



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK
MATERI MEMAPARKAN INFORMASI PENTING
DARI MENGGALI TEKS NARASI
PADA SISWA KELAS V SDN KARANG JUWANA**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh
Mimin Novita Sari
1401415411**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK
MATERI MEMAPARKAN INFORMASI PENTING
DARI MENGGALI TEKS NARASI
PADA SISWA KELAS V SDN KARANG JUWANA**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh
Mimin Novita Sari
1401415411**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN BIMBINGAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Komik Materi Memaparkan Informasi Penting Dari Menggali Teks Narasi Pada Siswa Kelas V SDN Karang Juwana” karya,

Nama : Mimin Novita Sari

NIM : 1401415411

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, April 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Ansori, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

Pembimbing

Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd.

NIP 19850529 200912 2 005

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Komik Materi Memaparkan Informasi Penting Dari Menggali Teks Narasi Pada Siswa Kelas V SDN Karang Juwana” karya,

Nama : Mimin Novita Sari

NIM : 1401415411

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Kamis, tanggal 23 Mei 2019.

Semarang, 28 Juni 2019



Panitia Ujian

Ketua
Dr. Achmad Rifa'i R.C., M.Pd.
NIP 195908211984031001

Sekretaris

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIP 197701262008121003

Penguji I,

Dra. Hartati, M.Pd.
NIP 195510051980122001

Penguji II,

Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum.
NIP 198005052008011015

Penguji III,

Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd.
NIP 198505292009122005

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Mimin Novita Sari
NIM : 1401415411
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : *Pengembangan Media Komik Materi Memaparkan Informasi Penting Dari Menggali Teks Narasi Pada Siswa Kelas V SDN Karang Juwana*

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

Semarang, 17 Mei 2019

Peneliti



Mimin Novita Sari

NIM 1401415411

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Berbicara yang baik dan benar itu bukan bakat, tetapi berdasarkan latihan terus menerus (Tantowi Yahya)
2. Perhatikanlah apa yang dikatakan dan janganlah memperhatikan siapa yang mengatakan (Mutiara Islam)
3. Setiap gambar yang terlukis menyimpan sejuta makna di dalamnya (Eko Yuli Supriatna)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur atas segala tuntutan-Nya dan shalawat kepada Nabi Muhammad SAW, skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orangtua tercinta, Bapak Tarwi dan Ibu Raminah (Almh), kakak perempuan Umi Kholifah serta keluarga tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan.
2. Teman-teman yang selalu memberikan doa dan dukungannya
3. Almamater tercinta, PGSD FIP UNNES

ABSTRAK

Sari, M N. 2019. *Pengembangan Media Komik Materi Memaparkan Informasi Penting dari Menggali Teks Narasi pada Siswa Kelas V SDN Karang Juwana*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama: Nugraheti Sismulyasih Sb, S.Pd., M.Pd. 280 halaman.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam aspek keterampilan berbicara yang disebabkan karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik untuk kelas V SD yakni, 1) menghasilkan media komik, 2) menguji kelayakan media komik, dan 3) menguji keefektifan media komik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian (*RnD*) dengan delapan tahapan pelaksanaan (Sugiyono, 2016a:408), yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut: a) media komik yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa, b) hasil uji kelayakan yang dilakukan validator materi mendapat rata-rata persentase 97,7% dengan kriteria sangat layak dan ahli media mendapat rata-rata persentase 91,3% dengan kriteria sangat layak, c) uji kelayakan oleh guru dan siswa pada uji lapangan awal mendapat persentase 85% dari guru kelas V SDN Karang dan 89,6% dari siswa, dan d) uji keefektifan skala terbatas media komik pada siswa kelas V SDN Karang menghasilkan rata-rata nilai sebelum (*pretest*) adalah 46,2 dan rata-rata nilai sesudah (*posttest*) adalah 77,4. Media komik efektif digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi dilihat dari uji perbedaan rata-rata belajar dengan t_{hitung} 25,54 sebesar dan t_{tabel} 2,05. Data penghitungan *N-gain* sebesar 0,6892 dilihat dari selisih hasil *pretest* dan *posttest*.

Simpulan hasil penelitian ini yaitu media komik layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi. Peneliti memberi saran agar guru mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia yang bervariasi agar pemahaman dan keterampilan berbahasa siswa dapat meningkat.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, komik, memaparkan informasi penting dari teks narasi.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, hidayah, dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Materi Memaparkan Informasi Penting Dari Menggali Teks Narasi Pada Siswa Kelas V SDN Karang Juwana”.

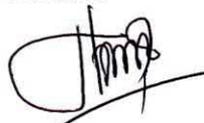
Peneliti menyadari bahwa penelitian dan pengembangan ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fatkhur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifa'i RC, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Nugraheti Sismulyasih Sb, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Dra. Hartati, M.Pd., Penguji 1;
6. Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum. Penguji 2;
7. Sri Wahani, S.Pd., Kepala SDN Karang;
8. Umi Kholifah, S.Pd. SD., Guru kelas V SDN Karang;
9. Siswa-siswi kelas V SDN Karang.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.

Semarang, 2019

Peneliti



Mimin Novita Sari

NIM 1401415411

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN BIMBINGAN	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR DIAGRAM.....	xviii
DAFTAR GRAFIK.....	xix
DAFTAR BAGAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. 1 Latar Belakang Masalah	1
1. 2 Identifikasi Masalah.....	7
1. 3 Pembatasan Masalah	7
1. 4 Rumusan Masalah.....	8
1. 5 Tujuan Penelitian	8
1. 6 Manfaat Penelitian	9
1. 7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Kajian Teoretis.....	11
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	11
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	12
2.1.3 Peran Media Pembelajaran	16
2.1.4 Jenis Media Pembelajaran.....	18
2.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	22

2.1.6	Kriteria Penilaian Media	26
2.1.7	Hakikat Komik	27
2.1.8	Jenis-Jenis Komik	29
2.1.9	Kelebihan Komik	30
2.1.10	Struktur Komik	32
2.1.11	Pembelajaran Bahasa Indonesia SD.....	34
2.1.12	Keterampilan Berbahasa Indonesia SD	35
2.1.13	Keterampilan Berbicara pada Peserta didik SD.....	39
2.1.14	Teks Narasi	42
2.1.15	Ciri-Ciri Narasi	44
2.1.16	Jenis-Jenis Narasi.....	45
2.1.17	Struktur Karangan Narasi	46
2.1.18	Informasi Penting.....	49
2.1.19	Pembelajaran Memaparkan Informasi Penting dari Menggali Teks Narasi Menggunakan Media Komik	50
2.2	Kajian Empiris	53
2.3	Kerangka Berpikir.....	64
BAB III METODE PENELITIAN.....		66
3.1	Desain Penelitian	66
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	68
3.3	Prosedur Penelitian	68
3.4	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	70
3.4.1	Data	70
3.4.2	Sumber Data.....	70
3.4.3	Subjek Penelitian	71
3.5	Variabel Penelitian.....	71
3.6	Definisi Operasional Variabel.....	73
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	74
3.7.1	Teknik Pengumpulan Data.....	74
1)	Tes.....	74
2)	Nontes	75

a)	Wawancara.....	75
b)	Angket.....	76
c)	Dokumentasi	77
3.7.2	Instrumen Pengumpulan Data.....	78
3.8	Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas.....	79
3.8.1	Uji Kelayakan	79
3.8.2	Uji Validitas	80
3.8.3	Uji Reliabilitas	82
3.9	Teknik Analisis Data.....	84
3.9.1	Analisis data awal	84
3.9.2	Analisis Data Produk	86
3.9.3	Analisis Data Akhir.....	87
3.9.3.1	Uji Normalitas.....	87
3.9.3.2	Uji Perbedaan Rata-rata (<i>t-test</i>)	87
3.9.3.3	Uji N-gain	89
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		91
4.1	Hasil Penelitian	91
4.1.1	Perancangan Produk.....	92
4.1.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa.....	92
1)	Kebutuhan Guru terhadap Media Komik.....	92
2)	Kebutuhan Siswa terhadap Media Komik	97
4.1.1.2	Prototipe Komik.....	103
4.1.1.3	Desain Komik	107
4.1.2	Hasil Produk.....	108
4.1.2.1	Hasil Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi terhadap Komik	108
4.1.2.1	Hasil Perbaikan Komik dan Desain Komik Sesudah Perbaikan.....	116
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk	124
4.1.3.1	Uji Coba Skala Kecil	124
4.1.3.2	Angket Tanggapan Guru.....	125
4.1.3.3	Angket Tanggapan Siswa	126
4.1.3.4	Hasil Uji Coba Pemakaian	127

4.1.4	Analisis Data.....	129
4.1.4.1	Analisis Data Awal	129
4.1.4.2	Analisis Data Produk	130
1)	Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa	130
2)	Hasil Angket Validasi Ahli terhadap Media Komik.....	133
4.1.3.5	Analisis Data Akhir.....	134
1)	Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest	134
2)	Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Pretest dan Posttest.....	135
3)	Hasil Uji N-gain.....	136
4.2	Pembahasan.....	137
4.2.1	Pengembangan Media Komik.....	137
4.2.2	Uji Kelayakan Media Komik	139
4.2.3	Keefektifan Media Komik	142
4.2.4	Hasil Angket Tanggapan Siswa dan Guru	144
4.2.5	Keunggulan Media Komik.....	144
4.2.6	Kekurangan Media Komik.....	145
4.2.7	Tindak Lanjut.....	145
4.2.8	Keterbatasan Penelitian.....	145
4.3	Implikasi Penelitian	146
4.3.1	Implikasi Teoretis	146
4.3.2	Implikasi Praktis	147
4.3.3	Implikasi Pedagogis	147
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	149
5.1	Simpulan	149
5.2	Saran	150
	DAFTAR PUSTAKA	151

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media Komik.....	158
Lampiran 2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru	160
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik	161
Lampiran 4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media Terhadap Media Komik.....	162
Lampiran 5 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi Terhadap Media Komik	164
Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru Terhadap Media Komik	165
Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media Komik	166
Lampiran 8 Angket Kebutuhan Guru.....	167
Lampiran 9 Angket Kebutuhan Peserta Didik	171
Lampiran 10 Angket Penilaian Ahli Media Terhadap Media Komik.....	174
Lampiran 11 Angket Penilaian Ahli Materi.....	182
Lampiran 12 Angket Tanggapan Guru	188
Lampiran 13 Angket Tanggapan Peserta Didik	190
Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	192
Lampiran 15 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru	211
Lampiran 16 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa.....	215
Lampiran 17 Hasil Angket Penilaian Ahli Media.....	218
Lampiran 18 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi	226
Lampiran 19 Hasil Angket Tanggapan Guru	232
Lampiran 20 Hasil Angket Tanggapan Siswa.....	234
Lampiran 21 Daftar Responden Kelas V Sdn Karang	236
Lampiran 22 Rekapitulasi Nilai Skala Kecil.....	237
Lampiran 23 Rekapitulasi Nilai Skala Besar	239
Lampiran 24 Analisis Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas.....	243
Lampiran 25 Uji Normalitas Pretest	244
Lampiran 26 Uji Normalitas Posttest	245
Lampiran 27 Uji Perbedaan Rata-Rata	246
Lampiran 28 Uji N-Gain.....	247

Lampiran 29 SK Dosen Pembimbing	248
Lampiran 30 Lembar Validasi Instrumen	249
Lampiran 31 Surat Izin Penelitian.....	250
Lampiran 32 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	251
Lampiran 33 Lembar Persetujuan	252
Lampiran 34 Hasil Kerja Siswa	254
Lampiran 35 Dokumentasi Penelitian.....	256

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Narasi Ekspositoris dan Narasi Sugestif	45
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Penilaian untuk Ahli Media.....	77
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Penilaian untuk Ahli Materi	77
Tabel 3.3 Uji Kelayakan	80
Tabel 3.4 Hasil Analisis Validitas Rubrik Penilaian.....	81
Tabel 3.5 Tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas instrumen ..	83
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Validasi Ahli.....	87
Tabel 3.7 Kriteria Peningkatan Hasil Memaparkan Informasi Penting dari Menggali Teks Narasi	90
Tabel 4.1 Angket Kebutuhan Guru berdasarkan Profil Memaparkan Informasi Penting dari Menggali Teks Narasi.....	93
Tabel 4.2 Angket Kebutuhan Guru berdasarkan Profil Memaparkan Informasi Penting dari Menggali Teks Narasi.....	95
Tabel 4.3 Angket Kebutuhan Siswa berdasarkan Profil Media Komik.....	98
Tabel 4.4 Profil Media Komik berdasarkan Tampilan Komik	99
Tabel 4.5 Profil Media Komik berdasarkan Isi Komik.....	101
Tabel 4.6 Profil Media Komik berdasarkan Bahasa Komik	102
Tabel 4.7 Prototipe Komik Materi Memaparkan Informasi Penting dari Menggali Teks Narasi	103
Tabel 4.8 Hasil Angket Penilaian Ahli Media pada Aspek Kesesuaian Media..	109
Tabel 4.9 Hasil Angket Penilaian Ahli Media terhadap Aspek Mutu Teknis.....	110
Tabel 4.10 Hasil Angket Penilaian Ahli Media terhadap Aspek Tampilan.....	110
Tabel 4.11 Hasil Angket Penilaian Ahli MediaAspek Kemudahan Penggunaan	112
Tabel 4.12 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi Aspek Kesesuaian Materi.....	113
Tabel 4.13 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi Aspek Kelayakan Materi.....	113
Tabel 4.14 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi Aspek Kebermanfaatan Materi	114
Tabel 4.15 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi terhadap Aspek Kebahasaan dan Keterbacaan.....	115
Tabel 4.16 Hasil Penilaian Berbicara Siswa pada Uji Coba Skala Kecil.....	124
Tabel 4.17 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Setiap Aspek.....	125

Tabel 4.18 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk Setiap Aspek.....	126
Tabel 4.19 Hasil Uji Coba Skala Besar.....	127
Tabel 4.20 Angket Tanggapan Guru pada Uji Coba Skala Kecil	130
Tabel 4.21 Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Skala Kecil.....	132
Tabel 4.22 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media terhadap Media Komik	134
Tabel 4.23 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	135
Tabel 4.24 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Kelas.....	136
Tabel 4.25 <i>N-gain</i> Uji Coba Pemakaian	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain One Grup Pretest Posttest.....	67
Gambar 4.1 Desain awal sampul depan komik.....	103
Gambar 4.2 Desain awal halaman pengenalan tokoh	104
Gambar 4.3 Desain awal halaman bagian 1	104
Gambar 4.4 Desain awal halaman cerita bagian 1	105
Gambar 4.5 Desain awal halaman bagian 1	105
Gambar 4.6 Desain awal halaman cerita bagian 2	106
Gambar 4.7 Desain awal halaman cerita bagian 2	106
Gambar 4.8 Sampul depan dan belakang komik Sebelum Diperbaiki.....	117
Gambar 4.9 Sampul depan dan belakang komik Sesudah Diperbaiki	117
Gambar 4.10 Isi komik sebelum diperbaiki	118
Gambar 4.11 Isi Komik Sesudah diperbaiki	118
Gambar 4.12 Isi komik sebelum diperbaiki	118
Gambar 4.13 Isi komik sesudah diperbaiki.....	118
Gambar 4.14 Isi komik sebelum diperbaiki	119
Gambar 4.14 Isi komik sesudah diperbaiki.....	119
Gambar 4.16 Isi komik sebelum diperbaiki	119
Gambar 4.17 Isi komik sesudah diperbaiki.....	119
Gambar 4.18 Isi komik sebelum diperbaiki	120
Gambar 4.19 Isi komik sesudah diperbaiki.....	120
Gambar 4.20 Isi komik sebelum diperbaiki	120
Gambar 4.21 Isi komik sesudah diperbaiki.....	120
Gambar 4.22 Sampul depan dan belakang komik.....	121
Gambar 4.23 Halaman pengenalan tokoh	121
Gambar 4.24 Halaman bagian 1	122
Gambar 4.25 Halaman cerita bagian 1	122
Gambar 4.26 Halaman bagian 2.....	123
Gambar 4.27 Halaman cerita bagian 2.....	123

Gambar 3.1 Desain One Grup Pretest Posttest.....	67
Gambar 4.1 Sampul depan dan belakang komik Sebelum Diperbaiki.....	117
Gambar 4.2 Sampul depan dan belakang komik Sesudah Diperbaiki	117
Gambar 4.3 Isi komik sesudah diperbaiki.....	118
Gambar 4.4 Isi komik sebelum diperbaiki	118
Gambar 4.5 Isi komik sebelum diperbaiki	118
Gambar 4.6 Isi komik sesudah diperbaiki.....	118
Gambar 4.7 Isi komik sebelum diperbaiki	119
Gambar 4.8 Isi komik sesudah diperbaiki.....	119
Gambar 4.9 Isi komik sebelum diperbaiki	119
Gambar 4.10 Isi komik sesudah diperbaiki.....	119
Gambar 4.11 Isi komik sebelum diperbaiki	120
Gambar 4.12 Isi komik sesudah diperbaiki.....	120
Gambar 4.13 Isi komik sebelum diperbaiki	120
Gambar 4.14 Isi komik sesudah diperbaiki.....	120

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Belajar Uji Coba Pemakaian.....	128
Diagram 4.2 Rata-rata Ketuntasan Klasikal Uji Produk Skala Besar	129

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Siswa	137
--	-----

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	65
Bagan 3.1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan (R&D).....	66
Bagan 3.2 Rincian Tahapan Pelaksanaan.....	69

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

M Ngalim Purwanto (dalam Daryanto (2013:1)) pendidikan adalah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan masyarakat. Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain untuk memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (peserta didik).

Dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional telah dijelaskan pada UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mulai tahun pelajaran 2013/2014 pelaksanaan pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum 2013. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah menyatakan:

Susunan mata pelajaran pada kurikulum 2013 meliputi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,

Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Prakarya, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan serta Bahasa Indonesia.

Menurut Khair (2018:89) pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik mengenai keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Menurut Atmazaki, mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat serta kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan, kemampuan berbahasa, menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia .

Untuk mengimplementasikan tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia tersebut, maka pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 disajikan dengan menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks dapat berwujud teks tertulis maupun teks lisan. Teks merupakan ungkapan pikiran manusia yang lengkap di dalamnya memiliki situasi dan konteks. Dengan kata lain, belajar Bahasa Indonesia tidak sekadar memakai Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, tetapi perlu juga mengetahui makna atau cara

memilih kata yang tepat dan sesuai dengan tatanan budaya serta masyarakat pemakainya (Khair, 2018:90).

Keterampilan berbahasa dalam kurikulum sekolah menurut Tarigan (2008:1) mencakup empat segi yaitu: (1) keterampilan menyimak; (2) keterampilan berbicara; (3) keterampilan membaca; dan (4) keterampilan menulis. Setiap keterampilan mempunyai hubungan yang sangat erat dengan cara beraneka ragam. Dalam memperoleh keterampilan berbicara, biasanya melalui suatu hubungan urutan yang terakhir yaitu mula-mula pada masa kecil belajar menyimak kemudian berbicara, sesudah itu belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara dipelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan membaca dan menulis dipelajari di sekolah.

Menurut Brown dan Yule (dalam Santosa (2010:6.34)) berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Berbicara sering dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial karena berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, *psikologis, neurologis, dan linguistik* secara luas. Tujuan utama pembelajaran berbicara di SD adalah melatih peserta didik dapat berbicara dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dapat menggunakan bahan pembelajaran membaca atau menulis, kosakata dan sastra sebagai bahan pembelajaran berbicara, misalnya menceritakan pengalaman yang mengesankan, menceritakan kembali cerita yang pernah dibaca atau didengar,

mengungkapkan pengalaman pribadi, bertanya jawab berdasarkan bacaan, bermain peran, berpidato. Salah satu pembelajaran berbicara di SD adalah memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi.

Narasi adalah suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dijalin dan dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi di dalam suatu kesatuan waktu. Selain itu, narasi merupakan suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi (Keraf, 2010:136). Karena menceritakan peristiwa sesuai urutan waktu, teks narasi ini biasanya sangat panjang sehingga pembaca harus memiliki minat baca yang tinggi.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara guru kelas dan angket peserta didik V SDN Karang Juwana Pati menyatakan bahwa minat peserta didik dalam membaca masih sangat rendah. Hal ini ditunjukkan oleh angket peserta didik yang menyatakan bahwa 70% peserta didik kurang minat membaca. Selain itu guru juga mengatakan bahwa kemampuan peserta didik dalam aspek berbicara masih rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, persentase kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbahasa yaitu keterampilan membaca 45%, keterampilan menulis 70%, keterampilan berbicara 35% dan keterampilan menyimak 65%. Guru belum menggunakan media pembelajaran khusus dan jelas yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia masih terpaku pada buku ajar dan pemberian teks bacaan yang terlalu panjang serta berupa tulisan saja.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin memecahkan permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran. Menurut Asyhar (2012:7) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Menurut Sudjana dan Rivai (2017:3-4) terdapat beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi dan lingkungan sebagai media pembelajaran. Salah satu contoh media grafis adalah komik.

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2013:127). Salah satu kelebihan komik berdasarkan penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam waktu satu bulan minimal satu buah komik, maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya.

Hasil penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah Penelitian yang dilakukan oleh Indriyati dan Jailani pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta didik Kelas V” menyatakan bahwa media komik tersebut mendapat penilaian baik dari para

ahli dan layak untuk digunakan. Hasil penelitian ini adalah media komik pembelajaran matematika yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Penelitian selanjutnya adalah Penelitian yang dilakukan oleh Nova Dwi Kurniawan pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 1 Benda-Benda Di Lingkungan Sekitar Peserta didik Kelas V SD” menyatakan bahwa media pembelajaran bahasa Indonesia berupa media komik mampu menarik perhatian peserta didik serta mampu mengembangkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Kumyati, Ida dan Sarwi dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menggali Informasi dari Teks Narasi Sejarah untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter pada Peserta Didik Kelas V SD”. Hasil dari penelitian ini adalah dengan pengembangan bahan ajar tersebut mampu meningkatkan karakter peserta didik, mampu menanamkan karakter positif dan hasil belajar peserta didik kelas V SD.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti hendak melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Komik Materi Memaparkan Informasi Penting Dari Menggali Teks Narasi Pada Peserta didik Kelas V SDN Karang Juwana”.

1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan, antara lain :

- 1) Rendahnya minat peserta didik dalam membaca buku;
- 2) Rendahnya kemampuan peserta didik dalam aspek berbicara;
- 3) Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia masih terpaku pada buku ajar dan pemberian teks bacaan yang terlalu panjang serta berupa tulisan saja;
- 4) Guru belum menggunakan media pembelajaran yang khusus dan jelas yang dapat membantu peserta didik dalam belajar.

1. 3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah pada kurangnya media pembelajaran khusus yang digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan rendahnya kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbicara. Untuk itu, peneliti akan mengembangkan media yaitu komik untuk mengajarkan materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi di kelas V. Hal ini dikarenakan, guru hanya terpaku pada buku ajar dan belum menggunakan media yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi, sehingga kurang meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar. Melalui pengembangan komik ini diharapkan peserta didik lebih antusias untuk belajar dan mampu meningkatkan kemampuan memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi.

1. 4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, dapat disimpulkan dengan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah desain pengembangan media komik materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi pada peserta didik kelas V SDN Karang Juwana?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media komik materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi pada peserta didik kelas V SDN Karang Juwana?
- 3) Bagaimanakah keefektifan media komik materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi untuk peserta didik kelas V SDN Karang Juwana?

1. 5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan Komik materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi untuk kelas V sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan desain pengembangan media komik materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi.
- 2) Menguji kelayakan media komik materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi.
- 3) Mengetahui keefektifan media komik materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi untuk peserta didik kelas V SDN Karang.

1. 6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian pengembangan media komik materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi diharapkan mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta menambah kontribusi dalam pengembangan media dan memperkaya jenis media pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Manfaat bagi peserta didik

Dapat memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran Bahasa Indonesia, memotivasi peserta didik untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik.

1.6.2.2 Untuk guru

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, memotivasi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif, aktif, kreatif dan menyenangkan.

1.6.2.3 Untuk sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh sekolah sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memotivasi guru lain untuk meningkatkan kualitas dan media pembelajaran.

1.6.2.4 Untuk peneliti

Sebagai calon guru pada masa yang akan datang, hasil penelitian ini dapat diterapkan pada pembelajaran di sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi. Komik ini dibuat dengan aplikasi *Adobe Photoshop*. Spesifikasi komik yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Komik berbentuk buku dengan ukuran A5;
- 2) *Cover* komik menggunakan kertas *ivory* 230 gram;
- 3) Isi komik menggunakan kertas HVS;
- 4) Jenis *font* yang digunakan adalah *comic sans MS* dengan ukuran menyesuaikan percakapan;
- 5) Komik ini berisi teks narasi untuk materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi;
- 6) Komik menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa;
- 7) Terdapat halaman pengenalan tokoh untuk memudahkan dalam memahami tokoh;
- 8) Desain pada sampul depan dan sampul belakang dibuat menarik terdiri atas dua warna yaitu merah dan putih;

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoretis

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau penghantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Criticos (1996) mengatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium batasan (Daryanto, 2013:4-5).

The Association for Educational Communication and Technology (AECT) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Sedangkan menurut Suparman, media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Selanjutnya menurut McLuhan (dalam Midun) memaknai media sebagai saluran informasi (Asyhar, 2012:4).

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Menurut Sadiman, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan menurut Gagne, media merupakan berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Selain itu, Raharjo mengemukakan bahwa media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan. Pengertian media dalam

proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memroses dan menyusun kembali informasi visual atau herbal (Kustandi dan Sutjipto, 2011:7).

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana atau alat yang berfungsi untuk membantu proses belajar mengajar sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami pembelajaran sehingga terjadi proses perubahan tingkah laku dan hasil belajar.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz mengemukakan terdapat empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif dan (4) fungsi kompensatoris. Maksud dari fungsi atensi media visual adalah menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual tersebut mampu menggugah emosi dan sikap peserta didik. Kemudian fungsi kognitif media visual mampu terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar mampu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Sedangkan fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian yang

menyatakan bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali atau media pembelajaran mampu mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima serta memahami pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal (Kustandi dan Sutjipto, 2011:19-20). Menurut Astriani (2016:179) media mampu membantu guru sebagai perantara materi kepada siswa. Media akan memperkaya proses pembelajaran yang pada awalnya hanya bertadris lisan dan tulisan saja. Selain itu media juga memudahkan siswa dalam menemukan sumber belajar yang tidak hanya berupa buku teks semata.

Sedangkan menurut Gerlach dan Ely dalam Ibrahim et. Al., (dalam Daryanto (2013:9)) secara rinci fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau;
- 2) Mengamati benda atau peristiwa yang sukar untuk dikunjungi;
- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukuran yang tidak memungkinkan;
- 4) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung;
- 5) Mengamati dengan teliti, binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap;

- 6) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati;
- 7) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan;
- 8) Dapat membandingkan sesuatu dengan bantuan gambar, model atau foto;
- 9) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat;
- 10) Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung cepat;
- 11) Mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung;
- 12) Melihat bagian-bagian tersembunyi dari suatu alat;
- 13) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama;
- 14) Dapat menjangkau audien yang jumlahnya besar dan mengamati suatu objek secara serempak;
- 15) Dapat belajar sesuai kemampuan, minat dan temponya masing-masing.

Sedangkan menurut Asyhar (2012:42) media pembelajaran memiliki banyak fungsi, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Media sebagai sumber belajar, yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung pesan/pengetahuan dari pebelajar kepada pembelajar.
- 2) Fungsi semantik, yaitu fungsi media dalam memperjelas arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol.

- 3) Fungsi fiksatif, yaitu fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian sehingga dapat digunakan kembali sesuai keperluan.
- 4) Fungsi distributif, maksudnya dalam sekali penampilan suatu objek atau kejadian dapat menjangkau pengamat yang sangat besar dalam kawasan yang sangat luas.
- 5) Fungsi psikomotorik adalah fungsi media dalam meningkatkan keterampilan fisik peserta didik.
- 6) Fungsi psikologis yaitu fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang mencakup fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menggugah perasaan/emosi), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan daya pikir), fungsi imajinatif dan fungsi motivasi (mendorong peserta didik membangkitkan minat belajar).
- 7) Fungsi sosio-kontrol, yakni media pembelajaran dapat memberikan rangsangan persepsi yang sama kepada peserta didik.

Dari pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media berfungsi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami isi pelajaran, menarik perhatian peserta didik, memotivasi peserta didik untuk belajar, menangkap suatu objek atau peristiwa tertentu, memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu dan menambah nilai praktis.

2.1.3 Peran Media Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran (Daryanto, 2013:7).

Menurut Gerlach dan Ely dalam Ibrahim et.al., (2001) (dalam Daryanto (2013:9)) media memiliki kemampuan sebagai berikut:

1) Kemampuan Fiksatif

Artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat itu diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

2) Kemampuan Manipulatif

Artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

3) Kemampuan Distributif

Artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya melalui siaran TV atau radio.

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton (dalam Kustandi dan Sutjipto (2011:21) terdapat beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran berlangsung, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penyampaian pelajaran tidak kaku;
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik;
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan;
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak, dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa lebih besar;
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas;

- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana saja diinginkan atau diperlukan, terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu;
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan;
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa peran media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran. Karena dengan menggunakan media pembelajaran komunikasi dari peserta didik dan pendidik akan terjadi.

2.1.4 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasi berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Terdapat lima model klasifikasi yaitu menurut: (1) Wilbur Schramm (2) Gagne (3) Allen (4) Gerlach dan Ely (5) Ibrahim (Daryanto, 2013:17-18). Menurut Schramm, media digolongkan menjadi rumit, mahal dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan yaitu (1) liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan *facsimile*; (2) liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, *slide*, poster *audio tape*; (3) media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon. Menurut Gagne, media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media

pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hierarki belajar yang dikembangkan yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar. Menurut Allen terdapat sembilan kelompok media yaitu visual, diam, film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak dan sajian lisan. Menurut Gerlach dan Ely media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram dan simulasi. Menurut Ibrahim media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media *audio*, media proyeksi, televisi, video dan komputer.

Selain itu, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya (Sanjaya, 2008:211)

1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

- a) Media Auditif yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara;
- b) Media Visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis;

- c) Media *Audiovisual* yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam:
- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan TV. Melalui media ini peserta didik hanya dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus;
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video dan sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
- a) Media yang diproyeksikan, seperti film, *slide*, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan film *slide*, *Over Head Projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa;
 - b) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2017:3-4), terdapat beberapa jenis media pengajaran. Pertama media grafis, seperti gambar, foto, grafik,

bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain. Ketiga model proyeksi seperti *slide*, *films strips*, *film*, penggunaan OHP, dan lain-lain. Keempat penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Menurut Asyhar (2012: 44-46) pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu media visual, media *audio*, media audiovisual dan multimedia. Media visual merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat bergantung pada kemampuan penglihatannya. Selanjutnya media audio merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Menurut Munadi, media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata, pesan dan informasi yang diterimanya berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain atau pesan nonverbal yang berupa bunyi-bunyian, musik dan bunyi tiruan. Sedangkan media audiovisual merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan misalnya berupa film dan video. Kemudian multimedia merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan yang secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan

pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi serta informasi misalnya, TV dan powerpoint.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran secara umum dibagi ke dalam tiga bentuk yaitu media *audio*, media *visual* dan media *audiovisual*.

2.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012:81-82) kriteria media pembelajaran yang baik perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah:

1) Jelas dan rapi

Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya. Jelas dan rapi juga mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan, dan ilustrasi gambar. Media yang kurang rapi dapat mengurangi kemenarikan dan kejelasan media tersebut sehingga fungsinya tidak maksimal dalam perbaikan pembelajaran.

2) Bersih dan menarik

Bersih di sini berarti tidak gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, suara, dan video. Media yang kurang bersih biasanya kurang menarik karena akan mengganggu konsentrasi dan kemenarikan media.

3) Cocok dengan sasaran

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang

tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.

4) Relevan dengan topik yang diajarkan

Media harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.

5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran

Media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

6) Praktis, luwes, dan tahan

Kriteria ini menuntun para guru/instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di manapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.

7) Berkualitas baik

Kriteria media secara teknis harus berkualitas baik, misalnya pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknik tertentu, seperti visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

8) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar

Media yang terlalu besar sulit digunakan dalam satu kelas yang berukuran terbatas dan dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang kondusif.

Profesor Ely dalam kuliahnya di Fakultas Pascasarjana IKIP Malang tahun 1982 mengatakan bahwa pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik peserta didik, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan. Sebagai pendekatan praktis, beliau menyarakannya untuk mempertimbangkan media apa saja yang ada, berapa harganya, berapa lama diperlukan untuk mendapatkannya, dan format apa yang memenuhi selera pemakai (misalnya peserta didik dan guru) Sedangkan menurut Dick dan Carey menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun

serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Faktor yang terakhir adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Ada sejenis media yang biaya produksinya mahal (seperti program film bingkai). Namun bila dilihat kestabilan materi dan penggunaan yang berulang-ulang untuk jangka waktu yang panjang program film bingkai mungkin lebih murah dari media yang biaya produksinya murah (misalnya brosur) tetapi setiap waktu materinya berganti (Sadiman dan Raharjo, 2014:85).

Sedangkan menurut Arsyad (2014:74-76) ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, diantaranya:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai;
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.;
- 3) Praktis, luwes dan bertahan;
- 4) Guru terampil menggunakannya;
- 5) Pengelompokan sasaran;
- 6) Mutu teknis.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media dipertimbangkan berdasarkan tujuan penggunaan, sasaran penggunaan media, karakteristik media, waktu, biaya dan ketersediaan.

2.1.6 Kriteria Penilaian Media

Walker & Hess (dalam Arsyad, 2014:219) mengemukakan bahwa kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas, diantaranya:

- 1) Kualitas isi dan tujuan
 - a) Ketepatan;
 - b) Kepentingan
 - c) Kelengkapan
 - d) Keseimbangan
 - e) Minat/perhatian
 - f) Keadilan
 - g) Kesesuaian dengan situasi siswa.
- 2) Kualitas instruksional
 - a) Memberikan kesempatan belajar;
 - b) Memberikan bantuan untuk belajar;
 - c) Kualitas memotivasi;
 - d) Fleksibilitas instruksionalnya;
 - e) Hubungan dengan program pembelajaran lainnya;
 - f) Kualitas sosial interaksi instruksionalnya;
 - g) Kualitas tes dan penilaiannya;
 - h) Dapat memberi dampak bagi siswa;
 - i) Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.

3) Kualitas teknis

- a) Keterbacaan;
- b) Mudah digunakan;
- c) Kualitas tampilan/tayangan;
- d) Kualitas penanganan jawaban;
- e) Kualitas pengelolaan programnya;
- f) Kualitas pendokumentasiannya.

Media yang telah memenuhi kriteria penilaian tersebut maka layak untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Salah satu contoh media untuk siswa sekolah dasar yaitu komik

2.1.7 Hakikat Komik

Komik pada awalnya berkaitan dengan segala sesuatu yang lucu dan boleh jadi, berasal dari kata bahasa Belanda "*komiek*" yang berarti pelawak. Sedangkan menurut bahasa Yunani kuno, komik berasal dari kata "*komikos*" yang merupakan kata bentukan dari "*kosmos*" yang berarti bersuka ria atau bercanda. Menurut Franz dan Meier, komik merupakan cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan melalui urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Hampir seluruh teks komik tersusun dari hubungan antara gambar (lambang visual) dan kata-kata (lambang verbal). Fungsi kata-kata adalah untuk menjelaskan, melengkapi dan memperdalam penyampaian gambar dan teks secara keseluruhan, sehingga hubungan gambar dan kata-kata sangat erat serta merupakan satu kesatuan. Kata-kata biasanya ditampilkan dalam

gelembung-gelembung atau balon-balon yang dikreasikan sedemikian rupa sehingga serasi dengan gambar-gambar. Balon-balon teks itu dapat berupa ujaran atau pikiran dan perasaan tokoh atau deskripsi singkat tentang sesuatu (Nurgiyantoro, 2013:409-410).

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2013:127). Komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Buku komik menyediakan cerita-ceritanya yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya sehingga sangat digemari baik anak-anak maupun orang dewasa (Daryanto, 2013:27).

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat jika dihubungkan dengan gambar. Komik dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Apabila kartun sangat bergantung kepada dampak penglihatan tunggal, maka komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung (Sudjana dan Rivai, 2017:64). Komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu (Fawaidah dan Sukarmin, 2016:623). Komik sangat berfungsi dalam penyampaian gagasan, ide dan kebebasan untuk berfikir (Purwanto dan Yuliani, 2013:72).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan

memerankan cerita dalam gambar yang bersifat menghibur dan menyampaikan pesan sehingga menarik minat pembaca.

2.1.8 Jenis-Jenis Komik

Menurut fungsinya komik dibedakan atas komik komersial dan komik pendidikan. Komik komersial jauh lebih diperlukan di pasaran, karena bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran, memiliki kesederhanaan jiwa dan moral serta adanya kecenderungan manusiawi universal terhadap pemujaan pahlawan. Sedangkan komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, lembaga-lembaga non profit (Daryanto, 2013:27).

Sedangkan menurut Nurgiyantoro (2013:434), komik dibedakan ke dalam beberapa kategori tergantung sudut pandangnya. Dilihat dari segi bentuk penampilan kemasan, komik dibedakan ke dalam komik strip dan komik buku. Komik strip merupakan komik yang hanya terdiri atas beberapa panel gambar saja, namun telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh. Komik buku merupakan komik yang dikemas dalam bentuk buku dan satu buku biasanya menampilkan sebuah cerita yang utuh. Dilihat dari segi isi, komik dibedakan ke dalam komik humor, komik petualangan, komik fantasi, komik sejarah dan komik nyata (klasik) dan ditambahkan komik biografi serta komik ilmiah. Komik humor merupakan komik yang secara isi menampilkan sesuatu yang lucu dan mengundang pembaca untuk tertawa menikmatinya. Komik petualangan merupakan komik yang

menampilkan cerita petualangan tokoh-tokoh cerita dalam rangka mencari, mengejar, membela, memperjuangkan atau aksi-aksi yang lain. Komik biografi dimaksudkan sebagai kisah hidup seorang tokoh sejarah yang ditampilkan dalam bentuk komik. Komik ilmiah lebih menekankan pada proses penemuan dan barang yang ditemukannya. Kemudian dari segi pembaca yang dituju, komik dibedakan ke dalam komik anak dan komik dewasa.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis komik bermacam-macam tergantung sudut pandangnya. Dari segi fungsi, komik dibedakan ke dalam komik komersial dan komik pendidikan. Dari segi bentuk penampilan kemasan, komik dibedakan ke dalam komik strip dan komik buku. Sedangkan dilihat dari segi isi, komik dibedakan ke dalam komik humor, komik petualangan, komik fantasi, komik sejarah dan komik nyata (klasik). Kemudian dari segi pembaca yang dituju, komik dibedakan ke dalam komik anak dan komik dewasa.

2.1.9 Kelebihan Komik

Menurut Kurniati dan Dewi (2017:15) komik merupakan bacaan yang paling diminati oleh anak-anak karena mudah dicerna dan mengandung humor sehingga komik dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Wuriyanto (dalam Sari dkk, 2018:113) media komik memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat memotivasi dan meningkatkan minat baca siswa dalam belajar. Salah satu kelebihan komik berdasarkan penelitian yang dilakukan Thorndike

(dalam Daryanto, 2013:128), diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam waktu satu bulan minimal satu buah komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya. Hal ini berdampak pada kemampuan membaca peserta didik dan penguasaan kosakata jauh lebih banyak dari peserta didik yang tidak menyukai komik. Kelebihan komik lainnya 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, peserta didik tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai dengan gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik peserta didik cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun. Penggunaan komik sebagai media dalam pembelajaran memiliki peran penting, karena penyajian komik mem-bawa siswa ke dalam suasana yang penuh kegembiraan (Khairi, 2016:101). Pendapat yang sama dikemukakan oleh Indiyati dan Jailani (2015:87) bahwa media komik memiliki potensi untuk lebih disukai siswa, hal ini dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya. Dengan gambar, penjelasan panjang lebar dan rumit dari teks atau topik pembelajaran yang dibaca dapat menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Dengan menggunakan komik dalam pembelajaran diharapkan siswa

termotivasi dalam belajar sehingga siswa dapat memahami konsep pada materi pelajaran yang diajarkan dengan mudah (Zain dkk, 2013:218), Rohemi dkk (2014:2) juga mengungkapkan pendapat yang sama bahwa komik mampu meningkatkan motivasi siswa. Secara tidak sadar dengan membaca komik siswa telah mempelajari materi yang ingin disampaikan oleh guru (Nugraheni, 2017:113). Selain itu di dalam komik memuat cerita dalam kehidupan nyata saat ini atau yang mampu membuat suasana belajar siswa menjadi menarik dan menyenangkan (Yatno dkk, 2015:829).

2.1.10 Struktur Komik

Komik memiliki beberapa unsur struktural, yaitu sebagai berikut (Nurgiyantoro, 2013:416-433).

1) Penokohan

Tokoh adalah subjek yang dikisahkan dalam komik. Dalam komik anak, ia tidak hanya mencakup manusia (*human*) saja, melainkan juga berbagai jenis makhluk hidup yang lain seperti binatang dan makhluk halus, atau bahkan benda-benda yang tidak bernyawa yang kesemuanya sengaja dipersonifikasikan, artinya tokoh-tokoh yang *nonhuman* tersebut sengaja diberi karakter dan ditingkahlakukan sebagaimana halnya manusia; dapat berbicara, berpikir, dan berperasaan layaknya manusia.

2) Alur

Alur dapat dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang bersebab-akibat. Peristiwa dapat berwujud aksi tokoh atau sesuatu yang lain yang sering juga ditimpakan kepada tokoh. Alur cerita tidak lain adalah kisah

tentang tokoh, terutama tokoh utama tokoh adalah pelaku dan penderita peristiwa, dan pengurutan peristiwa-peristiwa inilah yang kemudian membentuk alur. Alur adalah perjalanan hidup tokoh cerita yang telah dikreasikan sedemikian rupa sehingga tampak menarik serta mampu memancing munculnya daya *suspense* dan *surprise*. Dengan demikian, keterkaitan antara alur cerita dan tokoh sedemikian eratnta, tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya.

3) Tema dan Moral

Aspek tema dan moral dalam komik, juga dalam berbagai bacaan cerita fiksi, merupakan isi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Jika aspek tema dan moral dipandang sebagai sesuatu yang ingin disampaikan, aspek-aspek lain seperti gambar, bahasa, alur, dan pelukisan tokoh sebagai aspek bentuk dan sarana untuk menyampaikan unsur “sesuatu” tersebut. Bacaan apapun yang ditulis orang, fiksi amupun komik misalnya, mesti mengemban misi sebagai sarana untuk menyampaikan moral, ajaran, atau sesuatu yang berkonotasi positif yang lain.

4) Gambar dan Bahasa

Aspek gambar dan bahasa merupakan unsur komik yang secara nyata dapat ditatap karena keduanya merupakan media representasi komik itu sendiri. Pada gambar dan bahasa inilah juga terkandung berbagai unsur komik yang lain seoerti disebut di atas. Maka, dari segi ini aspek gambar dan bahasa dapat dipandang sebagai unsur bentuk, yaitu

dipergunakan untuk mewedahi unsur-unsur yang lain terutama unsur isi. Dengan sedikit mengesampingkan unsur yang telah disebutkan di atas, dalam banyak hal kedua unsur ini menentukan kadar kemenarikan sebuah karya komik, dan itu haruslah dipahami bahwa keduanya menjadi sangat penting. Selain itu, kedua aspek itu harus dipahami sebagai satu kesatuan.

Dengan struktur-struktur tersebut, komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar, misalnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SD.

2.1.11 Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Menurut Khair (2018:91-92) Pembelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat dalam kurikulum 2013 dengan pembelajaran berbasis teks bertujuan agar dapat membawa peserta didik sesuai dengan perkembangan mentalnya dan menyelesaikan masalah kehidupan nyata dengan berpikir kritis. Dalam penerapannya, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki prinsip yaitu:

- 1) Bahasa hendaknya dipandang sebagai teks, bukan semata-mata kumpulan kata atau kaidah kebahasaan;
- 2) Penggunaan bahasa merupakan proses pemilihan bentuk-bentuk kebahasaan untuk mengungkapkan makna;
- 3) Bahasa bersifat fungsional artinya penggunaan bahasa yang tidak pernah dapat dipisahkan dari konteks, karena bentuk bahasa yang digunakan mencerminkan ide, sikap, nilai dan ideologi pemakai atau penggunanya;
- 4) Bahasa merupakan sarana pembentukan berpikir manusia.

Dengan prinsip di atas, maka pembelajaran berbasis teks membawa implikasi metodologis pada pembelajaran yang bertahap. Hal ini diawali dari kegiatan guru membangun konteks, dilanjutkan dengan kegiatan permodelan, membangun teks secara bersama-sama, sampai pada membangun teks secara mandiri. Kegiatan ini dilakukan karena teks merupakan satuan bahasa yang mengandung pikiran dengan struktur yang lengkap. Guru harus benar-benar meyakini bahwa pada akhirnya peserta didik mampu meyakini bahwa pada akhirnya peserta didik mampu menyajikan teks secara mandiri (Khair, 2018:91).

2.1.12 Keterampilan Berbahasa Indonesia SD

Menurut Tarigan (2008:1) Keterampilan berbahasa dalam kurikulum sekolah mencakup empat segi. Setiap keterampilan mempunyai hubungan yang erat dengan cara beraneka ragam dalam memperoleh keterampilan berbicara, biasanya melalui suatu hubungan urutan yang terakhir, yaitu mula-mula pada masa kecil belajar menyimak kemudian berbicara, sesudah itu belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara dipelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan membaca dan menulis dipelajari di sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan yang disebut caturtunggal. Selanjutnya, setiap keterampilan itu erat kaitannya pula dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan.

Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir (Dawson, 1963; Tarigan; 1985b:1). Berikut empat keterampilan berbahasa:

1) Keterampilan menyimak

Menurut Logan (dalam Santosa, 2010:6.31) hakikat menyimak dapat dilihat dari berbagai segi. Menyimak dapat dipandang sebagai suatu sarana, keterampilan, seni, proses, respons atau sebagai suatu pengalaman kreatif. Menyimak dikatakan sebagai suatu sarana sebab adanya kegiatan yang dilakukan seseorang pada waktu menyimak yang harus melalui tahap mendengar bunyi-bunyi yang telah dikenalnya. Kemudian, secara bersamaan ia memaknai bunyi-bunyi itu. Dengan cara ini, ia mampu menginterpretasikan dan memahami makna rentetan bunyi-bunyi itu. Sebagai suatu keterampilan, menyimak bertujuan untuk berkomunikasi karena melibatkan keterampilan yang bersifat aural dan oral. Berdasarkan pandangan ini, harus dibedakan antara mendengar dan menyimak. Mendengar merupakan fase awal dari menyimak, yaitu fase mengenal bunyi, sedangkan menyimak merupakan fase kedua yaitu fase pemaknaan simbol-simbol aural. Menyimak sebagai seni berarti kegiatan menyimak itu memerlukan adanya kedisiplinan, konsentrasi, partisipasi aktif, pemahaman dan penilaian seperti halnya orang mempelajari seni musik, seni peran atau seni rupa. Sebagai suatu proses, menyimak berkaitan dengan proses keterampilan yang kompleks yaitu keterampilan mendengarkan, memahami, menilai dan merespons. Oleh sebab itu, menyimak harus diajarkan, menyimak dikatakan sebagai respons, sebab

respons merupakan unsur utama dalam menyimak. Penyimak dapat merespons dengan efektif jika ia memiliki pancaindera yang cukup baik dan mempunyai kemampuan menginterpretasikan pesan yang terkandung dalam tuturan yang disimaknya. Menyimak sebagai pengalaman kreatif melibatkan pengalaman yang nikmat, menyenangkan dan memuaskan.

2) Keterampilan menulis

Menulis dianggap sebagai proses ataupun suatu hasil (Santosa, 2010:6.14). Menulis merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan sebuah tulisan. Dilihat dari segi prosesnya, menulis dapat dimulai dari menggerakkan pensil di atas kertas sampai terwujud karangan atau dapat pula dimulasi dari memilih buku yang akan dibaca, mencatat bagian-bagian yang diperlukan, kemudian digunakan untuk bahan yang dibicarakan dalam karangan. Pada diri peserta didik, keterampilan menulis dibangun guru melalui banyak latihan dengan menggunakan teknik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Beberapa teknik pembelajaran menulis yang dapat dilakukan guru, misalnya menulis secara langsung tanpa mepedulikan teori, memulai menulis dari bagian yang paling disukai peserta didik, menulis *nonlinear* atau menulis yang didasari dengan kegemaran membaca. Pembelajaran menulis dilaksanakan dalam jam pelajaran dan diluar jam pelajaran. Beberapa strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis di kelas adalah bermain-main dengan bahasa dan tulisan, kuis, membuat

atau mengganti akhir cerita dan menulis meniru model. Di luar jam pelajaran guru dapat menggunakan strategi menulis buku harian, menyelenggarakan majalah dinding atau membuat kliping, yang semuanya diarahkan agar peserta didik senang menulis.

3) Keterampilan membaca

Pada hakikatnya, membaca terdiri dari dua bagian yaitu membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk (Santosa, 2010:6.3). Membaca sebagai proses mengacu pada aktivitas fisik dan mental. Sedangkan membaca sebagai produk mengacu pada konsekuensi dari aktivitas yang dilakukan pada saat membaca. Proses membaca sangat kompleks dan rumit karena melibatkan beberapa aktivitas, baik berupa kegiatan fisik maupun kegiatan mental.

4) Keterampilan berbicara

Menurut Brown dan Yule (dalam Santosa, 2010:6.34) berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Tujuan utama pembelajaran berbicara di SD adalah melatih peserta didik berbicara dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dapat menggunakan bahan pembelajaran membaca atau menulis, kosakata dan sastra sebagai bahan pembelajaran berbicara, misalnya menceritakan pengalaman yang mengesankan, menceritakan kembali cerita yang pernah dibaca atau

didengar, mengungkapkan pengalaman pribadi, bertanya jawab berdasarkan bacaan, bermain peran dan berpidato.

2.1.13 Keterampilan Berbicara pada Peserta didik SD

Menurut Brown dan Yule, berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Menurut Agustine dan Wahyu S (2014:5) Berbicara adalah suatu kemampuan seseorang untuk bercakap-cakap dengan mengujarkan bunyi-bunyi bahasa untuk menyampaikan pesan berupa ide, gagasan, maksud atau perasaan untuk melahirkan interaksi kepada orang lain. Berbicara sering dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial karena berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, *psikologis*, *neurologist*, dan linguistik secara luas. Banyaknya faktor yang terlihat di dalamnya, menyebabkan orang beranggapan bahwa berbicara merupakan kegiatan yang sangat kompleks (Santosa, 2010:6.34). Menurut Widiанти dkk (2015:3) anak memiliki perkembangan yang bervariasi, termasuk perkembangan bahasa dan keterampilan bicaranya. Kecakapan berpikir siswa akan berkembang ketika siswa mampu mentransformasikan pikiran, perasaan dan ide kepada orang lain secara lisan (Septiani dan Wahyu S, 2017:3).

Menurut Santosa (2010:6.35) klasifikasi berbicara dapat dilakukan berdasarkan tujuannya, situasinya, cara penyampaiannya, dan jumlah pendengarnya. Perinciannya sebagai berikut.

- 1) Berbicara berdasarkan tujuannya
 - a) Berbicara memberitahukan, melaporkan dan menginformasikan
 - b) Berbicara menghibur
 - c) Berbicara membujuk, mengajak, meyakinkan atau menggerakkan
- 2) Berbicara berdasarkan situasinya
 - a) Berbicara formal
 - b) Berbicara informal
- 3) Berbicara berdasarkan cara penyampaiannya
 - a) Berbicara mendadak
 - b) Berbicara berdasarkan catatan
 - c) Berbicara berdasarkan hafalan
 - d) Berbicara berdasarkan naskah
- 4) Berbicara berdasarkan jumlah pendengarnya
 - a) Berbicara antar pribadi
 - b) Berbicara dalam kelompok kecil
 - c) Berbicara dalam kelompok besar

Tujuan berbicara adalah berkomunikasi. Dengan berkomunikasi kita dapat menyampaikan gagasan secara afektif untuk mencapai maksud tertentu (Wahyuningsih dan Wahyu S, 2017:717). Sedangkan tujuan utama pembelajaran berbicara di SD adalah melatih peserta didik berbicara dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dapat menggunakan bahan pembelajaran membaca atau menulis, kosakata dan sastra sebagai bahan pembelajaran berbicara, misalnya

menceritakan pengalaman yang mengesankan, menceritakan kembali cerita yang pernah dibaca atau didengar, mengungkapkan pengalaman pribadi, bertanya jawab berdasarkan bacaan, bermain peran dan berpidato. Banyak cara untuk melaksanakan pembelajaran berbicara di SD, misalnya peserta didik diminta merespons secara lisan gambar yang diperlihatkan guru, menceritakan isi bacaan, bertanya jawab, mendiskusikan bagian cerita yang menarik, membicarakan keindahan sebuah puisi, melanjutkan cerita guru, berdialog, dan sebagainya. Dalam hal ini, yang perlu diperhatikan bahwa pembelajaran berbicara harus dikaitkan dengan pembelajaran keterampilan lainnya (Santosa, 2010:6.38). Menceritakan kembali adalah menyampaikan, mengungkapkan, atau memaparkan informasi dari hasil membaca atau menyimak kepada orang lain dengan tujuan agar orang lain dapat mengetahui dan memahami apa yang pencerita sampaikan (Lestari dkk, 2014:3). Menurut Leinonen (dalam Miniscalco, 2007:667) yang mendasari kemampuan menceritakan kembali sebuah cerita adalah memahami isi cerita dan mengetahui topik cerita, mengingat teks, mengaitkan teks dengan gambar, dan memproses hal tersebut dengan kecepatan yang diperlukan.

Dengan urutan dan bobot yang mungkin dirinci secara berbeda oleh orang yang berbeda serta kebutuhan yang mungkin berbeda pula, sasaran tes berbicara meliputi, 1)relevansi dan kejelasan isi pesan, masalah atau topik, 2) kejelasan dan kerapian pengorganisasian isi, 3) penggunaan bahasa yang baik dan benar serta sesuai dengan isi, tujuan wacana, keadaan nyata termasuk pendengar. Tergantung pada kebutuhan dan hakikat

penyelenggaraan suatu tes berbicara yang diselenggarakan, rincian sasarannya dapat berupa kriteria yang umum dan luas atau bersifat lebih khusus dan terinci. Yang terpenting untuk diupayakan demi penyelenggaraan tes berbicara yang baik adalah penetapan titik berat sasaran tes dalam bentuk rincian kemampuan berbicara sebagai patokan dalam melakukan penilaian (Djiwandono, 2011:119). Faktor-faktor yang berhubungan dengan kemampuan berbicara di antaranya adalah faktor guru yang memberikan pemahaman kepada siswa, faktor kecerdasan siswa, faktor minat siswa membaca dan faktor lingkungan keluarga (Saraswati, 2018:40).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara pada peserta didik SD bermacam-macam. Salah satu keterampilan berbicara pada peserta didik SD adalah menceritakan kembali isi teks narasi.

2.1.14 Teks Narasi

Dede Oetomo menyatakan bahwa banyak orang yang mempertukarkan istilah 'teks' dan 'wacana'. Sebenarnya, istilah teks lebih dekat dengan pemaknaannya dengan bahasa tulis, dan wacana pada bahasa lisan. Dalam tradisi tulis, teks bersifat 'monolog noninteraksi' dan wacana bersifat 'dialog interaksi'. Dalam konteks ini, teks dapat disamakan dengan naskah, yaitu semacam bahan tulisan yang berisi materi tertentu, seperti naskah materi kuliah, pidato, atau lainnya. Jadi perbedaan kedua istilah semata-mata terletak pada segi (jalur) pemakaiannya saja. Sebenarnya, teks adalah esensi wujud bahasa. Dengan kata lain, teks direalisasikan

(diucapkan) dalam bentuk ‘wacana’. Mengenai hal ini, Van Dyk (dalam PWJ Nababan) mengemukakan bahwa teks lebih bersifat konseptual (Mulyani, 2005:9).

Narasi merupakan suatu bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu. Selain itu, pengertian narasi adalah suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dijalin dan dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi di dalam suatu kesatuan waktu. Narasi merupakan suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi (Keraf, 2010:136). Sedangkan menurut Suparno dan Mohamad Yunus (2008:1.11) narasi adalah ragam wacana yang menceritakan proses kejadian suatu peristiwa. Sasarannya adalah memberikan gambaran yang sejelas-jelasnya kepada pembaca mengenai fase, langkah, urutan atau rangkaian terjadinya sesuatu hal. Bentuk karangan ini dapat ditemukan misalnya pada karya prosa atau drama, biografi atau autobiografi, laporan peristiwa, serta resep atau cara membuat dan melakukan sesuatu hal. Narasi membutuhkan penggunaan kosa kata tertentu dan penggunaan bentuk-bentuk tata bahasa tertentu (Squires, 2014:2).

Jadi teks narasi adalah suatu tulisan yang berusaha menciptakan, mengisahkan dan merangkaikan tindak tanduk perbuatan manusia dalam sebuah peristiwa secara kronologis atau berlangsung dalam satu kesatuan waktu.

2.1.15 Ciri-Ciri Narasi

Menurut Sujanto, ciri utama karangan narasi adalah gerak atau perubahan dari keadaan suatu waktu menjadi keadaan yang lain pada waktu berikutnya melalui peristiwa yang berangkaian. Wiyanto mengemukakan ciri karangan narasi adalah tulisan yang bersifat menyejarahkan sesuatu berdasarkan perkembangannya dari waktu ke waktu. Narasi mementingkan urutan kronologis suatu peristiwa, kejadian, dan masalah. Sedangkan menurut Keraf (2010:136), yang menjadi ciri dari karangan narasi adalah (1) menonjolkan unsur perbuatan atau tindakan (2) dirangkai dalam urutan waktu (3) berusaha menjawab pertanyaan apa yang terjadi. Sedangkan menurut Suparno dan Mohammad Yunus (2008:1.11) menjelaskan ciri-ciri karangan narasi yang membedakan dengan karangan yang lain yaitu karangan narasi adalah ragam wacana yang menceritakan gambaran yang sejelas-jelasnya kepada pembaca mengenai fase, langkah, urutan atau rangkaian terjadinya sesuatu hal. Menurut Widyamartaya (dalam Marnius, 2012:46) narasi bertujuan menyampaikan gagasan dalam urutan waktu dengan maksud menghadirkan di depan mata angan-angan pembaca serentetan peristiwa yang biasanya memuncak pada kejadian utama. Narasi melakukan penambahan ilmu pengetahuan melalui jalan cerita, bagaimana suatu peristiwa itu berlangsung (Suriaman, 2016:15). Selain itu, narasi memiliki hubungan yang logis, berstruktur stimulus dan respon (Anggraini dan Hendratno, 2018:67).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri karangan narasi adalah gerak atau perubahan dari waktu ke waktu, ada tokoh yang diceritakan atau berisi tentang kehidupan manusia, dan terdapat konflik.

2.1.16 Jenis-Jenis Narasi

Menurut Keraf (2010:135-139) narasi dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu narasi ekspositoris dan narasi sugestif. Narasi ekspositoris bertujuan untuk menggugah pikiran para pembaca untuk mengetahui apa yang dikisahkan. Sasaran utamanya adalah rasio, yaitu berupa perluasan pengetahuan para pembaca sesudah membaca kisah tersebut. Narasi menyampaikan informasi mengenai berlangsungnya suatu peristiwa. Sementara itu, narasi sugestif bertujuan untuk memberi makna tas peristiwa atau kejadian itu sebagai suatu pengalaman. Karena sasarannya adalah makna peristiwa atau daya kejadian itu, maka narasi sugestif selalu melibatkan daya khayal (imajinasi). Berikut perbedaan pokok antara narasi ekspositoris dan narasi sugestif.

Tabel 2.1 Perbedaan Narasi Ekspositoris dan Narasi Sugestif

No	Narasi Ekspositoris	Narasi Sugestif
1.	Memperluas pengetahuan	Menyampaikan suatu makna atau suatu amanat yang tersirat
2.	Menyampaikan informasi mengenai suatu kejadian	Menimbulkan daya khayal
3.	Didasarkan pada penalaran untuk mencapai kesepakatan rasional	Penalaran hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan makna, sehingga kalau perlu penalaran dapat dilanggar
4.	Bahasanya lebih condong ke	Bahasanya lebih condong ke

	bahasa informatif dengan titik berat pada penggunaan kata-kata denotatif	bahasa figuratif dengan menitikberatkan penggunaan kata-kata konotatif
--	--	--

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis narasi ada dua yaitu narasi sugestif dan narasi ekspositoris.

2.1.17 Struktur Karangan Narasi

Keraf (2010:145) menyatakan bahwa sebuah struktur dapat dilihat dari bermacam-macam segi penglihatan. Sesuatu dikatakan mempunyai struktur jika terdiri dari bagian-bagian yang secara fungsional berhubungan satu sama lain. Struktur narasi dapat dilihat dari komponrn-komponrn yang membentuknya seperti, perbuatan penokohan, latar dan sudut pandang.

1) Alur (Plot)

Alur merupakan rangkaian pola tindak-tanduk yang berusaha memecahkan konflik yang terdapat dalam narasi itu, yang berusaha memulihkan situasi narasi ke dalam situasi yang seimbang dan harmonis. Alur merupakan kerangka dasar yang sangat penting dalam kisah. Alur mengatur bagaimana tindakan-tindakan harus berhubungan satu sama lain, bagaimana suatu insiden mempunyai hubungan dengan insiden yang lain, bagaimana tokoh-tokoh harus digambarkan dan berperan dalam tindakan-tindakan itu, dan bagaimana situasi dan perasaan karakter (tokoh) yang terlibat dalam tindakan-tindakan itu yang terikat dalam satu kesatuan waktu (Keraf, 2010:147).

2) Tindak-tanduk/Perbuatan

Tindak-tanduk/perbuatan sebagai suatu unsur dalam alur (selain karakter, latar dan sudut pandang) juga merupakan sebuah struktur atau

membentuk sebuah struktur. Dalam narasi, setiap tindakan harus diungkapkan secara terperinci dalam komponen-komponennya sehingga pembaca merasakan seolah-olah menyaksikan semua itu. Setiap perbuatan atau rangkaian tindakan itu harus dijalin satu dengan yang lain dalam suatu hubungan yang logis, suatu hubungan yang masuk akal (Keraf, 2010:156-157).

3) Karakter/Penokohan

Penokohan (karakterisasi) dalam pengisahan dapat diperoleh dengan usaha memberi gambaran mengenai perilaku dan ucapan-ucapan para tokohnya (pendukung karakter), sejalan tidaknya kata dan perbuatan. Narasi yang baik akan memperhatikan masalah interrelasi antar tokoh-tokohnya dan perilaku mereka. Untuk memahami aksi, kita harus memahami tokoh yang terlibat, wujud fisiknya, motivasinya dan tanggapannya. Untuk mengungkapkan sebuah tindakan sehingga memuaskan, kita harus menampilkan seorang tokoh. Proses menampilkan dan menggambarkan tokoh-tokoh melalui karakter-karakternya itu disebut penokohan atau karakterisasi (Keraf, 2010:164-166).

4) Latar

Keraf (2010:148) mengungkapkan tindak-tanduk dalam sebuah narasi biasanya berlangsung dengan mengambil sebuah tempat tertentu yang dipergunakan sebagai pentas. Tempat atau pentas itu disebut latar atau setting. Latar dapat digambarkan secara hidup dan terperinci, dapat pula

digambarkan secara sketsa, sesuai dengan fungsi dan perannya pada tindak-tanduk yang berlangsung. Latar dapat menjadi unsur yang penting dalam kaitannya dengan tindak-tanduk yang terjadi atau hanya berperan sebagai unsur tambahan saja.

5) Sudut Pandang

Sudut pandang dalam narasi mempersoalkan bagaimana pertalian antara seorang yang mengisahkan narasi itu dengan tindak-tanduk yang berlangsung dalam kisah itu. Orang yang membawakan pengisahan itu dapat bertindak sebagai pengamat (*observer*) saja, atau sebagai peserta (*participant*) terhadap seluruh tindak-tanduk yang dikisahkan. Tujuan sudut pandang adalah sebagai suatu pedoman atau panduan bagi pembaca mengenai perbuatan atau tindak-tanduk karakter dalam sebuah pengisahan. Secara singkat dapat dikatakan bahwa sudut pandang dalam narasi mempersoalkan siapakah narator dalam narasi itu dan bagaimana relasinya dengan seluruh proses tindak-tanduk karakter dalam narasi. Jadi, sudut pandang dalam narasi menyatakan bagaimana fungsi seorang pengisah (narator) dalam sebuah narasi, apakah ia mengambil bagian langsung dalam seluruh rangkaian kejadian (sebagai *participant*) atau sebagai pengamat (*observer*) terhadap objek dari seluruh aksi atau tindak-tanduk dalam narasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa struktur narasi terdiri atas komponen-komponen yang membentuknya yaitu alur (plot),

penokohan, latar dan sudut pandang. Dalam teks narasi terdapat informasi-informasi penting yang disampaikan.

2.1.18 Informasi Penting

Informasi merupakan segala sesuatu yang dikomunikasikan, baik melalui bahasa lisan, surat kabar, video, dan lain-lain. Terdapat tiga makna dari kata informasi, pertama informasi sebagai suatu proses, yaitu merujuk pada kegiatan-kegiatan menjadi terinformasi. Makna kedua adalah informasi sebagai pengetahuan, maksudnya informasi mengacu pada segala kejadian di dunia yang tak terhingga, yang tak dapat disentuh, atau sesuatu yang abstrak sehingga informasi dilihat dari makna yang terkandung dalam keseluruhan medium yang digunakan. Ketiga, informasi dianggap sebagai suatu benda atau penyajian yang nyata dari pengetahuan. Sebagai benda yang nyata, informasi dilihat dari rangkaian simbol-simbol dan dapat ditangkap oleh pancaindera manusia serta dapat saling dipertukarkan. Sedangkan menurut UU No. 14 tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik, informasi merupakan keterangan, pernyataan, gagasan, serta tanda-tanda yang mengandung nilai, makna, dan pesan, baik data, fakta maupun penjelasannya yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca yang disajikan dalam berbagai kemasan dan format sesuai dengan perkembangan teknologi informasi serta komunikasi secara elektronik maupun nonelektronik (Ati, dkk, 2014:1.4-1.5).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan suatu keterangan, pernyataan, pendapat yang disampaikan oleh

satu orang atau lembaga atau pihak tertentu kepada orang lain dengan tujuan untuk memberi tahu. Jadi informasi penting merupakan suatu keterangan, pernyataan, pendapat yang bersifat pokok atau utama yang disampaikan oleh satu orang atau lembaga atau pihak tertentu kepada orang lain dengan tujuan untuk memberi tahu.

2.1.19 Pembelajaran Memaparkan Informasi Penting dari Menggali Teks Narasi Menggunakan Media Komik

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan di sekolah dasar, diantaranya menceritakan kembali dari teks yang dibaca atau didengarkan. Pada penelitian ini yaitu memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi. Teks narasi tersebut dikemas dalam sebuah komik agar lebih menarik minat peserta didik. Menurut Sudjana dan Rivai (2017:68) penggunaan komik dalam pembelajaran sebaiknya dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik dapat menjadi alat pengajaran yang efektif. Dalam pembelajaran ini, peneliti menggunakan model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question Read, Recite, dan Review*). Model pembelajaran SQ3R ini memiliki lima langkah, diantaranya (Lestari dan Yudhanegara, 2017:59):

1) Survey

Sebelum membaca, biasanya orang menyediakan waktu beberapa menit untuk mengenal keseluruhan anatomi buku. Caranya dengan membuka-buka buku secara cepat dan keseluruhan yang langsung tampak. Anatomi buku meliputi (1) bagian pendahuluan, seperti halaman

judul (judul, nama pengarang, penerbit, tempat penerbit, tahun terbit, dan sebagainya), daftar isi, halaman ucapan terima kasih, daftar, tabel, dan daftar gambar (jika ada daftar tabel, grafik, dan gambar), dan lain-lain. (2) bagian isi buku, yang menggambarkan urutan dan tata penyajian isi buku (3) bagian akhir buku, berisi kesimpulan, saran atau rekomendasi, daftar pustaka, dan indeks. Semua unsur dilihat secara sekilas, minimal untuk memberikan gambaran isi, kemenarikan, dan kemanfaatannya (Laksono dkk, 2014:1.5). Dalam pembelajaran ini, peserta didik mengamati cover komik, halaman pengenalan tokoh dan seluruh bagian komik secara sekilas.

2) *Question*

Pada saat menghadapi sebuah bacaan, tentu kita akan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan bacaan tersebut. Pertanyaan-pertanyaan itu menuntun kita memahami bacaan dan mengarahkan pikiran pada isi bacaan yang akan dimasuki sehingga bersifat aktif (Laksono dkk, 2014:1.5). Dalam pembelajaran ini, peserta didik merumuskan pertanyaan dengan menggunakan aspek 5W+1H berdasarkan pengamatan awal pada fase *survey*.

3) *Read*

Setelah melakukan *survey* dan menyusun beberapa pertanyaan kemudian melakukan kegiatan membaca. Tidak perlu membaca semua kalimat, kegiatan membaca dapat dituntun dengan pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan. Perlambat cara membaca pada bagian-bagian

yang penting atau yang dianggap sulit dan dipercepat kembali pada bagian-bagian yang tidak penting atau yang telah diketahui. Dengan demikian kegiatan membaca relatif lebih cepat dan efektif tetapi pemahaman yang menyeluruh tentang bacaan atau buku tersebut telah didapatkan (Laksono dkk, 2014:1.6). Dalam pembelajaran ini, setelah merumuskan pertanyaan, peserta didik mulai membaca seluruh bagian komik.

4) *Recite*

Setiap selesai membaca satu bagian, berhentilah sejenak, buatlah catatan-catatan penting tentang bagian yang dibaca itu dengan kata-kata sendiri, lakukan hingga selesai membaca. Catatan itu dapat berupa kutipan, simpulan atau komentar. Jika masih mengalami kesulitan, ulangi sekali lagi membaca pada bagian yang sulit itu (Laksono dkk, 2014:1.6). Dalam pembelajaran ini, setelah membaca komik peserta didik mencatat informasi penting dari komik tersebut dengan menuliskan informasi yang memuat 5W+1H.

5) *Review*

Review adalah membaca sepintas lalu untuk memastikan tidak ada yang terlewatkan dan atau untuk memperkuat ingatan terhadap pokok-pokok pikiran yang telah didapat dari tahap *read* (Syafaah dan Haryadi, 2016:2). Setelah selesai membaca buku secara keseluruhan, tinjau kembali hal-hal penting yang telah dibaca. Temukan bagian-bagian penting yang perlu untuk diingat kembali, terutama hal-hal yang telah

diberi tanda atau digarisbawahi. Pengulangan kembali ini akan membantu daya ingat untuk memperjelas pemahaman terhadap bacaan, juga membantu menemukan hal penting yang mungkin terlewat sebelumnya (Laksono dkk, 2014:1.6). Dalam pembelajaran ini, setelah 4 tahap diselesaikan, peserta didik membaca ulang secara keseluruhan dengan memperhatikan catatan informasi penting yang telah dituliskan.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini merupakan hasil penelitian relevan yang berkaitan dengan media komik dengan materi teks narasi sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media komik terhadap hasil belajar muatan Bahasa Indonesia materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi. Penelitian-penelitian tersebut antara lain:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Efi Ika Febriandari, Bambang Yulianto, Wahyu Sukartiningsih dalam Jurnal Review Pendidikan Dasar Volume 2 Nomor 3 tahun 2016 yang berjudul “Pengembangan Media Komik Media dalam Pembelajaran Model *Round Table* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa berdasarkan pada hasil pengamatan yang dilakukan. Aktivitas guru dan siswa masing- masing memperoleh skor 98,4% dan 97,1% . Hasil belajar siswa memperoleh rata-rata 79,9. Respon guru dan siswa masing-masing memperoleh 96,9% dan 97,2% dan media komik dalam pembelajaran model round table yang dikembangkan baik digunakan. Kesamaan dari penelitian tersebut adalah

sama-sama menggunakan media komik. Sedangkan perbedaannya adalah materi dan penggunaan model pembelajaran. Penelitian tersebut fokus pada kemampuan menulis cerita dan menggunakan media *round table* sedangkan peneliti pada fokus pada kemampuan memaparkan informasi penting dari teks narasi dan menggunakan model SQ3R.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Ambaryani dalam Jurnal Pendidikan Surya Edukasi Volume 3 Nomor 1 tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Media Komik untuk Efektivitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan menggunakan media komik mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Kesamaan dari penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan media komik. Sedangkan perbedaannya adalah materi. Penelitian tersebut pada materi perubahan lingkungan fisik sedangkan peneliti pada fokus pada kemampuan memaparkan informasi penting dari teks narasi.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Desi Ernawati dan Suryanti dalam Jurnal PGSD Volume 4 Nomor 2 tahun 2016 yang berjudul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran IPA Kelas IV Tahun Ajaran 2015/2016 di SD”. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa media komik efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Hengkang Bara Saputro dan Soeharto dalam Jurnal Prima Edukasia Volume 3 Nomor 1 tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada

Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan menggunakan media komik tersebut mampu meningkatkan nilai karakter peserta didik. Peningkatan karakter disiplin peserta didik masuk dalam kategori sedang dan peningkatan karakter tanggungjawab masuk dalam kategori sedang. Kesamaan dari penelitian yang dilakukan Henggang adalah sama-sama menggunakan media komik. Sedangkan perbedaannya adalah materi dan mata pelajarannya. Penelitian tersebut fokus pada pembelajaran karakter sedangkan peneliti pada pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Narasi.

- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Kartini dalam Jurnal Lentera Volume 16 Nomor 19 tahun 2016 yang berjudul “Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengarang Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI Pada Min Uteun Gathom”. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa dengan menggunakan media komik mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis sebuah karangan. Kesamaan dari penelitian di atas adalah media yang digunakan dan mata pelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah pada aspek keterampilan berbahasa dan subjek penelitian. Penelitian tersebut pada aspek keterampilan menulis dan subjeknya peserta didik kelas VI SD. Sedangkan peneliti pada aspek keterampilan berbicara dan subjeknya peserta didik kelas V SD.
- 6) Penelitian yang dilakukan oleh Adi Prasetyo dalam Jurnal Seloka Volume 1 Nomor 2 tahun 2012 yang berjudul “Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita

Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan menggunakan media komik, kemampuan bercerita siswa meningkat. Kesamaan dari penelitian di atas adalah media yang digunakan, mata pelajaran, dan aspek berbahasa. Sedangkan perbedaannya adalah pada pokok materi. Penelitian tersebut pada pokok materi kemampuan bercerita sedangkan peneliti pada pokok materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi.

- 7) Penelitian yang dilakukan oleh Maria J. A. Wijayanti dalam jurnal *Lembaran Ilmu Kependidikan* Vo. 41 No. 2 tahun 2012 yang berjudul “Komik Sebagai Media Pengajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa terhadap Narasi Cerita”. Hasil dari penelitian adalah dengan menggunakan komik memudahkan mahasiswa dalam memahami dan menganalisis karya sastra. Kesamaan dari penelitian tersebut adalah media dan materi umum. Perbedaannya adalah pada aspek keterampilan berbahasa dan subjek penelitian, penelitian tersebut pada aspek keterampilan membaca dan subjeknya mahasiswa, sedangkan peneliti pada aspek keterampilan berbicara dan subjeknya siswa kelas V SD.
- 8) Penelitian yang dilakukan oleh Jufri Ahmat dan Wahyu Sukartiningsih dalam jurnal *Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 01 No. 02 pada tahun 2013 yang berjudul “Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V SD”. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik dalam menyimpulkan isi cerita meningkat dan meningkatkan aktivitas guru.

Kesamaan dari penelitian tersebut adalah media, subjek dan pokok materi. Perbedaannya adalah pada aspek keterampilan berbahasa, penelitian tersebut pada aspek keterampilan membaca, sedangkan peneliti pada aspek keterampilan berbicara.

- 9) Penelitian yang dilakukan oleh Claudia J. McVicker yang berjudul "*Comic Strips as a Text Structure for learning to Read*". Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan menggunakan komik mampu meningkatkan minat siswa dalam keterampilan membaca sehingga mampu meningkatkan keterampilan lain yang berhubungan. Kesamaan dari penelitian di atas adalah media yang digunakan dan mata pelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah pada aspek keterampilan berbahasa. Penelitian tersebut pada aspek keterampilan membaca sedangkan peneliti pada aspek keterampilan berbicara.
- 10) Penelitian yang dilakukan oleh Pardimin dan Widodo dalam *International Electronic Journal of Mathematics Education* Vol. 12 No. 3 tahun 2017 yang berjudul "*Development Comic Based Problem Solving Geometry*". Hasil dari penelitian tersebut adalah validator media kelayakan memperoleh skor rata-rata 3,93 dengan sangat baik. Proses pengembangan komik pada subjek geometri hanya melalui 3 fase: mendefinisikan, dengan menganalisis kurikulum, dan untuk merumuskan kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar, tahap desain dilakukan dengan membuat pemecahan masalah berbasis prototipe komik dengan desain hitam dan putih, kembangkan.

Kesamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Arini dan Widodo adalah media yang digunakan yaitu komik. Perbedaannya adalah mata pelajaran dan tujuan penelitian. Ketiga penelitian tersebut pada mata pelajaran Sains dan Matematika, sedangkan tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar sesuai mapel tersebut dan meningkatkan minat peserta didik untuk belajar. Peneliti melakukan penelitian pada mapel Bahasa Indonesia dan tujuannya untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

- 11) Penelitian yang dilakukan oleh Madeamin dalam *International Journal of Social Science and Humanities* Vol. 6 No. 2 tahun 2018 yang berjudul "*The Influence of Using Comic Series Media on Interest Learning Indonesian Language*". Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media komik serial terhadap minat belajar peserta didik. Hasil analisis korelasi menunjukkan bahwa r-hitung adalah 0,642. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media komik memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima, yaitu ada pengaruh penggunaan media serial komik terhadap minat belajar kelas IV Sekolah Dasar Indonesia Inpres Kabupaten Kalebajeng Gowa. Kesamaan dari penelitian di atas adalah media yang digunakan yaitu media komik dan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Perbedaannya pada tujuan dan subjek penelitian. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan

subjeknya peserta didik kelas IV SD, sedangkan peneliti melakukan penelitian bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dan subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV SD.

- 12) Penelitian yang dilakukan oleh Kумыati, Ida dan Sarwi dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menggali Informasi dari Teks Narasi Sejarah untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter pada Peserta Didik Kelas V SD”. Hasil dari penelitian ini adalah dengan pengembangan bahan ajar tersebut mampu meningkatkan karakter peserta didik, mampu menanamkan karakter positif dan hasil belajar peserta didik kelas V SD. Kesamaan dari penelitian di atas adalah materi pembelajaran yaitu teks narasi, sedangkan perbedaannya media yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan bahan ajar sedangkan peneliti menggunakan media komik.
- 13) Penelitian yang dilakukan oleh Kiki Maria Yunitasari dalam Jurnal PGSD Vol. 5 No. 3 tahun 2017 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Siswa Kelas IV SD di Kecamatan Tambaksari Surabaya”. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan penggunaan video tersebut mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi cerita. Kesamaan dengan penelitian tersebut adalah aspek yang ingin dituju yaitu aspek berbicara khususnya menceritakan kembali isi cerita. Perbedaannya adalah media yang digunakan dan

jenis cerita atau karangan. Dalam penelitian tersebut media yang digunakan adalah video, sedangkan peneliti media yang digunakan adalah komik dan jenis karangan narasi.

- 14) Penelitian yang dilakukan oleh Nunik Yuliana, Hartati dan Sri Sukasih dalam *Joyful Learning Journal* Volume 2 Nomor 1 tahun 2013 yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode *Time Tokens*”. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan metode Waktu Token dalam pembelajaran keterampilan berbicara dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan berbicara siswa dalam belajar keterampilan berbicara. Kesamaan dari penelitian tersebut adalah mata pelajaran dan aspek keterampilan berbicara. Perbedaannya adalah subjek penelitian dan penggunaan metode atau model. Penelitian tersebut subjeknya adalah mahasiswa PGSD dan menggunakan metode *Task Based Activity* sedangkan peneliti subjeknya peserta didik kelas V SD dan menggunakan media komik.
- 15) Penelitian yang dilakukan oleh Desi Puspita Sari dalam Jurnal Antologi UPI Volume 5 Nomor 1 tahun 2017 yang berjudul “Penerapan Metode Presentasi Ilmiah Berbasis Poster untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan menggunakan poster mampu meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa. Sedangkan perbedaannya

adalah media yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan media poster, sedangkan peneliti menggunakan media komik.

- 16) Penelitian yang dilakukan oleh Sri Widyanti dan Sri Hariani dalam Jurnal PGSD Volume 3 Nomor 2 tahun 2015 yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Menggunakan Media Gambar Tema Kebersihan Siswa Kelas I SDN Segunung Mojokerto”. Hasil dari penelitian tersebut adalah penggunaan media gambar dapat meningkatkan keterampilan bercerita. Kesamaan dari penelitian di atas adalah aspek keterampilan berbicara. Sedangkan perbedaannya adalah media yang digunakan dan pokok materi. Penelitian tersebut menggunakan media gambar dan pokok materi bercerita. Sedangkan peneliti menggunakan media komik dan pokok materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi.
- 17) Penelitian yang dilakukan oleh Yustina, Suharno dan Anitah dalam jurnal Pendidikan Usia Dini Vol. 12 No. 1 pada tahun 2018 yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Melalui Alat Peraga Gambar Seri di TK Negeri Pembina Kabupaten Sragen”. Hasil dari penelitian tersebut adalah peningkatan ketuntasan peserta didik, peserta didik aktif mencoba bercerita bergantian, meningkatkan kemampuan anak dalam menceritakan kembali isi cerita yang telah diceritakan guru. Kesamaan dari penelitian di atas adalah pokok materi. Sedangkan perbedaannya adalah media yang digunakan dan subjek penelitian. Penelitian tersebut menggunakan media gambar

seri dan subjeknya peserta didik TK. Sedangkan peneliti menggunakan media komik dan subjeknya peserta didik kelas V SD.

- 18) Penelitian yang dilakukan oleh Himmatul Fariyah dalam jurnal Program Studi PGRA Vol. 1 No. 2 pada tahun 2015 yang berjudul “Penggunaan Metode Bercerita dengan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Verbal Anak di Kelompok A TK Plus At Taqwa Kecamatan Brondong Kabupaten Lamongan”. Hasil dari penelitian tersebut adalah terjadi peningkatan kemampuan bahasa verbal yang terlihat dari antusias siswa dan hasil belajar. Kesamaan dari penelitian di atas adalah aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan berbicara. Sedangkan perbedaannya adalah media yang digunakan dan subjek penelitian. Penelitian tersebut menggunakan media gambar seri dan subjeknya peserta didik TK. Sedangkan peneliti menggunakan media komik dan subjeknya peserta didik kelas V SD.
- 19) Penelitian yang dilakukan oleh Ida Ayu Gede Pramiari dkk dalam jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha Vol. 7 No. 2 tahun 2017 yang berjudul “Penggunaan Media Tayangan Televisi pada Zaman Dahulu untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 3 Mengwi”. Hasil dari penelitian tersebut adalah terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi cerita dan siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media tersebut. Kesamaan dari penelitian di atas adalah pokok materi yaitu

menceritakan kembali isi cerita. Perbedaannya yaitu pada media yang digunakan dan subjek penelitian. Penelitian tersebut menggunakan media tayangan televisi dan subjeknya peserta didik SMP, sedangkan peneliti menggunakan media komik dan subjeknya peserta didik kelas V SD.

- 20) Penelitian yang dilakukan oleh Sukarir Nuryanto, A. Zaenal, Umi dan Nugraheti S dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 35 No. 1 Tahun 2018 yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahapeserta didik PGSD dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Berbasis Konservasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Penerapan Metode *Task Based Activity* dengan Media *Audio Visual*”. Hasil dari penelitian tersebut adalah bahwa terjadi peningkatan keterampilan berbicara mahapeserta didik tersebut dengan skor rerata 7,54. Kesamaan dari penelitian tersebut adalah mata pelajaran dan aspek keterampilan berbicara. Perbedaannya adalah subjek penelitian dan penggunaan metode atau model. Penelitian tersebut subjeknya adalah mahapeserta didik PGSD dan menggunakan metode *Task Based Activity* sedangkan peneliti subjeknya peserta didik kelas V SD dan menggunakan media komik.

Berdasarkan kajian empiris, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian di atas dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian. Penelitian yang dilakukan peneliti berjudul “Pengembangan Media Komik Materi Memaparkan Informasi Penting dari Menggali Teks Narasi pada Siswa Kelas V SDN Karang Juwana”. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan

dapat digunakan sebagai pendukung dalam pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

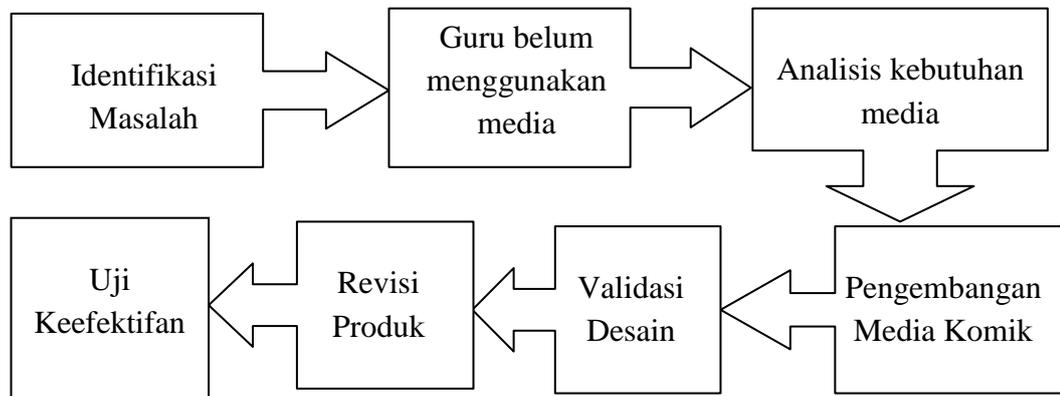
2.3 Kerangka Berpikir

Uma Sekaran dalam bukunya *Bussiness Research* mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen (Sugiyono, 2016a: 91).

Seorang peneliti harus menguasai teori-teori ilmiah sebagai dasar bagi argumentasi dalam menyusun kerangka pemikiran yang membuahkan hipotesis. Menurut Suriasumantri, kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan. Jadi kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan (Sugiyono, 2016a:92).

Sedangkan menurut Sekaran (dalam Lestari dan Yudhanegara (2017:14)) kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir berisi gambaran penelitian secara menyeluruh yang memperlihatkan paradigma teori tentang masalah yang diteliti dan keterkaitan antar variabel. Pada

penelitian ini, kerangka berpikir peneliti apabila digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media komik materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi siswa kelas V SD, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Desain pengembangan media komik peneliti menurut pendapat Sugiyono (2016a:408) terdapat sepuluh langkah-langkah penelitian dan pengembangan, namun peneliti hanya menggunakan delapan tahapan karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yaitu peneliti memproduksi media dengan jumlah menyesuaikan subjek penelitian tidak memproduksi secara massal. Delapan tahapan tersebut adalah 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian.
- 2) Berdasarkan angket validasi yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, komik sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi atau perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli. Persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media adalah 91,3% dan oleh ahli materi sebesar 97,7%.
- 3) Media komik materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi mendapatkan tanggapan yang positif dari guru dan siswa, serta

efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai keterampilan berbicara siswa. Rata-rata nilai siswa di kelas sebelum (*pretest*) menggunakan media komik adalah 46,2 dan rata-rata nilai sesudah (*posttest*) menggunakan media komik adalah 77,4. Persentase rata-rata nilai hasil belajar siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan sebesar 79%. Media komik efektif digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi dilihat dari hasil uji perbedaan rata-rata belajar dengan t_{hitung} 25,54 sebesar dan t_{tabel} 2,05. Data penghitungan *N-gain* sebesar 0,6892 dilihat dari selisih hasil *pretest* dan *posttest*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dari penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa saran sebagai berikut.

- 1) Pengembangan produk komik pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam pembelajaran di sekolah.
- 2) Dalam penggunaan media komik untuk meningkatkan keterampilan memaparkan informasi penting dari menggali teks narasi siswa kelas V SD hendaknya guru senantiasa memberikan pengarahan dan motivasi kepada siswa.
- 3) Guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi agar hasil belajar dan pemahaman siswa dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmat, Jufri dan Wahyu Sukartiningsih. 2013. Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V SD. *Jurnal PGSD*. 1(2): 1-9.
- Agustine, Ayu Windar dan Wahyu Sukartiningsih. 2014. Penerapan Media Peta Pikiran Objek Wisata Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*. 2(2): 1-11.
- Ambaryani dan Gamaliel Septian A. 2017. Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*. 3(1): 19-28.
- Anggraini, Puspa Ayu dan Hendratno. 2018. Pengaruh Strategi KWL Terhadap Keterampilan Membaca Wacana Narasi Siswa Kelas IV. *Jurnal PGSD*. 06(02): 68-77.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arini, Fitri Dwi dkk. 2017. The Use of Comic as a Learning Aid to Improve Learning Interest of Slow Learner Student. *European Journal of Special Education Research*. 2(1): 71-78.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Astriarini, Winda. 2016. Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Melalui Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 7(1): 176-185.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Ati, Sri., dkk. 2014. *Dasar-Dasar Teknologi Informasi*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djiwandono, Soenardi. 2011. *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Malang: PT. Indeks.

- Ernawati, Desi dan Suryanti. 2016. *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Ipa Kelas IV Tahun Ajaran 2015/2016 Di SD*. Jurnal PGSD. 4(2): 86-95.
- Fariyah, Himmatul. 2015. Penggunaan Metode Bercerita Dengan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Verbal Anak Di Kelompok A Tk Plus At Taqwa Kecamatan Brondong Kabupaten Lamongan. *Jurnal Program Studi PGRA*. 1(2): 98-107.
- Fawaidah, Hikmatul dan Sukarmin. 2016. Pengembangan Media Chemic (Chemistry Comic) Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Ikatan Kimia untuk Siswa Kelas X SMA. *Unesa Journal of Chemical Education*. 5(3): 621-628.
- Febriandari, Efi Ika dkk. 2016. Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Model Round Table Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*. 2(3): 297-303.
- Indriyati dan Jailanai. 2015. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*. 3(1): 84-96.
- Kartini. Tanpa tahun. Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengarang Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI Pada Min Uteun Gathom. 16(19): 91-97.
- Keraf, Gorys. 2010. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Khair, Ummul. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1): 85-97
- Khairi, Ashabul. 2016. Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Untuk Peserta didik Sekolah Dasar. 11(1): 98-110.
- Kurniati, Desi., Dkk. 2017. Efektivitas Media Komik pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V SD Negeri 61 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*. 1(1): 14-19.
- Kumyati, dkk. Tanpa tahun. Pengembangan Bahan Ajar Menggali Informasi dari Teks Narasi Sejarah untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*: 130-141.

- Kustandi dan Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Karunia Eka & Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Lestari, Esti Puji dkk. 2014. Peningkatan Menceritakan Kembali Cerita Anak Dengan Metode Cooperative Script Pada Siswa Kelas VII B. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 3(1): 1-7.
- Madeamin. 2018. The Influence of Using Comic Series Media on Interest Learning Indonesian Language. *Journal of Social Science and Humanities*. 6(2): 521-526.
- Mardhatillah. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) Pada Materi Teks Narasi Di Kelas IV SD/MI. *Jurnal Bina Gogik*. 2(2): 10-25.
- Marnius. 2016. Penerapan Strategi DRTA (Directed Reading Thinking Activity) untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Mencari Gagasan Pokok Karangan Narasi pada Siswa Kelas IV SDN 003 Pagaran Tapah Darussalam. *Jurnal Primary Program Studi PGSD*. 5(3): 42-50.
- McVicker, Claudia J. 2007. Comic Strips as a Text Structure for Learning to Read. *International Reading Assosiation*. 61(1): 85-88.
- Miniscalco, Camela. 2007. Narrative skills, cognitive profiles and neuropsychiatric disorders in 7–8-year-old children with late developing language. *International Journal of Language and Communication Disorders*. 42(6): 665-681.
- Mulyani. 2005. *Kajian Wacana*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Mulatsih, Yustina Laurentinus Sri dkk. 2018. Peningkatan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Melalui Alat Peraga Gambar Seri di TK Negeri Pembina Kabupaten Sragen. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 12(1): 190-200.
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*. 7(2): 111-117.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Nuryanto, Sukarir dkk. 2018. Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahapeserta didik PGSD dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Berbasis Konservasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Penerapan Metode Task Based Activity dengan Media Audio Visual. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 35(1): 83-94.
- Pardimin & Widodo. 2017. Development Comic Based Problem Solving Geometry. *Electronic Journal of Mathematics Education*. 12(3): 233-241.
- Permendikbud No. 54 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 di SD / MI*. 2014. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Permendikbud No. 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. 2013. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pramiari, Ida Ayu Gede dkk. 2017. Penggunaan Media Tayangan Televisi “Pada Zaman Dahulu” Untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel Pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 3 Mengwi. *E-Journal Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 7(2): 1-12.
- Prasetyo, Adi. 2012. Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender Dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi. *Jurnal Seloka*. 1(2): 103-107.
- Purwanto, Didik dan Yuliani. 2013. Pengembangan Media Komik Ipa Terpadu Tema Pencemaran Air Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Sains*. 1(1): 71-76.
- Rohemi, Fitria Nur dkk. 2014. Peningkatan Keterampilan Menulis Memo Dengan Menggunakan Model Jigsaw Dan Media Komik Bermuatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 3(1): 1-10.
- Sadiman, Arief., dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Santosa, Puji., Dkk. 2010. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Saputro, Hengkang Bara & Soeharto. 2015. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*. 3(1): 61-72.
- Saraswati. 2018. Pengaruh Metode Student Facilitator And Explaining (SFE) Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerpen Pada Siswa SMPN 1 Cigeulis, Pandeglang. *Jurnal Artikula*. 1(1): 39-46.
- Sari, Andra Laras dkk. 2018. Pengembangan Media Komik Dan Kartu Disiplin Pada Pembelajaran Karakter Tema 6 Kelas Iii Sekolah Dasar Negeri Salatiga 09. *Jurnal Widyagogik*. 5(2): 111-120.
- Sari, Desi Puspita. 2017. Penerapan Metode Presentasi Ilmiah Berbasis Poster untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Antologi*. 5(1): 280-289.
- Septiani, Agnes dan Wahyu Sukartiningsih. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Berbasis Metode Sasc Untuk Keterampilan Berbicara Dan Sosial Siswa SD. *Jurnal PGSD*. 5(3): 1-11.
- Squires, Katie E dkk. 2014. Story Retelling By Bilingual Children With Language Impairments And Typically-Developing Controls. *International Journal Language and Communication Disorders*. 49(1): 1-26.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2016a. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALfabeta.
- , 2016b. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno., Yunus, Mohamad. 2008. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suriaman. 2016. Penerapan Teknik Membaca dalam Hati untuk Meningkatkan Kemampuan Mencari Gagasan Pokok Karangan

- Narasi Anak Siswa Kelas IV SD Negeri 012 Pagaran Tapah Darussalam. 5(3): 10-19.
- Syafaah, Nawalis dan Haryadi. 2016. Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Untuk Menemukan Gagasan Utama Dengan Metode P2r Dengan Teknik Diskusi Pada Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Athfal Wedung Demak. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 5(2): 23-28.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Presiden RI
- Uno, Hamzah B., Koni, Satria. 2014. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, Dwi dan Wahyu Sukartiningsih. 2017. Pengembangan Media Tiga Dimensi Papan Susun Model Jaring Makanan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas SD. 5(2): 714-726.
- Widayanti, Maria J. A. 2012. Komik Sebagai Media Pengajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Terhadap Narasi Cerita. *Lembaran Ilmu Kependidikan*. 41(2): 100-108.
- Widianti, Ida Ayu Komang Sri dkk. 2015. Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak. *E-Journal PGPAUD*. 3(1): 1-11.
- Widyanti, Sri dan Sri Hariani. 2015. Peningkatan Keterampilan Bercerita Dengan Menggunakan Media Gambar Tema Kebersihan Siswa Kelas I SDN Segunung Mojokerto. *Jurnal PGSD*. 3(2): 1227-1235.
- Yatno, Rohadi dkk. 2015. Media Pembelajaran Berbentuk Komik Berpendekatan Pengembangan Kontekstual Pada Tema Bunyi Untuk Siswa Smp/Mts. *Unnes Science Education Journal*. 4(2): 828-834.
- Yuliana, Nunik dkk. 2013. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Time Tokens. *Joyful Learning Journal*. 2(1): 7-12.
- Yunitasari, Kiki Maria. 2017. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Siswa Kelas IV SD

di Kecamatan Tambaksari Surabaya. *Jurnal PGSD*. 5(3): 1572-1581.

Zain, Nur Habibah dkk. 2013. Pengembangan Komik Bahan Ajar Ipa Terpadu Kelas Viii Smp Pada Tema Sistem Pencernaan Manusia Dan Hubungannya Dengan Kesehatan. *Unnes Science Education Journal*. 2(1): 217-222.

Zulaeha, Ida., Mukh Doyin dan Wagiran 2015. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3UNNES.