDIA PEMBELAJARAN

Komik Cerita Anak

G. METODE PEMBELAJARAN

Metode : Pemberian tugas, pengamatan

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

a. Mengkodisikan kelas

b. Apersepsi

Guru bertanya tentang aktivitas siswa tadi pagi sejak bangun tidur sampai berangkat sekolah. Salah seorang siswa diminta menceritakan aktivitasnya tadi pagi.

c. Menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti (40 menit)

a. Eksplorasi

- Guru membagikan komik cerita anak dan buku materi kepada siswa
- Siswa diberikan kesempatan untuk membuka buku materi terlebih dahulu
- Siswa membaca cerita berjudul “Kancil dan Siput Lomba Lari” pada buku komik cerita anak halaman 1-3

- Guru melakukan Tanya jawab dengan siswa mengenai tema dan kerangka karangan cerita yang telah dibaca.
- Guru member contoh mengembangkan kerangka karangan menjadi narasi.
- Guru member kesempatan siswa membuka cerita yang berjudul “Hadiah untuk Ibu” pada buku komik cerita anak halaman 4-5.

b. Elaborasi

- Siswa secara individu diminta menuliskan tema dan kerangka karangan dalam buku tulis mengenai cerita yang ada dalam komik.
- Siswa diminta mengembangkan menjadi sebuah karangan narasi dengan bahasanya sendiri.
- Salah satu siswa diminta guru maju ke depan kelas untuk membacakan hasil menulis karangan narasi.

c. Konfirmasi

- Guru memberikan penghargaan untuk siswa yang sudah berani maju ke depan kelas dengan memberikan tepuk tangan
- Guru memberikan motivasi kepada siswa yang mengalami kesulitan menulis narasi

3. Penutup

- Siswa dibimbing guru merangkum dan menyimpulkan pembelajaran mereka
- Siswa mengerjakan evaluasi dengan menulis karangan narasi pada lembar kerja yang diberikan guru.
- Guru memberikan penilaian proses dan penilaian akhir pembelajaran
- Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya

I. SUMBER BELAJAR

Media pembelajaran komik cerita anak

Buku paket aku bisa Bahasa Indonesia BSE untuk SD kelas IV, pengarang Yeti Nurhayati, penerbit pusat perbukuan.

J. PENILAIAN HASIL BELAJAR

- Prosedur Tes

Penilaian sikap sosial : peduli, disiplin, tanggung jawab.

Penilaian pengetahuan : tes tertulis

Penilaian keterampilan : menulis narasi

- Bentuk Instrumen:

Penilaian sikap sosial : lembar pengamatan

Penilaian pengetahuan : tes tertulis (uraian)

Penilaian keterampilan : pedoman penilaian

Blora, 27 Mei 2016

Guru kolaborator,	Peneliti,
Eko Raharjo, S.Pd	**Diana Lela Novitasari**
NIP. 19600405 198201 1 011	NIM. 1401412041

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

PEMERINTAH KABUPATEN BLORA
UPTD TK/SD KEC. NGAWEN SDN 1 NGAWEN
DINDIKPORA

Drs. Alip Mintarto, S.Pd. M.M.Pd
NIP. 19660424 198608 1 001

MATERI

Pada pelajaran sebelumnya kamu sudah dapat menulis karangan. Sekarang, coba kembali untuk menulis sebuah karangan yang paling kamu sukai. Kamu dapat menulis karangan apa saja, baik fiksi maupun nonfiksi. Karangan fiksi atau rekaan adalah karangan yang melibatkan daya imajinasi pengarang dan tidak nyata. Jika ada yang nyata, itu hanya kebetulan saja. Contohnya, dongeng, komik, legenda, dan sebagainya. Karangan nonfiksi adalah karangan yang dibuat berdasarkan fakta dan kenyataan. Contohnya, biografi, kisah nyata dan sebagainya. Biografi adalah daftar riwayat hidup seseorang yang dituliskan oleh orang lain.

Ada beberapa hal yang harus kamu perhatikan dalam menyusun karangan, yaitu:

1. Tentukan terlebih dahulu tema atau topik cerita. Tema adalah ide pokok yang dibicarakan. Kamu harus tahu terlebih dahulu isi yang ada dalam karangan, baru kamu akan mengetahui tema karangan tersebut.
2. Susunlah kerangka cerita. Susunlah kerangka cerita yang terdiri atas beberapa pikiran utama dan dijelaskan dengan beberapa pikiran penjelas.

A. PENGERTIAN KARANGAN NARASI

Karangan narasi adalah suatu wacana atau karangan yang bertujuan untuk mengisahkan atau menceritakan suatu peristiwa atau kejadian dari waktu ke waktu. Karangan fiksi dan non fiksi termasuk karangan narasi. Contoh: biografi, fabel, cerpen, novel, dongeng.

B. CIRI-CIRI KARANGAN NARASI

a. Berisi suatu cerita,
b. Menekankan susunan kronologis atau dari waktu ke waktu
c. Memiliki konfiks.
d. Terdapat tokoh/pelaku
e. Menonjolkan unsur perbuatan atau tindakan.
f. Cerita nyata atau benar-benar terjadi maupun imajinasi.
g. Berusaha menjawab apa yang terjadi.

C. TUJUAN MENULIS KARANGAN NARASI.

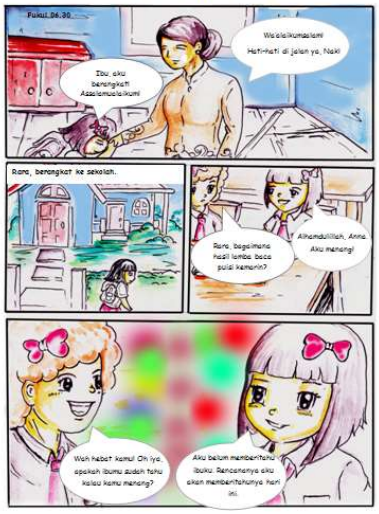
1) Hendak memberikan informasi atau wawasan dan memperluas pengetahuan,
2) memberikan pengalaman/pelajaran kepada pembaca.

(Nurhayati, 2009: 87)

MEDIA AJAR

KOMIK CERITA ANAK

Kancil dan Siput Lomba Lari


Hadiah untuk Ibu

Tiga Ekor Kelinci dan Martin Sang Pembohong

Gara-Gara Bangun Kesiangan

Liburanku

KISI-KISI SOAL

STANDAR KOMPETENSI

8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman dan pantun anak

KOMPETENSI DASAR

8.2. Menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll.)

NO.	INDIKATOR	TEKNIK PENILAIAN	RANAH KOGNITIF						SOAL
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
1	Menentukan tema karangan	Tes			√				
2	Menyusun kerangka karangan	Tes					√		
3	Mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan narasi yang utuh dan padu	Tes					√		

TES MENULIS NARASI

Nama	:	
Kelas	:	
Nomor urut	:	

Bacalah komik cerita anak yang berjudul "Liburanku" pada halaman 13-16!

Setelah kamu membaca komik cerita anak halaman 13-16, tentukan tema yang menurutmu tepat untuk cerita tersebut!

Tema:

Tentukan susunan kerangka karangan yang tepat untuk cerita tersebut!

Kerangka Karangan:

Kamu sudah menentukan tema dan menyusun kerangka karangan. Selanjutnya kembangkan kerangka karangan yang telah kamu susun menjadi sebuah karangan narasi!

LEMBAR PENILAIAN TES MENULIS NARASI

Pengembangan komik cerita anak sebagai media pembelajaran menulis narasi pada siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora

Materi :

Waktu pelaksanaan :

Petunjuk:

Berilah nilai 1, 2, atau 3 pada kolom yang disediakan sesuai dengan pedoman penilaian (terlampir)!

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Skor
		Menentukan tema (item I)	Menyusun kerangka karangan (item II)	Mengembangkan menjadi karangan narasi (Item III)	

Semarang, ……. 2016

Penilai

(……)

PEDOMAN PENILAIAN TES MENULIS NARASI

Pengembangan komik cerita anak sebagai media pembelajaran menulis narasi pada siswa kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora

4. Item I

Indikator:

- Menentukan tema karangan

Nilai	Kriteria
1	Siswa tidak dapat menentukan tema karangan.
2	Siswa dapat menentukan tema karangan namun kurang tepat.
3	Siswa dapat menentukan tema dengan benar.

5. Item II

- Menyusun kerangka karangan

Nilai	Kriteria
1	Siswa tidak dapat menyusun kerangka karangan.
2	Siswa dapat menyusun kerangka karangan namun ada kesalahan.
3	Siswa dapat menyusun kerangka karangan dengan urut dan benar.

6. Item III

- Mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan narasi yang utuh dan padu

Nilai	Kriteria
1	Siswa tidak dapat mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan narasi.
2	Siswa dapat mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan narasi namun ada beberapa kesalahan.
3	Siswa dapat mengembangkan kerangka karangan dengan benar.

(Nurgiyantoro, 2012: 439)

Lampiran 16

ANALISIS UJI VALIDITAS TES MENULIS NARASI

Untuk mengetahui validitas eksternal digunakan rumus korelasi product moment deviasi atau simpangan dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum_x^2)(\sum_y^2)}}$$

X = skor butir

Y = skor total

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

$\sum$ = jumlah perkalian x dan y

x^2 = kuadrat dari x

y^2 = kuadrat dari y

data hasil uji coba instrumen tes unjuk kerja sebagai berikut.

No.	Responden	Aspek yang dinilai			Skor
		Item I	Item II	Item III	
1	UCI-SK-01	2	2	2	6
2	UCI-SK-02	3	3	3	9
3	UCI-SK-03	2	2	2	6
4	UCI-SK-04	3	2	2	7
5	UCI-SK-05	3	2	2	7
6	UCI-SK-06	3	2	3	8
7	UCI-SK-07	3	3	3	9

Hasil perhitungan validitas dengan sampel 7 orang siswa menggunakan program *SPSS Statistic* 16 disajikan dalam tabel berikut.

Butir Soal	$\mathbf{r_{hitung}}$	$\mathbf{r_{tabel}}$	**Interpretasi**
Item I	0,844	0,754	Valid
Item II	0,767		
Item III	0,805		

Correlations

		item_1	item_2	item_3	skor_total
item_1	Pearson Correlation	1	.400	.548	.844*
	Sig. (2-tailed)		.374	.203	.017
	N	7	7	7	7
item_2	Pearson Correlation	.400	1	.730	.767*
	Sig. (2-tailed)	.374		.062	.044
	N	7	7	7	7
item_3	Pearson Correlation	.548	.730	1	.805*
	Sig. (2-tailed)	.203	.062		.029
	N	7	7	7	7
skor_total	Pearson Correlation	.844*	.767*	.805*	1
	Sig. (2-tailed)	.017	.044	.029	
	N	7	7	7	7

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan perhitungan di atas, validitas tes menulis narasi pada item I adalah 0,844, pada item II adalah 0,767 dan pada item III adalah 0,805. Nilai r-tabel product moment (r_t) untuk N=7 dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,754. Karena r-hitung (r_h) lebih besar dari r-tabel (r_t), maka dapat disimpulkan bahwa instrument penilaian adalah valid.

Lampiran 17

ANALISIS UJI RELIABILITAS TES MENULIS NARASI

Hasil analisis reliabilitas tes unjuk kerja dengan menggunakan formulasi Ebel sebagai berikut.

$$r_{xx} = \frac{s_{s^2} - s_{e^2}}{s_{e^2} + k - 1 s_{e^2}}$$

Rumus varians interaksi antar subjek dan rater.

$$S_{e^2} = \frac{\sum i^2 - \frac{\sum R^2}{n} - \frac{\sum R^2}{k} - \frac{\sum i^2}{nk}}{n-1 \;\; k-1}$$

Rumus varians antar subjek yang dikenai *rater*.

$$S_{e^2} = \frac{\frac{\sum T^2}{k} - \frac{\sum i^2}{nk}}{n-1}$$

Data hasil penilaian tes unjuk kerja oleh *rater* I dan *rater* II sebagai berikut.

No.	Responden	Skor	
		Rater I	Rater II
1	UCI-SK-01	6	6
2	UCI-SK-02	9	9
3	UCI-SK-03	6	6
4	UCI-SK-04	8	7
5	UCI-SK-05	7	7
6	UCI-SK-06	7	8
7	UCI-SK-07	9	9

Kriteria koefisien reliabilitas adalah sebagai berikut.

Indeks Reliabilitas	Kriteria
r_{xx}< 0,20	Sangat Rendah
0,20 ≤ r_{xx}< 0,40	Rendah
0,40 ≤ r_{xx}< 0,70	Sedang
0,70 ≤ r_{xx}< 0,90	Tinggi
0,90 ≤ r_{xx}< 1,00	Sangat Tinggi

Untuk mengestimasi reliabilitas antar-rater digunakan formulasi Ebel (dalam Azwar, 2008:106). Hasil perhitungan reliabilitas dengan program SPSS Statistic 16 disajikan dalam tabel berikut.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	7	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	7	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.946	2

Berdasarkan penghitungan tersebut, didapatkan hasil bahwa tes unjuk kerja memiliki reliabilitas sebesar 0,929. Karena r-hitung (r_h) lebih besar dari r tabel (0,929 > 0,754) maka disimpulkan bahwa instrument dapat dikatakan reliable dengan derajat reliabilitas kategori sangat tinggi.

Lampiran 18

HASIL PENIALAIAN TAHAP I
OLEH PAKAR MATERI

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMIK CERITA ANAK

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi / Kelas : Menulis Narasi/ IV

Petunjuk

1. Mohon Bapak atau Ibu berkenan memberikan penilaian terhadap komik cerita anak ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk merevisi komik cerita anak yang telah saya susun.
2. Dimohon Bapak atau Ibu memberikan nilai pada aspek-aspek penilaian dengan cara memberi tanda check list (√) pada salah satu dari kolom Ya/ Ada atau Tidak.
3. Saran-saran perbaikan yang Bapak atau Ibu berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.

No.	Aspek Penilaian		Jawaban		Catatan
1	Komponen kelayakan isi		Ya	Tidak	
	1	Tercantum Standar Kompetensi (SK)	✓		
	2	Tercantum kompetensi Dasar (KD)	✓		
	3	Tercantum Indikator pembelajaran	✓		
	4	Memuat materi yang sesuai dengan SK, KD dan indikator	✓		
	5	Kesesuaian materi dengan isi komik	✓		
	Komponen penyajian		Ada	Tidak	
	1	Judul	✓		
	2	Prakata	✓		
	3	Daftar Isi	✓		
	4	Petunjuk penggunaan	✓		
	5	Indikator pencapaian	✓		
	6	Peta konsep	✓		
	6	Ringkasan materi	✓		

	7	Cerita dalam bentuk komik	✓		
	8	Latihan	✓		
	9	Daftar pustaka	✓		

Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Keterangan:

Media dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat "nilai" atau respon positif (Ya/Ada).

Setelah lolos penilaian tahap I dinilai kembali pada penilaian tahap II.

Semarang, 23 Mei 2016

Validator

.....

Lampiran 19

HASIL PENILAIAN TAHAP I
OLEH PAKAR MEDIA

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMIK CERITA ANAK

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi / Kelas : Menulis Narasi/ IV

Petunjuk

1. Mohon Bapak atau Ibu berkenan memberikan penilaian terhadap komik cerita anak ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk merevisi komik cerita anak yang telah saya susun.
2. Dimohon Bapak atau Ibu memberikan nilai pada aspek-aspek penilaian dengan cara memberi tanda check list (√) pada salah satu dari kolom Ya/ Ada atau Tidak.
3. Saran-saran perbaikan yang Bapak atau Ibu berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.

No.	Aspek Penilaian		Jawaban		Catatan
I	Komponen kelayakan isi		Ya	Tidak	
	1	Tercantum Standar Kompetensi (SK)	✓		
	2	Tercantum kompetensi Dasar (KD)	✓		
	3	Tercantum Indikator pembelajaran	✓		
	4	Memuat materi yang sesuai dengan SK, KD dan indikator	✓		
	5	Kesesuaian materi dengan isi komik	✓		
	Komponen penyajian		Ada	Tidak	
	1	Judul	✓		
	2	Prakata	✓		
	3	Daftar Isi	✓		
	4	Petunjuk penggunaan	✓		
	5	Indikator pencapaian	✓		
	6	Peta konsep	✓		
	6	Ringkasan materi	✓		

	7	Cerita dalam bentuk komik	✓		
	8	Latihan menulis narasi	✓		
	9	Daftar pustaka	✓		

Komentar dan saran perbaikan

Sudah cukup baik

Keterangan:

Media dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat "nilai" atau respon positif (Ya/Ada).

Setelah lolos penilaian tahap I dinilai kembali pada penilaian tahap II.

Semarang, 23 Mei 2016

Validator

A. Zaenal Abas

Lampiran 20

HASIL PENILAIAN TAHAP I
OLEH PAKAR BAHASA

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMIK CERITA ANAK

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi / Kelas : Menulis Narasi/ IV

Petunjuk

1. Mohon Bapak atau Ibu berkenan memberikan penilaian terhadap komik cerita anak ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk merevisi komik cerita anak yang telah saya susun.
2. Dimohon Bapak atau Ibu memberikan nilai pada aspek-aspek penilaian dengan cara memberi tanda check list (√) pada salah satu dari kolom Ya/ Ada atau Tidak.
3. Saran-saran perbaikan yang Bapak atau Ibu berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.

No.	Aspek Penilaian		Jawaban		Catatan
I	Komponen kelayakan isi		Ya	Tidak	
	1	Tercantum Standar Kompetensi (SK)	✓		
	2	Tercantum kompetensi Dasar (KD)	✓		
	3	Tercantum Indikator pembelajaran	✓		
	4	Memuat materi yang sesuai dengan SK, KD dan indikator	✓		
	5	Kesesuaian materi dengan isi komik	✓		
	Komponen penyajian		Ada	Tidak	
	1	Judul	✓		
	2	Prakata	✓		
	3	Daftar Isi	✓		
	4	Petunjuk penggunaan	✓		
	5	Indikator pencapaian	✓		
	6	Peta konsep	✓		
	6	Ringkasan materi	✓		

	7	Cerita dalam bentuk komik	✓		
	8	Latihan	✓		
	9	Daftar pustaka	✓		

Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Keterangan:

Media dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat "nilai" atau respon positif (Ya/Ada).

Setelah lolos penilaian tahap I dinilai kembali pada penilaian tahap II.

Semarang, 23 Mei 2016

Validator

.....

Lampiran 21

HASIL PENILAIAN TAHAP II
KELAYAKAN ISI OLEH PAKAR MATERI

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN ISI MEDIA KOMIK CERITA ANAK OLEH AHLI MATERI

Nama :

Ahli :

A. Petunjuk

1. Mohon Bapak atau Ibu berkenan memberikan penialaian terhadap media komik cerita anak ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk merevisi media komik cerita anak yang telah saya susun.
2. Dimohon Bapak atau Ibu memberi nilai pada butir-butir penilaian dengan cara melingkari angka pada kolom nilai 1, 2, 3 atau 4 sesuai dengan kriteria pada pedoman penilaian.
3. Saran-saran perbaikan yang Bapak atau Ibu berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
1	Memuat materi sesuai SK dan KD	1	2	3	(4)
2	Kesesuaian materi dengan penggunaan media komik	1	2	3	(4)
3	Materi mudah dipahami	1	2	(3)	4
4	Media komik sesuai dengan indikator pembelajaran	1	2	3	(4)
5	Kesesuaian Ilustrasi gambar dengan dialog	1	2	(3)	4
6	Ide cerita	1	2	3	(4)
7	Jenis cerita	1	2	(3)	4
8	Tema cerita	1	2	(3)	4
9	Alur cerita	1	2	3	(4)
10	Ilustrasi gambar tokoh	1	2	3	(4)
11	Ilustrasi gambar latar	1	2	3	(4)
12	Penggunaan bahasa	1	2	(3)	4

Jumlah				
Rata-rata				

C. Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

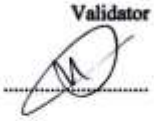
.....

.....

.....

Semarang, 23 Mei 2016

Validator



.....

Lampiran 22

HASIL PENILAIAN TAHAP II
KELAYAKAN PENYAJIAN OLEH PAKAR MEDIA

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN ISI UNTUK AHLI MEDIA KOMIK CERITA ANAK

Nama :

Ahli :

A. Petunjuk

1. Mohon Bapak atau Ibu berkenan memberikan penialaian terhadap media komik cerita anak ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk merevisi media komik cerita anak yang telah saya susun.
2. Dimohon Bapak atau Ibu memberi nilai pada butir-butir penilaian dengan cara melingkari angka pada kolom nilai 1, 2, 3 atau 4 sesuai dengan kriteria pada pedoman penilaian.
3. Saran-saran perbaikan yang Bapak atau Ibu berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

Aspek Penilaian	Indikator	Nilai			
Sampul komik	1. Tampilan keseluruhan	1	2	3	(4)
	2. Warna.	1	2	3	(4)
	3. Ilustrasi gambar.	1	2	3	(4)
	4. Bentuk tulisan.	1	2	(3)	4
	5. Pemakaian font	1	2	(3)	(4)
	6. Tata letak judul.	1	2	(3)	4
	7. Tata letak nama penulis	1	2	(3)	4
	8. Tampilan sampul bagian belakang.	1	2	(3)	4
	9. Isi tulisan pada sampul bagian belakang	1	2	(3)	4
Bentuk	1. Ukuran	1	2	(3)	4
	2. Gaya jilid atau *building*	1	2	3	(4)
Isi komik	1. Tampilan keseluruhan	1	2	3	(4)
	2. Tampilan halaman prakata	1	2	(3)	4

	4. Tampilan daftar isi	1	2	3	(4)
	5. Tampilan halaman petunjuk belajar	1	2	3	(4)
	6. Komposisi tampilan gambar	1	2	3	(4)
	7. Ilustrasi setting & tokoh	1	2	3	(4)
	8. Tulisan	1	2	(3)	4
	9. Tampilan kotak latihan penulisan cerita narasi	1	2	3	(4)
Jumlah					
Rata-rata					

C. Komentar dan saran perbaikan

Jika ada percakapan dijadikan satu frame
mohon diberi no urut gambar, agar
tdk terbalik balik membaca ceritanya

Semarang, 23 Mei 2016

Validator

Dr. Zaenal Abidin

Lampiran 23

HASIL PENILAIAN TAHAP II
KELAYAKAN KEBAHASAAN OLEH PAKAR BAHASA

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN ISI MEDIA KOMIK CERITA ANAK OLEH AHLI BAHASA

Nama :

Ahli :

A. Petunjuk

1. Mohon Bapak atau Ibu berkenan memberikan penialaian terhadap media komik cerita anak ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk merevisi media komik cerita anak yang telah saya susun.
2. Dimohon Bapak atau Ibu memberi nilai pada butir-butir penilaian dengan cara melingkari angka pada kolom nilai 1, 2, 3 atau 4 sesuai dengan kriteria pada pedoman penilaian.
3. Saran-saran perbaikan yang Bapak atau Ibu berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No.	Aspek Penilaian	Nilai			
1	Bahasa keseluruhan komik	1	2	(3)	4
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa	1	2	(3)	4
3	Pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa	1	2	(3)	4
4	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami siswa	1	2	(3)	4
5	Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon pesan	1	2	3	(4)
6	Istilah yang dipakai sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia	1	2	(3)	4
7	Ejaan yang digunakan dalam komik sudah sesuai EYD	1	2	(3)	4
8	Kebenaran dalam penulisan nama orang.	1	2	(3)	4
9	Kebenaran penggunaan tanda baca.	1	2	(3)	4
10	Kesesuaian simbol/ gambar dalam komik.	1	2	3	(4)

Jumlah				
Rata-rata				

C. Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang, 23 Mei 2016

Validator

.....

Lampiran 24

REKAPITULASI HASIL PENILAIAN KELAYAKAN

Pakar	**Komponen Kelayakan Isi**			**Komponen Penyajian**			**Kriteria**
	Skor	**Skor Total**	**Persen-Tase**	**Skor**	**Skor Total**	**Persen-Tase**	
Materi	5	5	100%	10	10	100%	Layak
Bahasa	5	5	100%	10	10	100%	Layak
Media	5	5	100%	10	10	100%	Layak

Pakar	**Jumlah Skor**	**Skor Total**	**Rata-Rata**	**Persentase**	**Kriteria**
Materi	43	48	3,5	89,5%	Sangat Layak
Bahasa	32	40	3,2	80%	Layak
Media	64	72	3,5	88,8%	Sangat Layak

Lampiran 25

REKAPITULASI ANGKET TANGGAPAN SISWA SKALA KECIL

No	Aspek yang Ditanyakan	Skala Kecil (7 siswa)	Persentase
1	Keseluruhan tampilan komik menarik dan menumbuhkan minat belajar	7	100%
2	Komik cerita anak dapat membantu mengatasi kesulitan menulis narasi	7	100%
3	Petunjuk penggunaan mudah dimengerti	7	100%
4	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	7	100%
5	Penggunaan ilustrasi tokoh dan tempat jelas	7	100%
6	Cerita dalam komik mudah dipahami dan tidak membosankan	6	85,71%
7	Latihan yang diberikan dalam komik menumbuhkan kemampuan berpikir	6	85,71%
8	Kegiatan pembelajaran menggunakan komik menyenangkan	7	100%

Lampiran 26

REKAPITULASI ANGKET TANGGAPAN SISWA SKALA BESAR

No	Aspek yang Ditanyakan	Skala Kecil (36 siswa)	Persentase
1	Keseluruhan tampilan komik menarik dan menumbuhkan minat belajar	36	100%
2	Komik cerita anak dapat membantu mengatasi kesulitan menulis narasi	35	97,22%
3	Petunjuk penggunaan mudah dimengerti	35	97,22%
4	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	35	97,22%
5	Penggunaan ilustrasi tokoh dan tempat jelas	34	94,44%
6	Cerita dalam komik mudah dipahami dan tidak membosankan	34	94,44%
7	Latihan yang diberikan dalam komik menumbuhkan kemampuan berpikir	34	94,44%
8	Kegiatan pembelajaran menggunakan komik menyenangkan	36	100%

Lampiran 27

HASIL ANGKET TANGGAPAN GURU
SKALA KECIL

ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP MEDIA KOMIK CERITA ANAK DALAM UJI COBA SKALA KECIL

Nama : Sarjilah

NIP : 19590815198201200 2

Instansi : SD Negeri Berbak

Petunjuk pengisian:

1. Isilah nama, NIP dan asal instansi pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom di bawah ini, kemudian isilah tanda *Check list*(√) pada kolom skor 1,2,3, atau 4 yang telah disediakan.
3. Silahkan pilih angka 4 jika anda sangat setuju, angka 3 jika setuju, angka 2 jika kurang setuju dan angka 1 jika tidak setuju.
4. Berikanlah masukan untuk perbaikan media komik cerita anak pada kolom kosong di bawah kolom masing-masing aspek jika diperlukan.

No.	Aspek yang ditanyakan	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan media komik cerita anak secara keseluruhan menarik				√
2	Media komik cerita anak sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, dan indikator pembelajaran				√
3	Penyajian materi dalam komik tersususn sistematis			√	
4	Materi yang disajikan mudah dipahami				√
5	Bahasa dalam komik mudah dipahami				√
6	Ilustrasi gambar, tempat dan dialog yang disajikan			√	

	membantu siswa dalam memahami bacaan				
7	Lembar latihan dalam komik memudahkan siswa dalam menulis karangan narasi setelah membaca cerita				✓
8	Komik cerita anak dapat digunakan setiap pembelajaran menulis karangan narasi				✓
9	Komik berisi cerita anak yang menarik				✓

Saran :

Penulisan dari gambar ada kata-kata yang kurang lengkap

Blora, 26 Mei 2016

Sarjilah

NIP. 19590815 198201 2 002

Lampiran 28

HASIL ANGKET TANGGAPAN GURU

SKALA BESAR

ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP MEDIA KOMIK CERITA ANAK SKALA BESAR

Nama : Eko Poharjo, S.Pd

NIP : 196004051982011011

Instansi :

Petunjuk pengisian:

1. Isilah nama, NIP dan asal instansi pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom di bawah ini, kemudian isilah tanda *Check list*(√) pada kolom skor 1,2,3, atau 4 yang telah disediakan.
3. Silahkan pilih angka 4 jika anda sangat setuju, angka 3 jika setuju, angka 2 jika kurang setuju dan angka 1 jika tidak setuju.
4. Berikanlah masukan untuk perbaikan media komik cerita anak pada kolom kosong di bawah kolom masing-masing aspek jika diperlukan.

No.	Aspek yang ditanyakan	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan media komik cerita anak secara keseluruhan menarik				✓
2	Media komik cerita anak sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, dan indikator pembelajaran			✓	
3	Penyajian materi dalam komik tersususn sistematis				✓
4	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓
5	Bahasa dalam komik mudah dipahami				✓
6	Ilustrasi gambar, tempat dan dialog yang disajikan membantu siswa dalam memahami bacaan			✓	

7	Lembar latihan dalam komik memudahkan siswa dalam menulis karangan narasi setelah membaca cerita				✓
8	Komik cerita anak dapat digunakan setiap pembelajaran menulis karangan narasi			✓	
9	Komik berisi cerita anak yang menarik				✓

Saran :

- Lembar Kerja hendaknya dibuat sesuai tugasnya masing sehingga hasilnya lebih baik.
- Untuk selebihnya sudah cukup baik dan mempertahankan

Blora, 27 Mei 2016

Eko Raharjo, S.Pd.
NIP. 19600405198201 1 011

Lampiran 29

REKAPITULASI ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP KOMIK CERITA ANAK

No	Aspek yang Dinilai	Skor	
		Skala Kecil	Skala Besar
1	Tampilan media komik cerita anak secara keseluruhan menarik	4	4
2	Media komik cerita anak sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kometensi Dasar, dan Indikator pembelajaran	4	3
3	Penyajian materi dalam komik tersusun sistematis	3	4
4	Materi yang disajikan mudah dipahami	4	4
5	Bahasa dalam komik mudah dipahami	4	4
6	Ilustrasi gambar, tempat dan dialog yang disajikan membantu siswa dalam memahami bacaan	3	3
7	Lembar latihan dalam bentuk komik memudahkan siswa dalam menulis karangan narasi setelah membaca cerita	4	4
8	Komik cerita anak dapat digunakan setiap pembelajaran menulis karangan narasi	4	3
9	Komik berisi cerita anak yang menarik	4	4
Jumlah		34	33
Persentase rata-rata		3,7	3,6
Kriteria		Sangat baik	Sangat baik

Lampiran 30

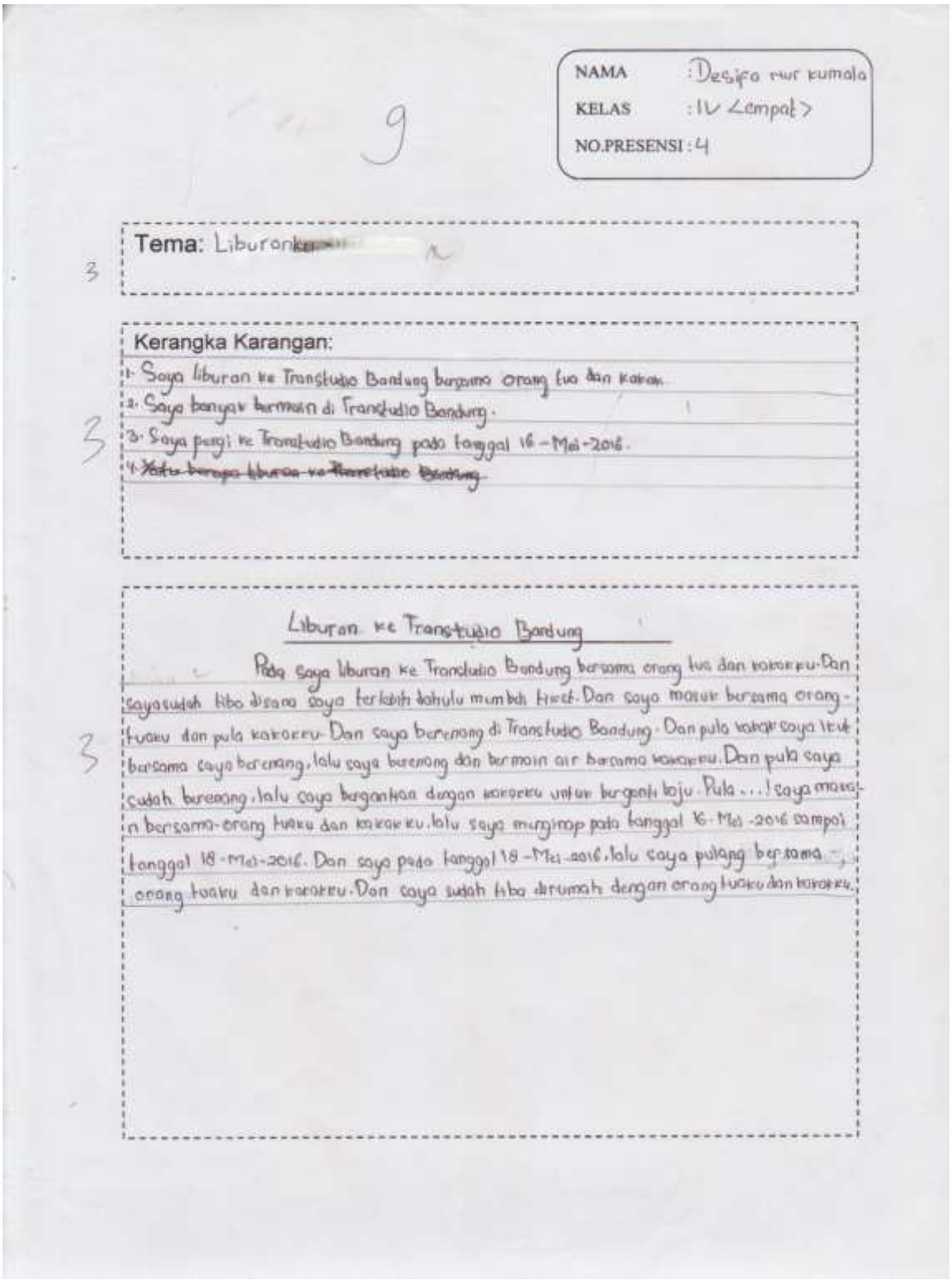
REKAPITULASI PENILAIAN

TES MENULIS NARASI PRETES

No	Responden	Aspek yang dinilai			Skor
		Item I	Item II	Item III	
1	UCP-SB-01	2	2	2	6
2	UCP-SB-02	2	1	1	4
3	UCP-SB-03	3	2	2	7
4	UCP-SB-04	3	3	3	9
5	UCP-SB-05	2	1	1	4
6	UCP-SB-06	2	2	2	6
7	UCP-SB-07	2	2	2	6
8	UCP-SB-08	3	2	3	8
9	UCP-SB-09	3	3	2	8
10	UCP-SB-10	2	1	2	5
11	UCP-SB-11	2	1	1	4
12	UCP-SB-12	2	2	2	6
13	UCP-SB-13	3	2	2	7
14	UCP-SB-14	2	2	2	6
15	UCP-SB-15	2	2	2	6
16	UCP-SB-16	2	1	1	4
17	UCP-SB-17	2	1	1	4
18	UCP-SB-18	2	1	1	4
19	UCP-SB-19	2	2	1	5
20	UCP-SB-20	2	2	2	6
21	UCP-SB-21	2	2	2	6
22	UCP-SB-22	3	2	2	7
23	UCP-SB-23	2	2	2	6
24	UCP-SB-24	2	1	1	4
25	UCP-SB-25	3	3	2	8
26	UCP-SB-26	2	2	2	6
27	UCP-SB-27	2	2	2	6
28	UCP-SB-28	3	2	3	8
29	UCP-SB-29	2	2	2	6
30	UCP-SB-30	2	1	1	4
31	UCP-SB-31	2	3	3	8
32	UCP-SB-32	2	2	1	5
33	UCP-SB-33				
34	UCP-SB-34	2	1	1	4
35	UCP-SB-35	2	1	1	4
36	UCP-SB-36	2	1	1	4
Jumlah					201
Rata-rata					5,742

Lampiran 31

HASIL TERTINGGI SISWA DALAM PRETES



NAMA : Desifa nur kumala
KELAS : IV <empat>
NO.PRESENSI : 4

9

3 Tema: Liburan

Kerangka Karangan:

1. Saya liburan ke Transtudio Bandung bersama orang tua dan kakak.
2. Saya banyak bermain di Transtudio Bandung.
3. Saya pergi ke Transtudio Bandung pada tanggal 16 - Mei - 2016.
4. ~~Yaitu berapa liburan ke Transtudio Bandung~~

3

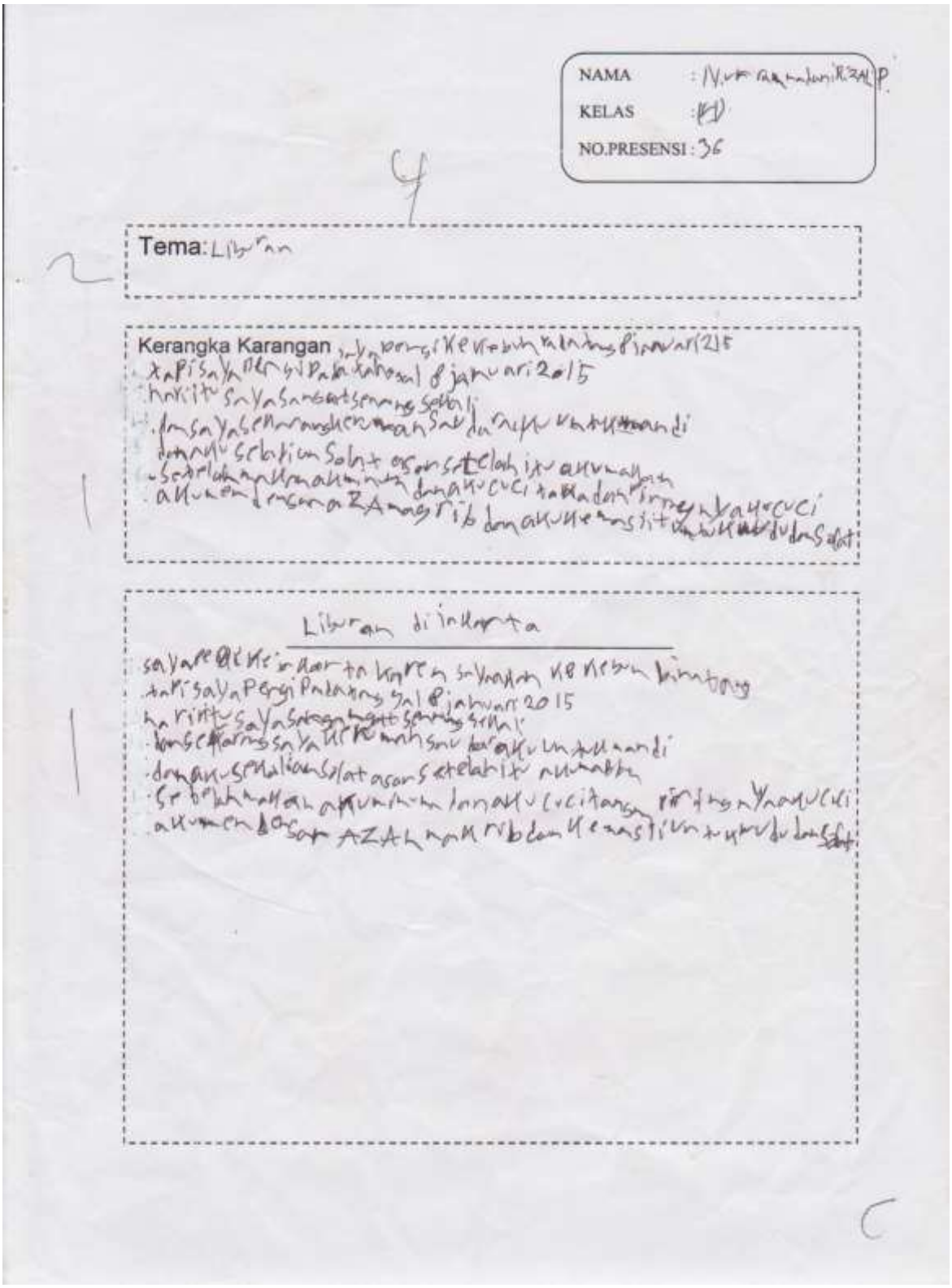
Liburan ke Transtudio Bandung

Pada saya liburan ke Transtudio Bandung bersama orang tua dan kakakku. Dan saya sudah tiba disana saya terlebih dahulu membeli tiket. Dan saya masuk bersama orang-tuaku dan pula kakakku. Dan saya berenang di Transtudio Bandung. Dan pula kakak saya ikut bersama saya berenang, lalu saya berenang dan bermain air bersama kakakku. Dan pula saya sudah berenang, lalu saya bergantian dengan kakakku untuk berganti baju. Pula ... ! saya makan bersama orang tuaku dan kakakku, lalu saya menginap pada tanggal 16 - Mei - 2016 sampai tanggal 18 - Mei - 2016. Dan saya pada tanggal 18 - Mei - 2016, lalu saya pulang bersama orang tuaku dan kakakku. Dan saya sudah tiba dirumah dengan orang tuaku dan kakakku.

3

Lampiran 32

HASIL TERENDAH SISWA DALAM PRETES



NAMA : [illegible]
KELAS : [illegible]
NO.PRESENSI : 36

Tema: Liburan

Kerangka Karangan [illegible]

Liburan di [illegible]

Lampiran 33

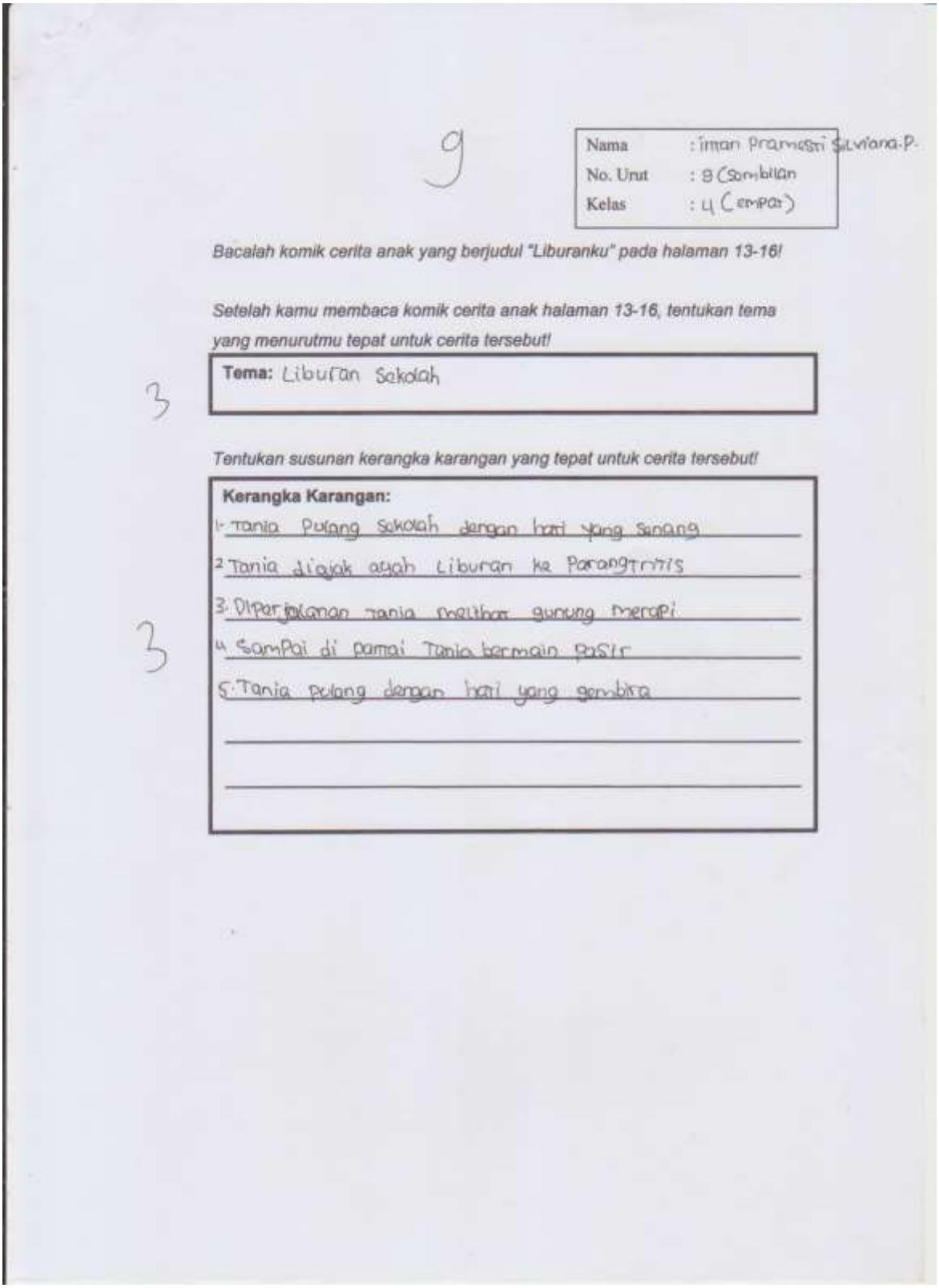
REKAPITULASI PENILAIAN

TES UNJUK KERJA POSTES

No	Responden	Aspek yang dinilai			Skor
		Item I	Item II	Item III	
1	UCP-SB-01	3	3	2	8
2	UCP-SB-02	2	2	1	5
3	UCP-SB-03	3	2	2	7
4	UCP-SB-04	3	3	3	9
5	UCP-SB-05	2	1	2	5
6	UCP-SB-06	3	2	2	7
7	UCP-SB-07	3	2	2	7
8	UCP-SB-08	3	2	2	7
9	UCP-SB-09	3	3	3	9
10	UCP-SB-10	3	3	2	8
11	UCP-SB-11	2	2	1	5
12	UCP-SB-12	3	3	3	9
13	UCP-SB-13	3	3	2	8
14	UCP-SB-14	3	3	2	8
15	UCP-SB-15	3	3	2	8
16	UCP-SB-16	2	2	1	5
17	UCP-SB-17	2	2	1	5
18	UCP-SB-18	2	2	1	5
19	UCP-SB-19	2	2	1	5
20	UCP-SB-20	3	2	2	7
21	UCP-SB-21	3	3	2	8
22	UCP-SB-22	3	3	2	8
23	UCP-SB-23	3	3	2	8
24	UCP-SB-24	2	2	2	6
25	UCP-SB-25	3	2	2	7
26	UCP-SB-26	3	2	2	7
27	UCP-SB-27	3	2	3	8
28	UCP-SB-28	3	3	2	8
29	UCP-SB-29	2	2	2	6
30	UCP-SB-30	3	3	2	8
31	UCP-SB-31	3	3	3	9
32	UCP-SB-32	2	2	2	6
33	UCP-SB-33	2	1	1	4
34	UCP-SB-34	2	2	2	6
35	UCP-SB-35	2	2	1	5
36	UCP-SB-36	2	2	2	6
Jumlah					247
Rata-rata					6,861

Lampiran 34

HASIL TERTINGGI SISWA DALAM POSTES



9

Nama : Iman Pramesti Silviana.P.
No. Urut : 9 (Sembilan)
Kelas : 4 (Empat)

Bacalah komik cerita anak yang berjudul "Liburanku" pada halaman 13-16!

Setelah kamu membaca komik cerita anak halaman 13-16, tentukan tema yang menurutmu tepat untuk cerita tersebut!

3

Tema: Liburan Sekolah

Tentukan susunan kerangka karangan yang tepat untuk cerita tersebut!

Kerangka Karangan:

3

1. Tania Pulang Sekolah dengan hati yang senang
2. Tania diajak ayah Liburan ke Parangtritis
3. Diperjalanan tania melihat gunung merapi
4. Sampai di pantai Tania bermain pasir
5. Tania pulang dengan hati yang gembira

Kamu sudah menentukan tema dan menyusun kerangka karangan. Selanjutnya kembangkan kerangka karangan yang telah kamu susun menjadi sebuah karangan narasi!

3

.....Liburanku.....

Pada saat pulang sekolah Tania sangat senang karena libur sekolah telah tiba. Saat sampai di rumah Tania memberi tahu ibunya. Pada saat makan malam, ayah mengajak Tania untuk berlibur ke Parang Tritis. Tania terlihat senang sekali

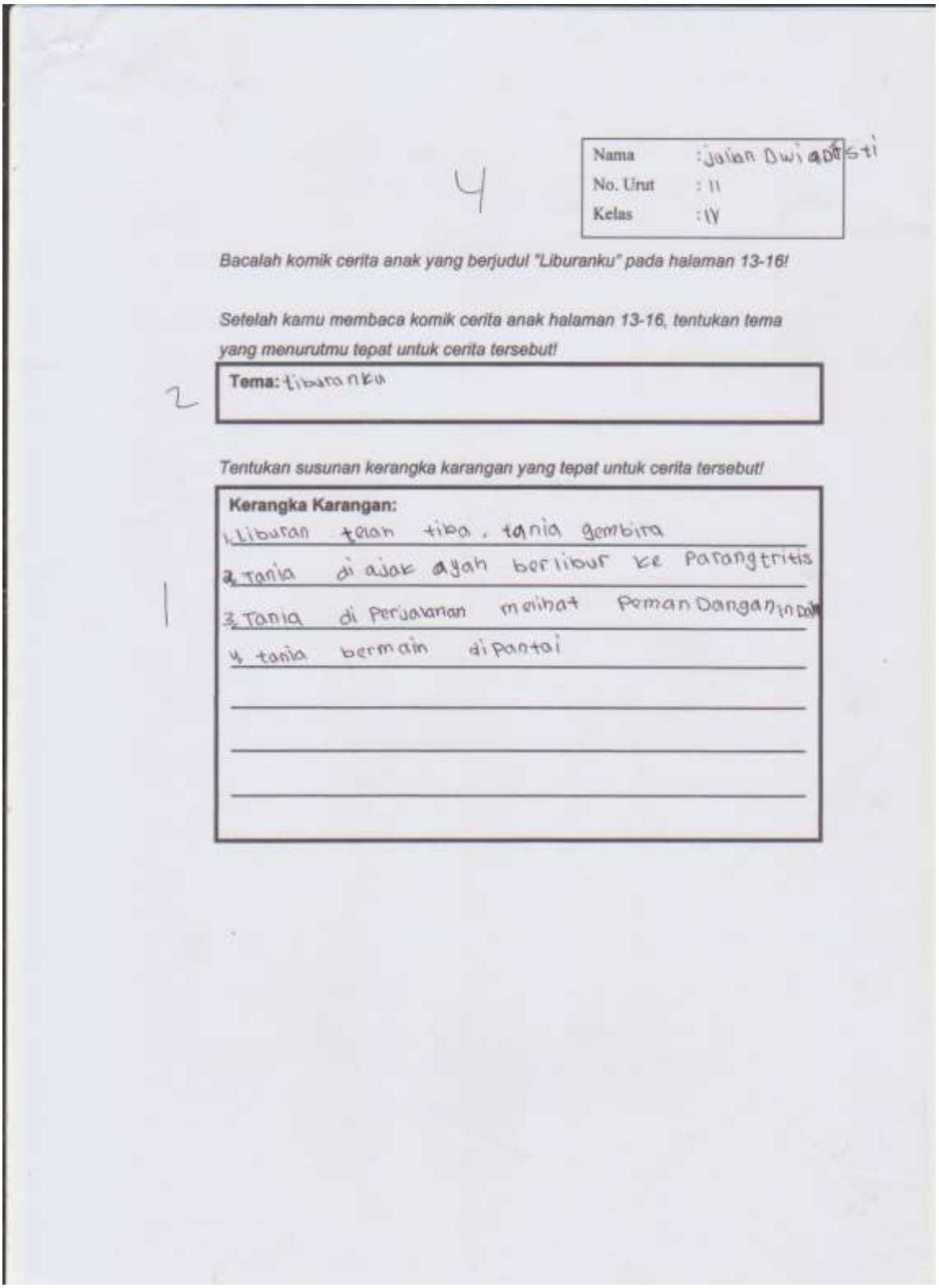
Pada Saat Perjalanan Taniamelihat gunung merapi. Ditengah-tengah perjalanan Tania tertidur karena Tania sangat mengantuk.

Pada Saat sudah sampai di parang tritis Tania diberitahukan ayahnya. Lalu Tania segera berlari kepantai dan bermain-main disana. Tania juga melihat bintang laut.

Hari sudah sore, Tania diajak ayah untuk pulang. Tania berterimakasih kepada ayah dan ibu karena sudah diajak liburan. ayah Tania juga merasa senang. ibu Tania berkata akan mencari tempat liburan yang menyenangkan.

Lampiran 35

HASIL TERRENDAH SISWA DALAM POSTES



Nama : Jalan Dwi Adisti
No. Urut : 11
Kelas : IV

4

Bacalah komik cerita anak yang berjudul "Liburanku" pada halaman 13-16!

Setelah kamu membaca komik cerita anak halaman 13-16, tentukan tema yang menurutmu tepat untuk cerita tersebut!

2

Tema: liburanku

Tentukan susunan kerangka karangan yang tepat untuk cerita tersebut!

Kerangka Karangan:

1. Liburan telah tiba, tania gembira
2. Tania di ajak ayah berlibur ke Parangtritis
3. Tania di perjalanan melihat pemandangan
4. tania bermain di pantai

1

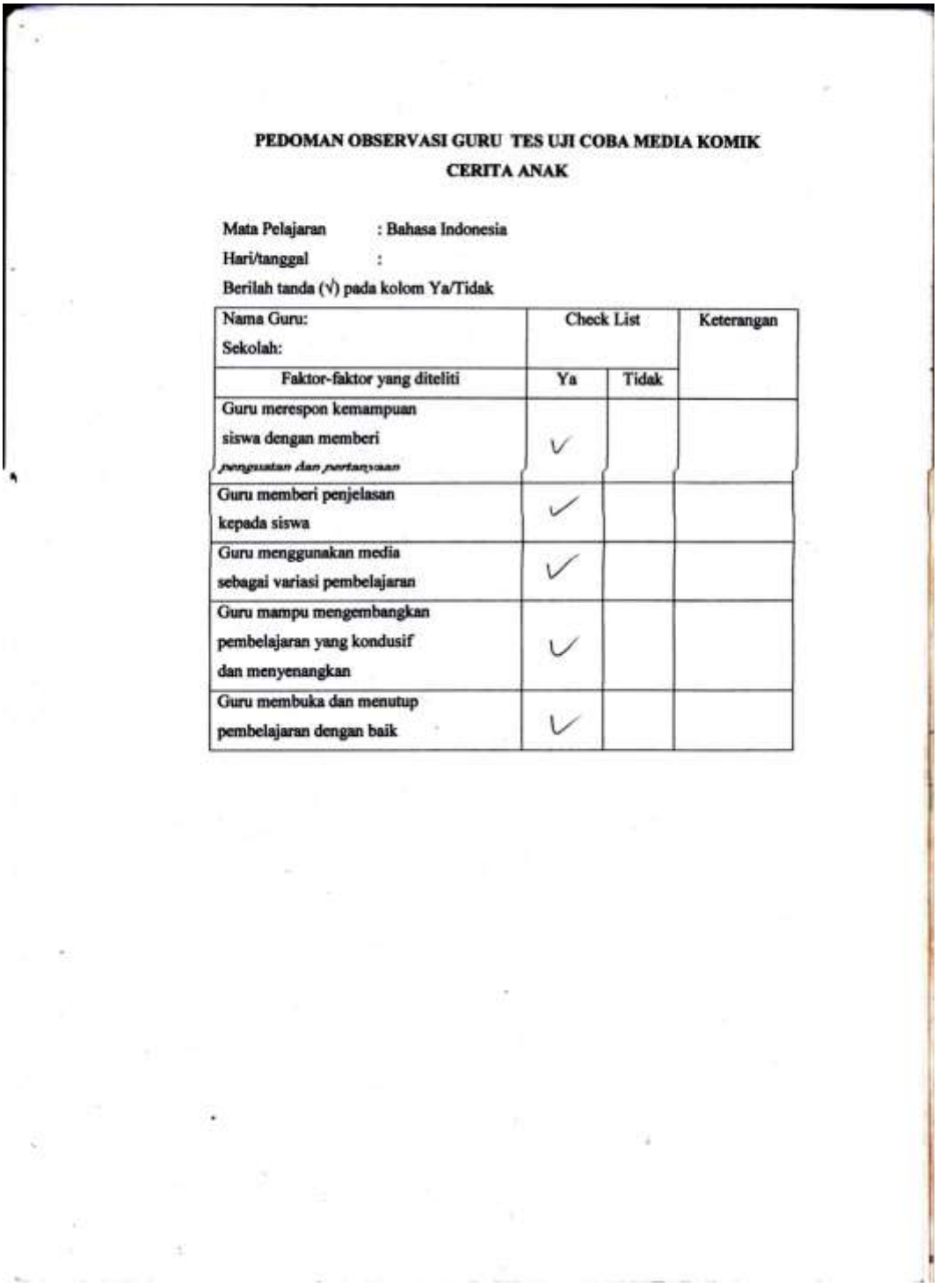
Kamu sudah menentukan tema dan menyusun kerangka karangan. Selanjutnya kembangkan kerangka karangan yang telah kamu susun menjadi sebuah karangan narasi!

Liburanku

Pada saat sampai dirumah tania senang
Dia memberi tahu ibunya kalau libur
sekolah telah tiba pada saat makan tania
di ajak liburan kebarang tiris diperjalanan
Tania melihat pemandangan indah
Tania melihat gunung Dan tania bermain

Lampiran 36

HASIL LEMBAR OBSERVASI GURU SKALA BESAR



PEDOMAN OBSERVASI GURU TES UJI COBA MEDIA KOMIK CERITA ANAK

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

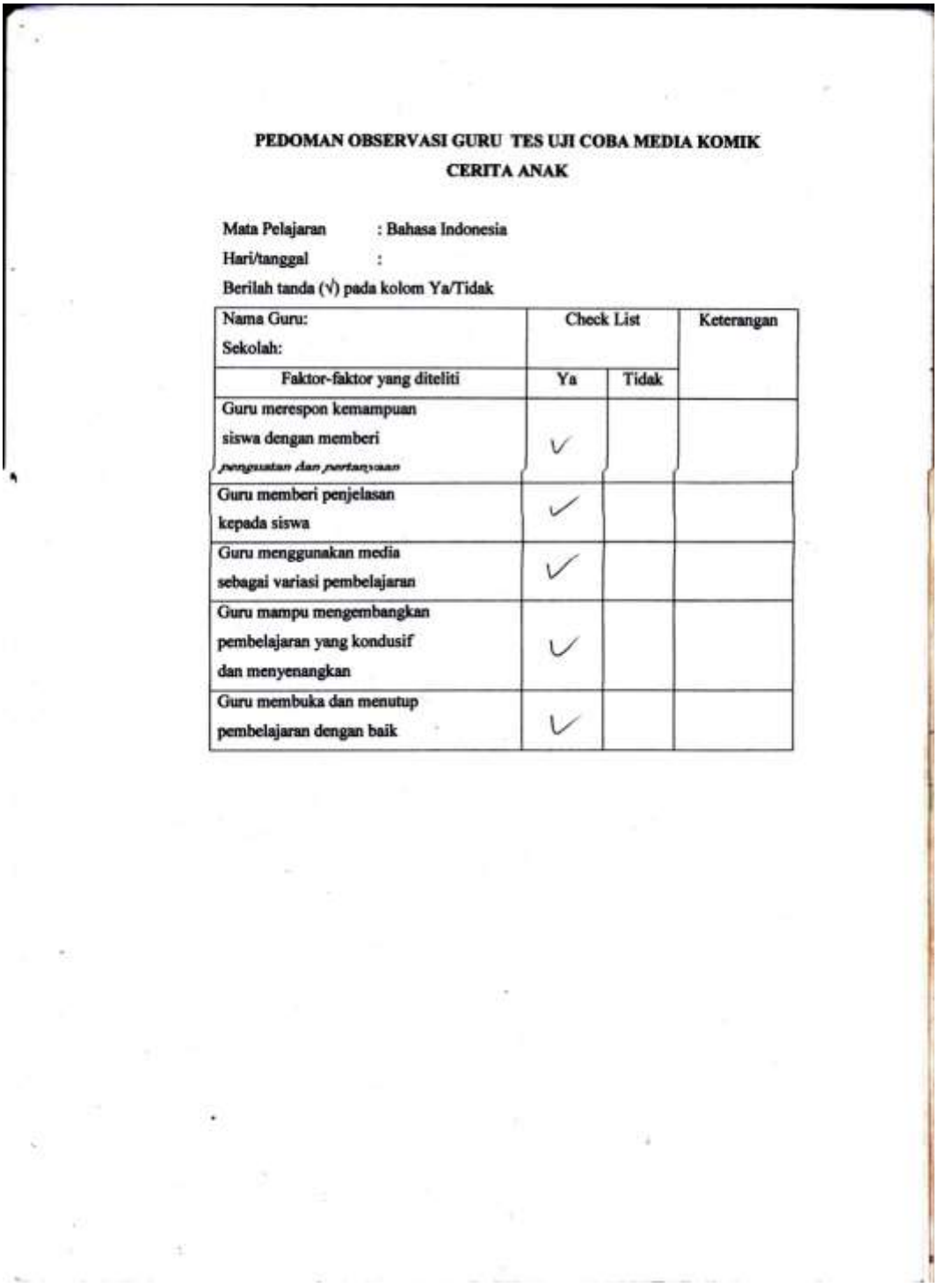
Hari/tanggal :

Berilah tanda (√) pada kolom Ya/Tidak

Nama Guru: Sekolah:	Check List		Keterangan
Faktor-faktor yang diteliti	Ya	Tidak	
Guru merespon kemampuan siswa dengan memberi *penguatan dan pertanyaan*	✓		
Guru memberi penjelasan kepada siswa	✓		
Guru menggunakan media sebagai variasi pembelajaran	✓		
Guru mampu mengembangkan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan	✓		
Guru membuka dan menutup pembelajaran dengan baik	✓		

Lampiran 37

HASIL LEMBAR OBSERVASI GURU SKALA KECIL



PEDOMAN OBSERVASI GURU TES UJI COBA MEDIA KOMIK CERITA ANAK

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Hari/tanggal :

Berilah tanda (√) pada kolom Ya/Tidak

Nama Guru: Sekolah:	Check List		Keterangan
Faktor-faktor yang diteliti	Ya	Tidak	
Guru merespon kemampuan siswa dengan memberi *pengusan dan pertanyaan*	✓		
Guru memberi penjelasan kepada siswa	✓		
Guru menggunakan media sebagai variasi pembelajaran	✓		
Guru mampu mengembangkan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan	✓		
Guru membuka dan menutup pembelajaran dengan baik	✓		

Lampiran 38

ANALISIS UJI NORMALITAS PRETES DAN POSTES

Hipotesis

Ho : berdistribusi normal

Ha : tidak berdistribusi normal

Berdasarkan penghitungan menggunakan *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* pada SPSS 16 diperoleh data sebagai berikut.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pretest	postes
N		35	36
Normal Parameters[a]	Mean	5.74	6.86
	Std. Deviation	1.502	1.437
Most Extreme Differences	Absolute	.191	.203
	Positive	.191	.152
	Negative	-.168	-.203
Kolmogorov-Smirnov Z		1.132	1.216
Asymp. Sig. (2-tailed)		.154	.104

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan perhitungan tersebut, diketahui bahwa harga *t*-hitung lebih besar dari pada *t*-tabel yaitu 0,05. Dari penghitungan normalitas data pretes dan postes menggunakan *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* pada SPSS 16 bahwa hasil pretes adalah 0,154 dan postes adalah 0,104. Artinya Ho diterima dan Ha ditolak. Ho diterima karena data pretes dan postes berdistribusi normal (0,154 > 0,05) dan (0,104 > 0,05)

Lampiran 39

ANALISIS UJI PERBEDAAN DUA RATA-RATA

Ho : tidak terdapat perbedaan rata-rata antara hasil pretes dan postes

Ha : terdapat perbedaan rata-rata antara hasil pretes dan postes

Perhitungan uji perbedaan rata-rata menggunakan *paired samples t-test* dengan bantuan program SPSS *statistic* 16 sebagai berikut.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	postest	6.9429	35	1.37076	.23170
	pretest	5.7429	35	1.50182	.25385

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	postest & pretest	35	.736	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	postest - pretest	1.20000	1.05161	.17775	.83876	1.56124	6.751	34	.000

Berdasarkan penghitungan tersebut, diketahui bahwa harga t-hitung 6,751 lebih besar dibandingkan t-tabel yaitu 2,728 (6,751 > 2,728), artinya Ha diterima dan Ho ditolak. Ha diterima berarti ada perbedaan rata-rata skor menulis narasi antara postes dan pretes.

Lampiran 40

ANALISIS UJI PENINGKATAN RATA-RATA (*GAIN*)

Peningkatan rata-rata hasil belajar kemampuan menulis narasi dapat dihitung menggunakan uji *gain.* Pengujian *gain* menunjukkan peningkatan hasil belajar kemampuan menulis narasi sesudah menggunakan komik cerita anak.
Kriteria interpretasi indeks gain menurut Hake adalah sebagai berikut.

Indeks *Gain*	Kriteria
$g \geq 0{,}7$	Tinggi
$0{,}7 \leq g < 0{,}3$	Sedang
$g < 0{,}3$	Rendah

Uji peningkatan rata-rata data pretes dan postes menggunakan rumus:

$$gain = \frac{s_{postes} - s_{pretes}}{s_{maks} - s_{pretes}}$$

$$= \frac{6{,}861 - 5{,}743}{9 - 5{,}743}$$

$$= \frac{1{,}118}{3{,}257}$$

$$= 0{,}343$$

Keterangan:

s_{postes} = rata-rata nilai postes

s_{pretes} = rata-rata nilai pretes

s_{maks} = skor maksimal

Berdasarkan penghitungan tersebut, diketahui bahwa peningkatan rata-rata *(gain),* data pretes dan postes sebesar 0,343 dengan kategori sedang.

Lampiran 41

Dokumentasi Pada Uji Coba Skala Besar

Guru membuka pembembelajaran

Guru menjelaskan materi menulis narasi

Siswa menulis karangan narasi menggunakan media komik cerita anak

Perwakilan siswa membacakan hasil menulis narasi di depan kelas

Dokumentasi Pada Uji Coba Skala Kecil

Guru membuka pembelajaran

Guru menjelaskan materi menulis narasi

Siswa menulis narasi menggunakan media komik cerita anak

Siswa menulis narasi menggunakan media komik cerita anak

Lampiran 42

PEMERINTAH KABUPATEN BLORA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
UPTD TK/SD KECAMATAN NGAWEN
SEKOLAH DASAR NEGERI I NGAWEN
Alamat : Jl. Raya Ngawen-Blora, Kec.Ngawen, Kab.Blora, Kode Pos.58254

SURAT KETERANGAN
Nomor: 421 . 21/01/2016

Yang betanda tangan di bawah ini:

Nama	: Drs.Alip Mintarto, S.Pd, M.M.Pd
NIP	:196604241986081001
Jabatan	: Kepala Sekolah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama	: Diana Lela Novitasari
NIM	:1401412041
Pogram Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah melaksanakan penelitian di sekolah kami pada tanggal 27 Mei 2016 dengan judul "Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi pada Siswa Kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora".

Demikian keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Blora, 25 Juli 2016
Kepala Sekolah SDN 1 Ngawen

PEMERINTAH KABUPATEN BLORA
UPTD TK/SD KEC. NGAWEN
SDN 1 NGAWEN
DINDIKPORA

Drs.Alip Mintarto, S.Pd, M.M.Pd
NIP. 19660424 198608 1 001