

Hermanus Horong Ladopurab

by UNITRI Press

Submission date: 08-May-2023 01:54PM (UTC+0700)

Submission ID: 2003082441

File name: Hermanus_Horong_Ladopurab.docx (173.04K)

Word count: 2263

Character count: 15079

1
**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS KOMIK CERITA ANAK UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI DI KELAS IV SDN
MOJOLANGU 2 KOTA MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

HERMANUS H. LADOPURAB

NIM. 2018720009



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADDEWI MALANG
2023**

RINGKASAN

10

Menulis adalah kemampuan linguistik yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Menulis adalah tindakan menghubungkan kata, frasa, paragraf, dan lintas bab secara rasional dan metodis sehingga dapat dipahami (Dalman, 2012). Seseorang dapat terdorong untuk mengungkapkan ide, pikiran, keinginan, dan emosi kepada orang lain dengan menggunakan bahasa tulis jika mereka memiliki kemampuan berbahasa produktif berupa menulis. Bahkan ketika siswa telah diberi mata pelajaran untuk ditulis, mungkin masih sulit bagi mereka untuk menghasilkan ide. Menemukan sesuatu untuk ditulis dan menghasilkan konten yang ditulis dengan baik sangat sulit bagi siswa. (Martha & Situmorang, 2018) Siswa percaya bahwa mereka masih membutuhkan bantuan dalam mengumpulkan ide dan menyusunnya menjadi paragraf yang kuat. Melalui pengamatan di lapangan diketahui bahwa masih ada siswa di SDN Mojolangu 2 Kota Malang yang kesulitan dalam menulis. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk membuat media goods berupa komik dongeng anak untuk membantu siswa khususnya kelas IV SDN Mojolangu 2 Kota Malang dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi.

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk mengembangkan produk media pembelajaran komik yang mana memenuhi kriteria kevalidan, kemanfaatan, dan keterterapan. Pengembangan media komik dilakukan dengan model ADDIE. Adapun hasil dari pada penelitian ini menjawab tujuan penelitian yakni mengembangkan produk yang memenuhi kriteria kevalidan, kemanfaatan dan keterterapan yang mana untuk kevalidan diperoleh dari akumulasi skor validator yang mencapai nilai 77,5%. Selanjutnya untuk kemenarikan diperoleh dinilai dari akumulasi skor validator dan respon guru yaitu sebesar 80%. Selanjutnya keterterapan sendiri dinilai melalui hasil nilai siswa dan respon guru yakni menunjukkan skor 79,5%.

Kata kunci: Pengembangan, Media Komik, Keterampilan menulis.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan kini menjadi salah satu pilar utama dalam membangun peradaban bangsa. Setiap saat, akan ada permintaan yang lebih besar untuk sekolah. Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang bertujuan dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Perkembangan kemampuan kognitif (pengetahuan), emosional (sikap), dan psikomotor (keterampilan) dapat dianggap sebagai tujuan utama pendidikan berdasarkan perspektif pendidikan ini. Jika sekolah diperiksa lebih dekat, diperlukan strategi baru untuk membantu meningkatkan keterampilan anak-anak ini. Hal ini didasarkan pada dinamika perkembangan pendidikan.

Bahasa adalah salah satu komponen penting dari sekolah yang berfungsi sebagai indikator keberhasilan. Bahasa sangat penting untuk kelangsungan hidup manusia karena kita adalah makhluk sosial yang tidak dapat bertahan hidup sendirian (Ayu, 2019). Kesuksesan akademik di semua disiplin studi bergantung pada kemampuan bahasa, yang sangat penting bagi perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa lisan dan tulisan merupakan tujuan utama mempelajari bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa

Indonesia sendiri dapat membantu siswa dalam mengembangkan rasa bangga dan hormat terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa yang berbeda selain mengajarkan mereka bagaimana memahami dan berbicara bahasa tersebut.

Keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis merupakan empat kemampuan berbahasa yang menyusun kurikulum sekolah, menurut Scharfstein dan Gaurf (2013). Setiap kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Mempelajari bahasa biasanya dilakukan dalam urutan yang teratur, dimulai dengan mendengarkan dan berbicara pada masa bayi sebelum beralih ke membaca dan menulis. Empat kemampuan berfungsi sebagai catur tunggal, atau unit fundamental.

Keterampilan linguistik yang digunakan untuk berhubungan langsung atau tidak langsung dengan orang lain adalah menulis. Menurut Scharfstein dan Gaurf (2013), menulis adalah derivasi atau transmisi simbol grafis yang menghasilkan bahasa yang memiliki tujuan yang dapat dipahami. Menulis juga melibatkan hubungan kata, frasa, paragraf, dan bab secara rasional dan metodis sehingga dapat dipahami (Dalman, 2012). Kedua interpretasi ini dapat diartikan sebagai mendorong individu untuk mengekspresikan diri mereka dengan menulis kepada orang lain untuk berbagi ide, pemikiran, keinginan, dan emosi mereka. Menulis adalah salah satu kemampuan berbahasa yang produktif. Bahkan ketika siswa telah diberi mata pelajaran untuk ditulis, masih bisa menjadi tantangan bagi mereka untuk menghasilkan ide. Menemukan sesuatu untuk ditulis dan menghasilkan konten yang ditulis dengan baik sangat sulit bagi siswa. Selain itu, siswa mengalami masalah dalam menyusun frasa tertulis mereka. Apa yang harus dimasukkan ke dalam pembukaan dan apa yang harus dimasukkan ke dalam kesimpulan. Menurut Martha dan Situmorang (2018), siswa percaya bahwa mereka masih membutuhkan bantuan untuk menyusun pemikiran dan menyusunnya menjadi paragraf yang kuat dan jelas. Penulis menyadari kebutuhan

untuk menggunakan strategi yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa mengingat keadaan yang disebutkan di atas.

Membaca pemahaman merupakan salah satu keterampilan lain selain menulis. Proses visual, kognitif, psikolinguistik, dan metakognitif semuanya termasuk dalam membaca, yang seringkali merupakan aktivitas rumit yang melibatkan banyak tindakan berbeda selain hanya mengulangi kata-kata tertulis. Mengenali kata, memahaminya secara harfiah, menafsirkannya, membaca secara kritis, dan mengembangkan pengetahuan kreatif adalah semua kegiatan yang terkait dengan membaca. Membaca mengubah simbol tertulis (huruf) menjadi kata-kata yang diucapkan secara visual. Salah satu kemampuan yang berpengaruh besar dalam menulis adalah membaca. Masyarakat Indonesia, khususnya pelajar, memiliki minat membaca yang relatif kecil. Dari 45 negara, Indonesia menempati urutan ke empat puluh satu. Berdasarkan temuan penelitian, rata-rata nilai yang diperoleh mahasiswa Indonesia adalah 405, lebih rendah dari rata-rata nilai yang diterima mahasiswa asing yaitu 500 dengan standar deviasi 100 (Siswati, 2010).

Data lapangan peneliti yang menunjukkan masalah rendahnya minat dalam kemampuan berbahasa. Wawancara peneliti dengan pengajar kelas IV SDN Mojolangu 2 Kota Malang mengungkapkan bahwa kemampuan menulis narasi siswa masih kurang. Masalah ini muncul dari kegagalan guru dalam memasukkan media ke dalam pembelajaran menulis narasi dalam bahasa Indonesia. Siswa hanya memanfaatkan buku sebagai alat pembelajaran, sehingga mereka tidak memiliki pemahaman yang baik tentang cara menulis narasi. Selain itu, dikatakan bahwa siswa tidak membaca dengan minat banyak. mempersulit anak-anak untuk membentuk kata dan kalimat. Beberapa masalah yang dihadapi mengurangi kemampuan menulis siswa. Selain kesulitan yang ditemuinya, instruktur juga harus menghadapi sejumlah masalah dengan perkembangan menulis siswa. Di antara kesulitan-kesulitan yang dialami pengajar dalam mengajar menulis adalah: Ada

tiga faktor yang membuat siswa tidak termotivasi untuk belajar menulis, khususnya menulis narasi: Guru belum sepenuhnya memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan belum mampu menggali pengetahuan siswa, dan kurangnya media.

Untuk lebih memahami tantangan pembelajaran bahasa Indonesia dapat dilakukan dengan mengevaluasi hasil evaluasi siswa kelas IV SDN Mojolangu 2 Kota Malang dalam pembelajaran menulis narasi. Banyak siswa masih tidak memenuhi standar penyelesaian sekolah 65 persen, menurut data dokumen hasil kemampuan menulis narasi kelas IV. Hanya 11 dari 28 siswa yang mampu menulis karangan narasi dengan baik, sedangkan 17 siswa lainnya kesulitan. Dengan nilai belajar maksimal 85 dan nilai belajar minimal 55, rata-rata hasil belajar proses pembelajaran di kelas hanya mencapai 63,2%. Hasil belajar siswa di kelas belum maksimal terlihat dari indikator ketuntasan rata-rata yang masih sama dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Peneliti ingin memecahkan masalah tersebut dengan menggunakan komik dongeng anak sebagai media visual untuk membantu dalam menulis narasi, berdasarkan pendekatan pembelajaran menulis narasi yang telah digariskan. Komik adalah salah satu kartun paling visual yang mengungkapkan karakter dan membuat plot dengan cara yang sangat terikat dengan gambar dan dimaksudkan untuk menghibur pemirsa (Hidayah, 2017). Berdasarkan hal tersebut, peneliti berkeyakinan bahwa penciptaan komik dapat menjadi sarana pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kemampuan menulis. Studi ini juga mempertimbangkan bagaimana buku komik dan media lainnya secara tidak langsung mengajarkan siswa bagaimana berbicara bahasa Indonesia yang tepat, baik, dan akurat. Berkomunikasi dengan orang lain memerlukan penyampaian pesan yang berfungsi sebagai panduan untuk pikiran dan emosi dalam bentuk gagasan, fakta, keyakinan, permohonan, dan bentuk komunikasi lainnya untuk mengubah sikap,

pendapat, atau perilaku. Kontak tatap muka langsung atau komunikasi tidak langsung melalui media juga menjadi pilihan. Peneliti ingin membuat bahan ajar.

Ketika siswa berpartisipasi dalam kegiatan dunia nyata dan konten yang ditawarkan melalui media pembelajaran, pembelajaran terjadi. Hal ini membutuhkan partisipasi siswa baik pada tingkat psikologis dan otak. Untuk mempersiapkan pendidikan yang sukses, materi harus disiapkan dengan cara yang lebih metodis dan psikologis dalam hal prinsip-prinsip pembelajaran. Selain menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memenuhi kebutuhan siswa dan memberikan situasi atau pengalaman belajar yang menyenangkan (Arsyad, 2015). Pemilihan media yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami pengetahuan yang telah mereka peroleh melalui pemilihan media oleh guru.

Karena pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan komunikasi, maka media pembelajaran itu sendiri sangat penting dalam pembelajaran. Penafsiran ini memiliki saat-saat keberhasilan dan saat-saat kegagalannya. Dengan kata lain, ketidakmampuan untuk memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat, atau diperhatikan. Gangguan yang bertindak sebagai penghalang komunikasi inilah yang menyebabkan kegagalan. Saat ini, ada berbagai macam bahan pembelajaran. Untuk itu, penting untuk memilih sumber belajar yang sesuai dengan mempertimbangkan kriteria pemilihan. Menurut Hakim (2018), ada enam faktor yang harus diperhatikan guru saat memilih media, Faktor-faktor berikut harus diperhitungkan saat menggunakan media: 1) keselarasan dengan tujuan pengajaran; 2) dukungan terhadap isi materi pembelajaran; 3) kemudahan akses media; 4) kecakapan guru; 5) ketersediaan waktu; dan 6) pertimbangan tingkat berpikir anak.

Pemanfaatan komik sebagai sarana pembelajaran memungkinkan penyebaran pesan-pesan pendidikan. Pembelajaran di sini mengacu pada interaksi antara siswa dengan materi

pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran komik. Komunikasi pembelajaran akan efektif jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, logis, dan menarik (Wahyuningsih, 2011).

Studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa siswa lebih memperhatikan media visual. Siswa lebih baik ketika mereka memasukkan gambar media dalam esai mereka, apakah itu dalam bentuk komik atau foto. Penelitian ini dilakukan dengan alasan sebagai berikut: (1) kurangnya contoh spesifik, (2) kurangnya minat membaca, (3) kesulitan menangkap plot, (4) kesulitan mengungkapkan pikiran, dan (5) tulisan tidak koheren. Temuan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis komik dan gambar dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu contoh penelitian tersebut adalah “Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas V SD Inpres 3 Kasimbar Menulis Karangan Naratif Melalui Media Gambar Seri Dengan Metode Praktek” oleh Ambo Tuwo, Syamsuddin, dan Idris Patekkai. Berdasarkan kesimpulan penelitian, siswa dapat menulis esai naratif dengan lebih terampil menggunakan media visual berseri dan teknik praktik.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berharap dapat menciptakan sebuah media komik dongeng anak sebagai sarana pembelajaran dalam penelitian ini. Perkembangan dongeng anak di media berbentuk cerita yang kemudian diadaptasi menjadi komik komik. Informasi ini dapat digunakan untuk mengajar menulis narasi di kelas IV di SDN Mojolangu 2 Kota Malang. Menggunakan media komik naratif anak merupakan salah satu pendekatan untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Jawabannya diberikan khusus untuk mereka yang belajar bagaimana mengarang cerita naratif.

Mengingat konteks yang telah disediakan sebelumnya, peneliti akan menyelidiki masalah ini menggunakan penelitian pengembangan disebut “Pengembangan Media Berbasis Komik

Cerita Anak untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi di Kelas IV SDN Mojolangu 2 Kota Malang.”

B. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan sejarah permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membuat media komik dalam upaya ¹² meningkatkan kemampuan menulis narasi, khususnya di kelas IV SDN Mojolangu 2 Kota Malang. Dalam hal ini, peneliti berkeyakinan bahwa produk yang dihasilkan akan dapat memenuhi persyaratan validitas, kegunaan, dan aplikasi.

C. Spesifikasi Produk

Penelitian dan pengembangan ini difokuskan pada pembuatan media pembelajaran berupa buku komik yang diadaptasi dari cerita anak yang semula ditulis dalam bentuk naratif. Peneliti secara mandiri membuat materi komiknya sendiri, baik dengan memanfaatkan Corel Draw X7 maupun program desain di perangkat mobile. Warna-warna cerah digunakan dalam skema warna untuk membuatnya ¹⁷ menarik. Warna-warna tersebut antara lain hitam, putih, ungu, abu-abu hijau, merah, dan pink (orange). Agar isi komiknya sendiri mudah dibaca, tipografi yang digunakan untuk item memiliki efek tulisan hitam.

Komik naratif anak sendiri harus berukuran A3 agar dapat memenuhi spesifikasi produk yang dibuat. "Buah Kejujuran" adalah buku komik yang mencatat perkembangan plotnya. Untuk memudahkan siswa memahami plot, tiga karakter—ibu, Andi, dan guru—digunakan dalam penokohan buku komik. Petunjuk penggunaan, indikasi pemasaran, dan bahan ajar semuanya disertakan dengan media yang dibuat. Media tersebut juga dilengkapi ujian menulis narasi yang harus diselesaikan siswa dengan membuat cerita berdasarkan komik yang baru saja mereka baca. Peneliti juga membuat pedoman penilaian, yang selanjutnya akan dikirimkan ke kelas instruktur, untuk struktur penilaian penilaian menulis narasi siswa. Guru terlebih dahulu menjelaskan cara

kerja pembelajaran, setelah itu media dimanfaatkan dengan cara dibacakan secara berkelompok sebelum diberikan kepada masing-masing siswa untuk belajar. Pembuatan media buku komik ini difokuskan pada materi bahasa Indonesia, dan desain alat pembelajaran akan dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan siswa sesuai dengan kurikulum sekolah saat ini.

D. Ruang Lingkup dan Batasan Pengembangan

Kendala dan ruang lingkup dimaksudkan untuk menjaga perdebatan tentang penelitian, khususnya.

1. Ruang Lingkup

Area berikut adalah tempat kesalahan perlu diminimalkan:

1. Kurikulum 2013 digunakan dalam pembuatan media komik dongeng anak.
2. Bahan ajar dengan muatan bahasa Indonesia yang ditargetkan untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa kelas IV SDN 2 Mojolangu Kota Malang.
3. SDN 2 Mojolangu Kota Malang menggunakan produk.

2. Batasan Penelitian

Pembatasan berikut dimaksudkan untuk mengurangi kesalahan penemuan:

1. Pengembangan produk hanya terbatas pada kelas IV dan hanya diuji coba di SD di SDN Mojolangu 2 Kota Malang.
2. Pengembangan produk ini hanya digunakan pada pembelajaran muatan bahasa indonesia dan tidak pada satu pembelajaran.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan produk dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Produk yang dihasilkan diharapkan dapat membantu instruktur dalam memahami materi bahasa Indonesia, khususnya dalam pengembangan kemampuan menulis narasi dongeng anak.

2. Bagi Siswa

Dalam rangka mendongkrak tekanan akademik pada materi bahasa Indonesia, khususnya kemampuan menulis narasi, dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis komik dimaksudkan agar produk ciptaan ini dapat membantu siswa dalam memahami tugas aslinya masing-masing.

3. Bagi Kampus

Temuan studi ini dapat digunakan untuk membantu anak-anak mengembangkan sikap, motivasi, dan minat positif yang akan membantu mereka belajar lebih efektif.

4. Bagi Peneliti

Peneliti mengantisipasi bahwa temuan penelitian ini akan menambah pengetahuan mereka sehingga mereka dapat menerapkan apa yang telah mereka pelajari di laboratorium ke situasi lapangan yang sebenarnya. Akibatnya, temuan penelitian ini diharapkan berbentuk tujuan nyata yang dapat dijelaskan dengan pemikiran logis dan rasional.

Hermanus Horong Ladopurab

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	lib.unnes.ac.id Internet Source	3%
2	rinjani.unitri.ac.id Internet Source	2%
3	www.scribd.com Internet Source	2%
4	docplayer.info Internet Source	1%
5	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%
6	rakhmatupaya77.blogspot.com Internet Source	1%
7	id.scribd.com Internet Source	1%
8	zombiedoc.com Internet Source	1%
9	mafiadoc.com Internet Source	<1%

10	as-wait.icu Internet Source	<1 %
11	belajarbahasainggris01.blogspot.com Internet Source	<1 %
12	tdcorrige.com Internet Source	<1 %
13	www.kompas.com Internet Source	<1 %
14	adoc.pub Internet Source	<1 %
15	ciptorampaipioner.blogspot.com Internet Source	<1 %
16	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
17	updateseputargadget.blogspot.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Hermanus Horong Ladopurab

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11
