

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP KETERAMPILAN BER CERITA SISWA KELAS V SD NEGERI SINDUADI 1

THE EFFECT OF USING COMIC MEDIA TOWARDS 5th GRADE STUDENT'S STORY TELLING SKILL AT SDN SINDUADI 1

Oleh: Daraini Musfiroh, Universitas Negeri Yogyakarta

Darainimusfiroh@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri Sinduadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017. Desain penelitian adalah *Quasi Experimental* dengan rancangan *Nonrandomized Control Grup Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini terdiri dari variabel terikat yaitu keterampilan bercerita dan variabel bebas yaitu media komik. Subjek penelitian adalah siswa kelas V A dan V B yang berjumlah 55 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Teknik analisis data ada dua tahap yaitu distribusi data hasil keterampilan bercerita siswa dan uji hipotesis meliputi uji t dengan melihat perbedaan keterampilan bercerita kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan taraf signifikan 5%. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media komik terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri Sinduadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017. Analisis data tahap pertama nilai mean *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen meningkat sebesar 12,97 dan kelompok kontrol 7,26. Tahap kedua diperoleh data *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol yaitu sig 0,003 dan t_{hitung} 3,074.

Kata kunci: *Media komik, Keterampilan bercerita*

Abstract

This research aims at knowing the effect of using comic media towards 5th grade student's story telling skill at SDN Sinduadi Sleman. The research was Nonrandomized Control Grup Pretest-Posttest Design of Quasi Experimental. This research consisted of story telling skill as dependent variable and comic media as independent variable. The subject of this research was 5th grade student of class A and B which consisted of 55 students. The techniques that were the data distribution of student's story telling skill result and hypothesis test. The hypothesis test included T experiment through observed the story telling skill difference of experiment and control group. The signification rate of the T experiment was 5%. The research shows that there are the positive and significant affects to the 5th grade student's story telling skill by using comic media on learning process. The first analysis data of mean pretest and posttest score from experiment and control group increase to 12,97 and 7,26. The second data shows that posttest result from experiment and control group are sig 0,003 dan t_{hitung} 3,074.

Keywords : *comic media, story telling skill*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi utama dalam kehidupan bermasyarakat. Bahasa adalah kunci pokok dalam berkomunikasi antar manusia. Pengertian Bahasa menurut Bloch dan Trager adalah suatu sistem yang memiliki struktur yang tersusun teratur mengenai bunyi dan urutan bunyi bahasa yang bersifat sesukanya digunakan dalam komunikasi sesama individu

pada kelompok manusia dan memberinama kepada setiap benda, peristiwa dan segala proses yang ada dalam lingkungan hidup manusia.

Pembelajaran bahasa bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, selain itu juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir, mengungkapkan gagasan, perasaan, pendapat, persetujuan, keinginan, terampil komunikasi baik lisan maupun tulisan, penyampaian

informasi tentang suatu peristiwa dan kemampuan memperluas wawasan. Kemampuan berbahasa akan tampak dari keterampilan menggunakan bahasa, baik reseptif maupun produktif.

Keterampilan berbahasa adalah penguasaan atau kemampuan menggunakan bahasa. Menurut Henry Guntur Tarigan (2008:2) keterampilan berbahasa terdiri atas empat aspek yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan, karena dalam memperoleh keterampilan berbahasa kita melalui urutan yang bertahap, yaitu mula-mula pada saat masih kecil kita belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, setelah itu belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan membaca dan menulis kita pelajari di sekolah. Keempat keterampilan diatas dapat di asah atau di pelajari secara mendalam pada pembelajaran Bahasa Indonesia mulai di jenjang Sekolah Dasar.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan bahwa salah satu tujuan yang harus dikuasai siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan. Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia haruslah diarahkan pada hakikat Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai alat komunikasi.

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran berbahasa. Salah satu tujuan dari belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran berbahasa diarahkan pada kemampuan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dalam bahasa Indonesia, baik secara tulisan maupun lisan. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V salah satu tujuan yang berkaitan dengan keterampilan berbicara adalah agar siswa dapat menceritakan kembali isi bacaan dengan kata-kata sendiri (Silabus KTSP, 2006: 28). Berdasarkan silabus KTSP tersebut salah satu keterampilan bahasa yang harus di kuasai di Sekolah Dasar (SD) kelas V adalah keterampilan bercerita yang termasuk kedalam keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara adalah proses berkomunikasi dengan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi untuk menyampaikan maksud sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh oranglain. Berdasarkan pengertian tersebut berbicara dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang yang disampaikan kepada orang lain dengan bahasa lisan agar mudah dipahami orang lain. Sedangkan bercerita merupakan salah satu ragam kegiatan berbicara yang terwujud tuturan tentang suatu cerita dan memiliki tujuan tertentu.

Keterampilan bercerita adalah salah satu wujud keterampilan produktif yang berhubungan dengan penggunaan bahasa. Artinya dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, dan perkataan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Bagi kebanyakan siswa, kegiatan berbicara di depan publik tidaklah mudah, karena banyak siswa

yang tidak mudah dalam berbicara didepan umum, meskipun hanya mengungkapkan sebuah pertanyaan.

Keterampilan bercerita sangat penting untuk dikuasai siswa, karena dengan menguasai keterampilan bercerita, siswa dapat mengungkapkan ide-ide pemikirannya dan mengekspresikan diri dalam bentuk lisan. Namun dalam kenyataannya masih banyak siswa yang belum memiliki keterampilan bercerita yang baik. Membantu siswa menguasai keterampilan bercerita, diperlukan media yang tepat.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas V yang dilakukan pada hari Senin tanggal 28 November 2016, siswa kelas V SD Negeri Sinduadi 1 seluruhnya berjumlah 55 siswa, siswa di kelas V A berjumlah 27 orang dan siswa kelas V B berjumlah 28 orang. Kemampuan siswa dalam keterampilan bercerita masih rendah, terbukti dari nilai untuk kategori bercerita masih dibawah KKM yaitu 70. Berdasarkan hasil Ujian Tengah Semester yang telah dilaksanakan di SD Sinduadi 1, siswa kelas V A yang sudah memenuhi KKM sebanyak 7 siswa dan siswa kelas V B yang sudah memenuhi KKM sebanyak 5 siswa. Siswa masih merasa kesulitan untuk menceritakan kembali isi cerita yang telah dibaca. Kebanyakan siswa merasa tidak percaya diri saat menceritakan kembali isi cerita di depan teman-temannya. Selain itu, karena siswa tidak menikmati alur cerita sehingga tidak menguasai cerita yang telah dibaca dan tidak dapat menyampaikan kembali isi cerita.

Teks cerita yang begitu panjang dan hanya berupa tulisan mengakibatkan siswa sulit

memahami isi cerita dan siswa menjadi cepat bosan, siswa kurang tertarik terhadap keterampilan bercerita. Siswa tidak tertarik untuk membaca cerita sehingga memilih membaca asal-asalan. Peserta didik selama ini kurang mampu memahami isi cerita disebabkan karena kurang menariknya tampilan cerita yang dibaca, selain itu cerita hanya berupa teks tidak disertai gambar. Padahal menurut Rohani (1997 : 77), “gambar menyampaikan pesan atau ide tertentu, memberikan kesan yang luas dan menarik perhatian serta dapat memusatkan perhatian orang yang melihatnya”. Menunjang hal tersebut dibutuhkan suatu media pembelajaran yang tidak hanya berupa teks cerita, namun disertai gambar.

Guru kelas V belum menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Biasanya guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa untuk melaksanakan pembelajaran. Kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu alasan peneliti ingin melakukan penelitian di kelas V SD Negeri Sinduadi 1.

Penggunaan media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Media digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Media adalah alat bantu proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2011:3) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Sedangkan media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan

data, dan mendapatkan informasi (Arsyad, 2011:16).

Media yang akan digunakan untuk membantu pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan bercerita adalah media komik. Media komik adalah media pembelajaran bahasa nonproyeksi berupa tulisan disertai gambar-gambar yang menarik yang dapat dilihat dan dibaca. Media komik diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami isi suatu cerita sehingga dapat menyampaikan isi cerita dengan baik.

Menurut Sudjana (2010: 64) komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Komik merupakan seri cerita bergambar yang disukai anak-anak juga mampu digunakan sebagai media pembelajaran. Komik sebagai media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa SD. Pada usia SD, siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, tidak mampu berkonsentrasi pada waktu yang lama dan operasi mental siswa seperti mengingat, memahami, dan memecahkan masalah tidak bekerja dengan baik ketika berhadapan dengan gagasan yang abstrak. Siswa hanya mampu berpikir dalam cara yang teratur dan logis hanya ketika berhubungan dengan informasi konkret yang diterima secara langsung. (Laura E. Berk, 2012:406).

Menurut Daryanto (2013: 128) komik pembelajaran mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Nana Sudjana

(2013:69) juga berpendapat bahwa komik dapat digunakan secara efektif oleh guru dalam usaha meningkatkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca serta memperluas minat baca.

Komik memuat serangkaian urutan-urutan gambar yang akan mempermudah peserta didik dalam memahami isi cerita yang dibaca, anak-anak akan tertarik untuk membaca menggunakan komik karena penyajian komik yang berupa gambar dan teks. Menurut Meier (Nurgiyantoro, 2005: 429) lebih dari 90% pelajar adalah pembaca komik. Hal tersebut membuktikan bahwa komik merupakan salah satu bacaan yang paling disukai anak-anak dan pelajar. Berdasarkan urutan-urutan yang ada, komik dapat menjadi alat pengajaran yang efektif, dimana siswa akan tertarik membacanya tanpa harus dibujuk. Oleh karena itu, penggunaan media komik diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami suatu cerita sehingga dapat mudah menyampaikan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasa sendiri.

Berdasarkan alasan tersebut maka peneliti memilih untuk membantu siswa mempermudah memahami isi suatu cerita dan dapat menyampaikan kembali isi cerita yang dibaca dengan bahasa sendiri. Berdasarkan asumsi yang penulis harapkan, maka judul yang diambil penulis adalah "Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Negeri Sinduadi 1 Sleman Tahun Ajaran 2016/2017".

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2013: 107) penelitian eksperimen sebagai bagian dari penelitian kuantitatif memiliki ciri khas tersendiri, terutama dengan adanya kelompok kontrolnya.

Waktu dan Tempat Penelitian

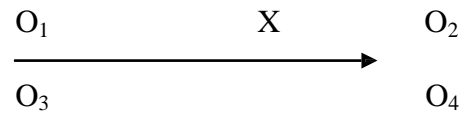
Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sinduadi 1 Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2017 – bulan Mei 2017.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Sinduadi 1 yang berjumlah 55 siswa.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian Eksperimen Semu (*Quasi Experimental*), dengan rancangan eksperimen adalah *pretest-posttest control group design*. Menurut Sugiyono (2013: 112) *pretest-posttest control group design*. Desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum pembelajaran dimulai diberi tes (*pretest*). Setelah pembelajaran berakhir diberi test akhir (*posttest*) menggunakan instrumen test. Model desainnya adalah sebagai berikut:



Keterangan :

O₁ dan O₃ = keterampilan bercerita siswa kelas V SD N Sinduadi 1 sebelum diberi perlakuan media komik.

O₂ = keterampilan bercerita siswa kelas V SD N Sinduadi 1 setelah diberi perlakuan media komik.

O₄ = keterampilan bercerita siswa kelas V SD N Sinduadi 1 yang tidak diberi perlakuan media komik.

X = perlakuan dengan menggunakan media komik.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa tes dan dokumentasi.

1. Tes

Tes umumnya bersifat mengukur. Tes dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi cerita anak yang telah dibaca. Metode tes dalam penelitian ini yaitu dengan tes secara lisan untuk mengukur kemampuan bercerita siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

2. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah, dapat berbentuk tulisan, gambar, foto, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2013: 329). Hasil penelitian dari observasi atau wawancara akan lebih dapat dipercaya jika didukung oleh dokumentasi. Pada penelitian ini dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto siswa pada saat proses

pembelajaran berlangsung dan mengumpulkan hasil tes yang telah diberikan.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat/fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik (Arikunto,2006:136). Instrumen yang digunakan pada penelitian iniyaitu instrumen tes bercerita digunakan untuk memperoleh data mengenai keterampilan bercerita siswa.Penilaian dilakukan dengan berpedoman pada penilaian tes keterampilan bercerita.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Uji-t dengan bantuan komputer program SPSS 16for windows menggunakan rumus *Independent Sample t Test*. Teknik analisis data ini digunakan untuk menguji perbedaan rerata kemampuan penguasaan keterampilan bercerita kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sinduadi 1 Sleman. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sinduadi 1 tahun ajaran 2016/2017. Kelas V terdiri dari dua kelas yaitu kelas V A dan kelas V B. Kelas V A terdiri dari 27 siswa dan kelas V B terdiri dari 28 siswa.

Dua kelas digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini memiliki karakteristik yang hampir sama. Karakteristik tersebut terlihat pada jumlah siswa yang hampir sama, usia siswa yang hampir sama, dan kemampuan awal siswa dalam bercerita yang diperoleh dari hasil kegiatan *pretest* yang dilakukan sebelum pelaksanaan *treatment* pada

masing-masing kelas. Pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilaksanakan secara undian supaya mengurangi rasa subjektif peneliti. Berdasarkan hasil undian didapatkan bahwa kelas A adalah kelompok kontrol dan kelas B adalah kelompok eksperimen.

Sebelum penelitian dilaksanakan terlebih dahulu dilaksanakan *Matching* untuk menentukan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai bercerita yang sama atau tidak jauh berbeda. Test berupa *pretest* dengan melakukan penilaian bercerita siswa kelas V SD Sinduadi 1 baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

Kemampuan awal bercerita diperlukan untuk memandankan kedua kelompok eksperimen dan kontrol yang menggunakan nilai *pretest* yang diberikan pada awal pertemuan. Data ini digunakan sebagai data awal karena desain penelitian ini yaitu *pretest*→*treatment*→*posttest*.

Data skor *pretest* kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

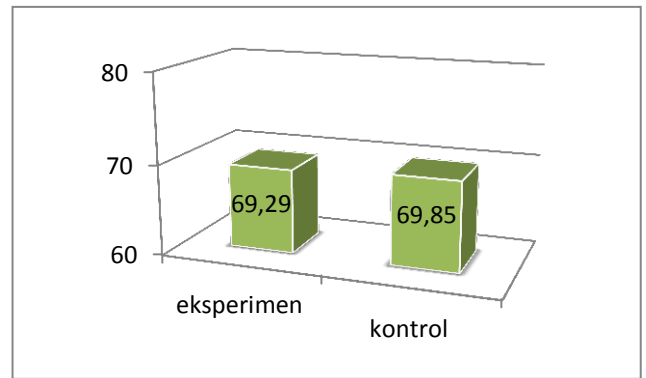
Tabel 1. Data Skor *Pretest* Keterampilan Bercerita

No	Skor	Kelompok Eksperimen	Kelompok control	Jumlah
1	84	1	1	2
2	78	1	4	5
3	75	4	2	6
4	72	4	3	7
5	70	3	4	7
6	69	2	2	4
7	68	3	-	3
8	67	2	-	2
9	66	6	6	12
10	64	-	1	1
11	62	1	3	4
12	60	3	1	4
Jumlah		28	27	55

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata keterampilan bercerita awal

kelompok eksperimen adalah 69,28, sedangkan nilai rata-rata keterampilan bercerita awal kelompok kontrol adalah 69,85. Nilai terendah kelompok eksperimen yaitu 60 dan nilai tertinggi yaitu 84. Sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 84. Kedua kelompok tersebut dapat dilihat bahwa hasil rata-rata keterampilan bercerita kelompok eksperimen dan kontrol tidak jauh berbeda, selain itu nilai tertinggi dan nilai terendah kelompok eksperimen dan kontrol memiliki nilai yang sama.

Selanjutnya data hasil awal keterampilan bercerita siswa dihitung dengan perhitungan uji-*t* yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 16 dengan taraf signifikansi sebesar α sebesar 0,05 serta hipotesis $H_0 =$ tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan awal bercerita siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dan $H_a =$ terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan awal bercerita siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil perhitungan uji-*t* dengan menggunakan SPSS 16 diperoleh p-value sebesar 0,718 syarat H_0 ditolak jika p-value $< \alpha$. Jadi, H_0 penelitian ini diterima karena $0,718 > 0,05$. Berarti dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan awal bercerita siswa kelompok eksperimen dan kontrol.



Gambar 1. Diagram Batang Perbandingan Rata-rata Skor *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

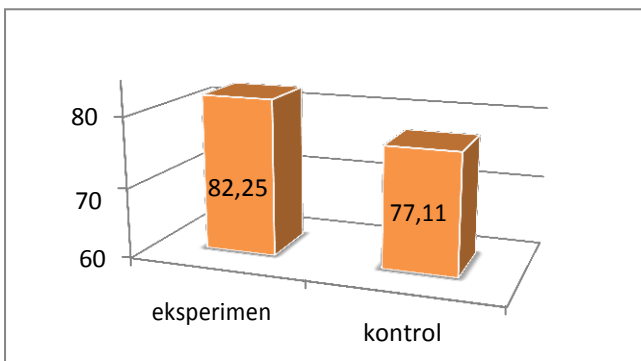
Berdasarkan gambar diagram di atas bahwa hasil rata-rata *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol hampir sama. *Pretest* kelompok eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 69,29 dan kelompok kontrol sebesar 69,85. Pada pelaksanaan *pretest* keterampilan bercerita didapatkan bahwa kelompok kontrol lebih baik dari pada kelompok eksperimen.

Selain dapat dibandingkan *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, berikut ini adalah tabel perbandingan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 2. Data Skor *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Skor	Kelompok Eksperimen	Kelompok kontrol	Jumlah
1	94	1	-	1
2	90	2	-	2
3	89	4	2	6
4	87	2	-	2
5	86	2	-	2
6	85	1	2	3
7	82	3	4	7
8	80	4	3	7
9	78	2	3	5
10	76	-	2	2
11	75	6	1	7
12	72	-	4	4
13	70	1	4	5
14	69	-	1	1
15	68	-	1	1
Jumlah		28	27	55

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata skor *posttest* kelompok eksperimen adalah 82,25 dan kelompok kontrol adalah 77,11. Skor terendah kelompok eksperimen adalah 70 dan kelompok kontrol adalah 68. Sedangkan skor tertinggi kelompok eksperimen adalah 94 dan kelompok kontrol adalah 89. Semua siswa kelompok eksperimen sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu mendapatkan skor >70 dari 7 aspek keterampilan bercerita.



Gambar 2. Diagram Batang Perbandingan Rata-rata Skor *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan gambar diagram di atas bahwa hasil rata-rata *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda. Hasil keterampilan bercerita kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari rata-rata nilai kelompok eksperimen adalah 82,25 dan kelompok kontrol adalah 77,11. Nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu pada pelaksanaan praktik pembelajaran keterampilan bercerita siswa kelompok eksperimen lebih antusias dalam belajar dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Setelah didapatkan data *pretest* dan *posttest*, selanjutnya menguji hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban dari pertanyaan atau

permasalahan dalam penelitian. Hipotesis diuji setelah semua data penelitian terkumpul dan memenuhi syarat, adapun syarat nya adalah data berdistribusi normal dan homogen, setelah hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan uji t dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri Sinduadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017. Uji t dalam penelitian ini dihitung dengan bantuan program SPSS 16 *for windows*. Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah:

Ho : tidak ada pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri Sinduadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.

Ha : ada pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri Sinduadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.

Kriteria yang digunakan adalah apabila nilai t hitung > t tabel atau sig < 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak. Sedangkan apabila nilai t hitung < t tabel atau sig > 0,05 maka Ha ditolak dan Ho diterima. Setelah analisis menggunakan rumus t test diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3. Data hasil Uji T *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol

Data	Df	t- hitun g	t-tabel (5%)	Asymp Sig (2taile d)	Kesim pulan
<i>Posttest</i> Eksperi men- kontrol	53	3,07 4	2,006	0,003	Ada pengar uh

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 3,074 dan sig 0,003. Nilai t_{hitung} menyatakan lebih besar dari t_{tabel} dan nilai sig menyatakan lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya “ada pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri Sinduadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.”

Pada hasil perhitungan terbukti bahwa ada peningkatan pada kelompok eksperimen yang menggunakan media komik. Penggunaan media komik dapat membantu melatih siswa dalam aspek keterampilan berbicara terutama keterampilan bercerita. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa kemampuan bercerita akhir kelompok eksperimen dilakukan lebih lancar tidak seperti saat tes awal. Saat dilaksanakan *treatment* dengan menggunakan komik, terlihat siswa begitu antusias, semangat membaca cerita dari awal sampai dengan akhir cerita. Berbeda dengan kelas kontrol, siswa terlihat begitu bosan dengan cerita yang hanya berbentuk teks cerita panjang, terlihat siswa kurang tertarik untuk membaca cerita sampai di akhir sehingga sulit untuk memahami isi ceritanya dan mengakibatkan siswa sulit untuk menceritakan kembali isi cerita.

Skor keterampilan bercerita kelompok kontrol lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen bukan hanya dikarenakan siswa kesulitan dalam pengkomunikasian isi cerita saja, namun karena siswa jenuh dan bosan terhadap tampilan cerita yang monoton. Berbeda halnya dengan kelompok kontrol, penggunaan

media komik pada kelompok eksperimen memberikan variasi pembelajaran yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk menceritakan kembali isi cerita yang dibacanya.

Penggunaan media komik dalam pembelajaran keterampilan bercerita siswa sangat mendukung untuk membantu siswa berlatih bercerita. Aspek visual yang ditawarkan komik, mendorong kita untuk mengoptimalkan mata untuk mencermati panel-panel dan teks yang disertakan. Pendekatan visualisasi dengan komik biasanya digunakan untuk menarik minat baca kaum muda dan mempermudah pembaca dalam memahami materi yang disampaikan.

Menurut pendapat Sudjana Rivai (2013: 69) komik dapat digunakan secara efektif oleh guru dalam usaha meningkatkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca serta memperluas minat baca. Daryanto (2013:128) juga berpendapat bahwa komik pembelajaran mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Theodora Friska Andita (2016) memaparkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media komik memberi pengaruh yang besar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N Tukangan Kecamatan Umbulharjo Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016. Hal ini ditunjukkan dengan $t_{hitung} (3,217) > t_{tabel} (2,021)$

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, teori dan penelitian yang relevan dapat dinyatakan bahwa penggunaan media komik akan menumbuhkan minat anak dalam pembelajaran dan minat dalam membaca

sehingga pada akhirnya akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran keterampilan bercerita. Jadi media komik berpengaruh terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri Sinduadi 1.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri Sinduadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t test pada *posttest* keterampilan bercerita siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 3,074 dan sig 0,003, dimana $t_{hitung} (3,074) > t_{tabel} (2,006)$ dan nilai sig (0,003) $< 0,05$.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, media pembelajaran khususnya media komik dapat dijadikan salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil keterampilan bercerita siswa di SD Negeri Sinduadi 1.
2. Pembelajaran menggunakan komik memerlukan waktu dan persiapan yang lebih sehingga guru harus merencanakan pembelajaran dengan matang mengenai waktu, langkah-langkah pembelajaran, dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Rohani,A.(1997). *Media instruksional edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad,A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Pengaruh Penggunaan (Daraini Musfiroh) 2.053
Nurgiyantoro,B.(2005).*Sastra anak*.Yogyakarta: Universitas Gajah Mada Press.

Depdiknas.(2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.

_____. (2006). *Permendiknas No. 22 tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.

Guntur,H.T.(2008). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.

H.G, Tarigan.(1987). *Pengajaran berbicara*. Bandung: Bumi Aksara.

Kosasih(2003). *Kompetensi ketatabahasan dan kesusastraan cermat berbahasa Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.

Sudjana,N.(2010). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono.(2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Arikunto,S.(2006).*Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Andita,T.F. (2016). *Pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Tukangan Yogyakarta 2015/2016*. Skripsi. Yogyakarta: FIP UNY.