

## **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI**

### **Development Of Comic Media To Improve Skills Of Narrative Writing**

**SITI DEWI AMBARWATI<sup>1\*</sup>, UYU MU'AWWANAH<sup>2\*\*</sup>,  
OMAN FARHUROHMAN<sup>2\*\*\*</sup>**

<sup>1</sup>Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Ulum Kecamatan Cikande Kabupaten Serang, \*Email:  
[dewi.ambarwati0202@gmail.com](mailto:dewi.ambarwati0202@gmail.com)

<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,  
Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Jl. Syech Nawawi Al  
Bantani Kp. Andamu'i, Kel. Sukawana, Kec. Curug, Kota Serang, Banten.

E-mail: \*\*[uyu.muawwanah@uinbanten.ac.id](mailto:uyu.muawwanah@uinbanten.ac.id), \*\*\*[oman.farhurohman@uinbanten.ac.id](mailto:oman.farhurohman@uinbanten.ac.id)

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan menulis karangan narasi dengan menggunakan media komik sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi karangan narasi pada kelas IV MI. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Reserch and Development/ R&D*), yang mengacu pada pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi lima tahap yaitu: penelitian dan pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk dan uji coba produk. Media yang dikembangkan diuji kelayakan dengan validasi para ahli yakni ahli media dan ahli materi sebelum uji coba dilakukan. Uji coba dilakukan di MI Raudhatul Ulum dengan jumlah siswa 31 dan dikelompokkan menjadi lima kelompok, setiap kelompok terdiri dari enam sampai tujuh siswa. Masing-masing kelompok menyimak cerita yang kemudian masing-masing perwakilan dari kelompok menceritakan kembali sesuai pada komik yang disediakan. Kemudian setiap siswa menuliskan kembali berbentuk karangan narasi pada lembar soal yang telah disediakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan katagori "sangat baik", dan validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan katagori "sangat baik". Hasil evaluasi siswa kelas IV yang didapat yaitu 83,8 dengan katagori "sangat baik". Berdasarkan uji coba tersebut, media pembelajaran komik Bahasa Indonesia ini layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Media komik, keterampilan menulis, dan karangan narasi.

**Abstract.** This study aims to develop narrative essay writing skills using comic media as a medium for learning Indonesian Language narrative essay material in class IV MI. This research is a type of development research (*Reserch and Development / R & D*), which refers to the development of Borg and Gall which is simplified into five stages, namely: research and data collection, product design, design validation, product revision and product testing. The developed media were tested for feasibility by validating experts, namely media experts and material experts before the trial was conducted. The trial was conducted in MI Raudhatul Ulum with 31 students and grouped into five groups, each group consisting of six to seven students. Each group listened to the story which then each representative from the group rebuked according to the comic provided. Then each student rewrote a narrative essay on the question sheet that had been provided. The results showed that media expert validation obtained an average score of 4.6 with a category of "very good", and the validation of material experts obtained an average score of 4.8 with the category "very good". The

evaluation results of class IV students were 83.8 with the category "very good". Based on these trials, the Indonesian language comic learning media is suitable for use in learning.

**Keywords:** Media comics, writing skills, and narrative essays.

## **PENDAHULUAN**

Salah satu keterampilan berbahasa yang mempengaruhi kegiatan belajar mengajar adalah keterampilan menulis, dalam ranahnya keterampilan menulis sama penting dengan keterampilan-keterampilan lainnya. Yang di mana keterampilan menulis bermanfaat untuk berkomunikasi dan juga berhubungan dengan keterampilan lainnya. Dimana bagi siswa didik bisa interaktif dalam berkomunikasi.

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen [ CITATION Hen08 \l 1033 ], yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Setiap keterampilan itu erat sekalian berhubungan dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan, merupakan catur tunggal. Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Menulis merupakan salah satu kemampuan yang perlu dimiliki dan dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Kemampuan menulis di sekolah dasar sangat penting karena merupakan penanaman dasar menulis ke jenjang yang lebih tinggi. Berbeda dengan kemampuan yang lain, kemampuan menulis, menuntut siswa untuk membangun pemahaman tentang tata cara menulis. Artinya, siswa sekolah dasar dituntut mampu menggunakan ejaan, kosakata, serta mampu membuat kalimat dan menghubungkan kalimat dalam satu paragraf sesuai dengan tingkat kemampuan siswa sekolah dasar.

Keterampilan menulis merupakan suatu proses belajar yang memerlukan ketekunan dan berlatih, semakin rajin berlatih keterampilan menulis akan meningkat. Untuk itu, keterampilan menulis siswa perlu di tumbuhkan kembangkan dan diharapkan siswa mampu menulis karangan narasi. Guru perlu mencari dan menerapkan metode yang sesuai dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan Ibu Bertyani Novitasari selaku wali kelas IV di MI Raudhatul Ulum, masih terdapat beberapa siswa kelas IV yang belum lancar membaca, sedangkan proses pembelajaran masih menggunakan buku paket yang bersifat informatif. Media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama materi karangan narasi, siswa hanya menggunakan buku sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga mengakibatkan siswa kurang memiliki gambaran yang jelas tentang menulis narasi. Selain itu juga diungkapkan bahwa minat siswa terhadap membaca sangat rendah hal ini mengakibatkan siswa kesulitan dalam merangkai kata maupun kalimat sehingga hasil menulis siswa berada pada rata-rata skor 74.6.

Dari permasalahan di atas maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis karangan narasi untuk memahami proses pembelajaran. Media yang digunakan harus tepat sasaran

dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar. Perlunya membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dalam proses pembelajaran merupakan salah satu tugas seorang pendidik. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media komik. Belajar Bahasa Indonesia di sekolah merupakan pokok dari proses pendidikan di sekolah. Belajar merupakan alat utama dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai unsur proses pendidikan di sekolah. Untuk mencapai tujuan tersebut, kita harus mengetahui tujuan dan peran pembelajaran Bahasa Indonesia [ CITATION Oma17 \l 1033 ].

## **METODOLOGI PENELITIAN/PENULISAN**

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian [ CITATION Sug12 \l 1033 ] yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (*Research and Developmen*) [ CITATION Suk13 \l 1033 ] adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk.

Brog and Gall [ CITATION Pun101 \l 1033 ] mendefinisikan penelitian pendidikan dan pengembangan (R&B) dalam proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut tahapan R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

Pengujian produk diberikan kepada tim validator yang terdiri dari dosen-dosen kajian media. Validator memberikan penilaian kelayakan media untuk dapat digunakan pada subjek penelitian. Evaluasi produk selanjutnya ditunjukkan atas ketercapaian uji di lapangan.

### **Prosedur Pengembangan**

Desain penelitian [ CITATION Zai111 \l 1033 ] adalah suatu rancangan yang berisi langkah dan tindakan yang akan dilakukan dalam kegiatan penelitian pengembangan, sehingga informasi yang diperlukan mengenai masalah yang diteliti dapat dikumpulkan yang berisi langkah secara faktual. Desain penelitian pengembangan menggambarkan langkah-langkah yang perlu diambil jauh sebelum pengembangan dilakukan agar data yang semestinya diperlukan dapat diperoleh dengan baik, dapat dianalisis secara objectif, dan dapat ditarik simpulan yang tepat sesuai dengan masalah yang diteliti.

Namun dalam penelitian ini hanya sampai pada revisi uji coba produk. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Adapun ruang lingkupnya adalah pengembangan media pembelajaran menulis narasi bagi siswa kelas IV MI. Dari sepuluh langkah penelitian R&D yang dikembangkan oleh Borg and Gall diatas disederhanakan menjadi lima tahapan yaitu penelitian dan pengembangan, desain produk, validitas desain, revisi desain dan uji coba produk diantara lain sebagai berikut:

### **Tempat dan waktu Penelitian**

Tempat penelitian pembelajaran ini adalah di MI Raudhatul Ulum Kecamatan Cikande Kabupaten Serang-Banten. Penelitian pembelajarannya yaitu siswa kelas IV dengan jumlah siswa 31 orang yang terdiri dari orang

laki-laki 15 dan orang 16 perempuan. Pada pembelajaran Tematik mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita narasi tahun ajaran 2018/2019.

### Rancangan Pengembangan Produk

**Tabel 1.** Pemetaan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Tematik Kelas 4

Mata Pelajaran yang ditekankan	No. KD pada KI- 1	No. KD pada KI- 2	No. KD pada KI- 3	No.KD pada KI- 4
Bahasa Indonesia			3.9	4.9
IPA			3.4	4.4
IPS			3.3	4.3
PPKn	1.3	2.3	3.3	4.3
SBdP			3.2	4.2

### Desain Uji Coba Produk

Tahap uji coba pertama yaitu review ahli media berasal dari Dosen Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Ibu DR. Ade Khusnul Mawadah, M.Hum dan ahli materi berasal dari Dosen Fakultas Pendidikan dan Keguruan UIN SMH BANTEN Ibu Imas Mastroah, M.Pd. Tahap kedua yaitu menggunakan seluruh siswa kelas 4 MI Raudhatul Ulum.

### Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh peneliti berupa pendapat dari para ahli, guru dan siswa kelas IV MI. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menggunakan angket, observasi tempat dan wawancara dengan guru kelas 4.

Pengumpulan data [ CITATION Sug12 \l 1033 ] merupakan inti dari setiap penelitian. Pengumpulan data dimaksudkan sebagai pencatatan peristiwa atau karakteristik dari sebagian atau seluruh elemen populasi.

### Instrumen Penelitian dan Pengembangan

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen sebagai alat bantu dalam menggunakan metode pengumpulan data merupakan sarana yang dapat diwujudkan dalam benda, misalnya angket, perangkat tes, pedoman wawancara, pedoman observasi, skala dan sebagainya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara dan angket. Wawancara dilakukan pertamakali dengan wali kelas IV Ibu Bertiany Novitasari dan instrumen selanjutnya yaitu angket. Instrumen penelitian pengembangan media komik ini menggunakan 3 angket untuk masing-masing ahli media, ahli materi, pengguna (siswa), dan guru untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan, yaitu instrumen uji kelayakan untuk ahli media, instrumen uji pengguna (siswa), dan instrumen uji praktisi (guru) kelas IV.

### Teknik Analisis data

Analisis data [ CITATION Sug12 \l 1033 ] adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan

dipelajari dan yang membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data dilakukan untuk melihat nilai masing-masing aspek pada angket. Data yang dianalisis meliputi data kelayakan media dari ahli media, respon yang diberikan oleh siswa sebagai subjek uji coba, serta guru sebagai ahli praktisi. Angket berisi tanggapan tentang produk yang dikembangkan berupa pernyataan sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat kurang baik. Setiap pernyataan tersebut mempunyai skor yang berbeda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan komik pada "menulis karangan narasi" sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan diuraikan berdasarkan langkah pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi lima tahap, yaitu: penelitian dan pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk dan uji coba produk. Hasil penelitian dijabarkan sebagai berikut:

### Penelitian dan Pengumpulan Data.

Media komik cerita narasi ini dikembangkan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan cara observasi ke sekolah, wawancara dengan guru kelas dan juga dengan pengamatan ketika pembelajaran berlangsung.

Pengembangan ini cukup efektif menjadi alternatif guru untuk mempermudah pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga peneliti berhasil menggunakan media komik dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya pemahaman yang mempermudah siswa dalam menulis karangan narasi dengan judul yang telah ditetapkan.

Hal ini berpengaruh bagi siswa dalam merangkai kata-kata yang telah ia miliki dengan gambar yang telah peneliti sediakan dalam bentuk komik pembelajaran yang menarik. Sehingga siswa mampu mengembangkan materi menulis karangan narasi..

### Desain Produk

Pengembangan media komik ini mengalami beberapa tahapan diantaranya:

#### a. Perencanaan konsep dan perangkat komik

Dalam tahap ini langkah yang perlu dilakukan yaitu menentukan SK dan KD yang sesuai dengan silabus dan RPP subtema 1 "Lingkungan Tempat Tinggalku", menentukan cerita yang menarik dan sesuai dengan materi ajar untuk dijadikan sebagai bahan referensi. Setelah itu peneliti membuat desain produk yang akan dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran komik.

#### b. Penyusunan dan Pengembangan Materi Ajar

Pembuatan media komik tema "Daerah Tempat Tinggalku" sub tema 1 "Lingkungan Tempat Tinggalku" ini ditentukan dengan menentukan alur cerita narasi fiksi yang akan dikembangkan semuai dengan tema dan subtema yang telah ditentukan. Dalam tahap ini naskah materi cerita narasi dibuat menjadi komik dengan menggambar manual lalu dikembangkan dengan aplikasi *Adobe*

*Illustration* dengan penggunaan kertas B5 yaitu sekitar 182 mm x 275 mm atau sekitar 6.93 inci x 9.84 inci.

Pada komik yang peneliti kembangkan ini terdiri dari enam halaman yaitu: satu halaman untuk *cover* atau sampul, lima halaman untuk alur cerita narasi. Setiap halaman memiliki gambar yang memiliki satu kesatuan dari cerita yang menggambarkan alur cerita lalu diterangkan oleh *clue* dan balon percakapan.

### Validasi Desain Produk

Pada tahap validasi ini produk telah melewati dua validator yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi. Fungsi validasi media dan validasi materi yaitu untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk mengetahui media itu layak atau tidak diujicobakan ke lapangan. Validator memberikan saran dan masukan serta merevisi produk yang dikembangkan peneliti. Selanjutnya, saran dan masukan tersebut digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Berikut validasi ahli media dan ahli materi:

#### a. Validasi Ahli Media

Validasi ini dilakukan untuk menilai kelayakan media komik sebagai media pembelajaran tema 8 "Daerah Tempat tinggalku" sub tema 1 "Lingkungan Tempat Tinggalku" pembelajaran 1 tentang cerita narasi fiksi. Ahli media dalam pengembangan media komik ini adalah Ibu DR. Ade Khusnul Mawadah, M.Hum., dosen dari Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) dari Universitas Ageng Tirtayasa (UNTIRTA). Proses ini dilakukan sebanyak tiga kali sehingga menghasilkan produk layak untuk digunakan.

#### 1) Validasi Media Tahap I

Validasi media tahap I ini dilakukan pada tanggal 26 Februari 2019 di kantor Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia kampus C Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Adapun hasil yang harus diperbaiki pada media tahap I adalah:

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No	Halaman/lembar	Perbaikan	Saran
1	Cover	Memberikan judul besar pada cover sebagai seharusnya judul pada komik umumnya dan memberikan keterangan untuk siapa komik dibaca.	Gambar pada cover dibuat potret dan konsistensi penggunaan huruf.
2	Halaman 2	Perbaiki ejaan dan tanda baca, menggunakan EYD yang baik dalam cerita.	Perbaiki tulisan dalam cerita.
3	Halaman 3	Perbaiki ejaan, tulisan dan tanda baca, menggunakan EYD yang baik dalam cerita.	
4	Halaman 4	Perbaiki ejaan, tulisan dan tanda baca, menggunakan EYD yang baik dalam cerita.	

5	Halaman 5	Perbaiki ejaan, tulisan dan tanda baca, menggunakan EYD yang baik dalam cerita.
6	Halaman 6	Menambahkan makna pada gambar Menambahkan clue pada tujuan dan maksud penulis tertuang jelas dalam gambar.

## 2) Validasi Media Tahap II

Setelah melakukan revisi atas saran, komentar dan masukan dari validator ahli materi pada validasi tahap I selanjutnya peneliti melakukan validasi media tahap II yang dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2019 di ruang seminar lantai 3 gedung A Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ageng Tirtayasa. Adapun hasil revisi/perbaikan validasi ahli media sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

No	Perbaikan	Saran
1	Konsistensi dalam penggunaan EYD	Penggunaan huruf kapital pada judul
2	Penulisan EYD	Menggunakan tanda baca yang baik sesuai ketentuan EYD.
3	Perbaikan gambar pada halaman terakhir	Gambar dibuat penuh pada halaman terakhir.

## 3) Validasi Media Tahap III

Setelah produk direvisi kembali atas saran dan masukan ahli media, produk pembelajaran komik divalidasi oleh ahli media pada tahap III yang dilaksanakan pada tanggal 26 Maret 2019 di Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

### b. Validasi Ahli Materi

Tahap validasi ini dilakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Imas Masto'ah, M.Pd., dosen jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan isi materi cerita narasi fiksi pada tema 8 sub tema 1 "Lingkungan Tempat Tinggalku" yang dimuat dalam media pembelajaran komik. Proses validasi ini dilakukan sebanyak 3 kali sampai menghasilkan kelayakan produk diujicoba.

#### 1) Validasi Materi Tahap I

Validasi materi tahap I dilakukan pada tanggal 02 April 2019 di ruangan kelas lantai 2 Tadris Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Sultan Maulana Hasanudin Banten. Pada tahap ini proses validasi tidak langsung dilakukan karena ahli materi melakukan perbaikan pada materi.

#### 2) Validasi Materi Tahap II

Validasi ahli materi tahap III dilakukan pada tanggal 04 April 2019 di ruang dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan kampus 2 Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin

Banten. Pada tahap ini sudah tidak ada revisi atau perbaikan pada media yang dikembangkan oleh peneliti.

Beberapa masukan dan saran yang perlu dilakukan dari hasil perbaikan dengan ahli materi adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

No	Halaman	Perbaikan	Saran
1	Cover	Mengganti <i>Theme Fonts</i> pada judul menjadi lebih sederhana dan diperbesar beberapa <i>size</i>	Kata gagak dan vas diubah menjadi lebih menarik
2	Halaman 5	Pada balonpercakapan ke dua tidak boleh melewati garis.	Perbaikan tata letak gambar agar percakapan dalam komik mudah dibaca.

### 3) Validasi Materi Tahap III

Validasi tahap III dilakukan pada tanggal 11 April 2019 di ruangan dosen jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Kampus 2 UIN Sultan Maulana Hasanudin Banten. Pada tahap ini sudah tidak ada lagi revisi. Produk yang peneliti ajukan telah mencapai kelayakan untuk diujicobakan.

**Tabel 5** Hasil Validasi Ahli Media dan Materi Tahap I, II dan III

No	Tampilan Setelah Validasi Tahap I dan II Ahli Materi dan Ahli Media
Cover	



<p>Halaman 5</p>	
<p>Halaman 6</p>	

### Uji coba Produk

Setelah melakukan uji validasi terhadap media yang dikembangkan maka langkah selanjutnya adalah uji coba produk terhadap siswa. Uji coba ini dilakukan pada hari sabtu 13 April 2019 dengan melibatkan siswa kelas 4 yang berjumlah 31 di MI Raudhatul Ulum. Pada tahap ini media komik telah diterapkan dalam pembelajaran.

Hasil uji coba pelaksanaan lapangan menunjukkan bahwa media animasi pembelajaran ini efektif digunakan pada siswa kelas IV MI Raudhatul Ulum karena mempunyai daya tarik bagi siswa untuk belajar dan menjadikan siswa menjadi aktif dan kreatif saat pelaksanaan pembelajaran khususnya pada materi karangan narasi. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil evaluasi siswa. Dari hasil evaluasi di atas menunjukkan bahwa rata-rata siswa memperoleh nilai 83,8 dengan kategori sangat baik, hal ini tentu dapat menunjukkan bahwa proses pembelajaran siswa baik pula. Dari data hasil uji coba di lapangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik ini layak digunakan sebagai salah satu sumber belajar siswa di sekolah khususnya pada mata pelajaran menulis kembali karangan narasi untuk siswa kelas IV MI Raudhatul Ulum. Berdasarkan aspek kajian penelitian yang empiris adalah penelitian yang dilakukan Ambaryani yang mengembangkan media komik untuk meningkatkan hasil belajar di kelas IV SD Negeri Ngagrang Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis narasi siswa setelah menggunakan media komik terjadi peningkatan yang cukup signifikan, dari kondisi awal yang kemampuan menulis narasinya berada pada kategori cukup meningkat menjadi kategori baik [ CITATION Amb17 \l 1033 ].

## KESIMPULAN

Pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita narasi kelas IV MI/SD ini telah berhasil dikembangkan melalui prosedur penelitian didasari oleh model pengembangan R&D, yang mengacu pada langkah-langkah yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 5 tahap pengembangan, yaitu: penelitian dan pengumpulan data, desain produk (menentukan dan mengumpulkan bahan-bahan, penyusun dan mengembangkan materi ajar, menentukan cerita untuk menentukan gambar lalu di sesuaikan dengan *finishing*. Validasi desain dilakukan dengan cara uji validasi ahli media dan ahli materi, revisi produk dan uji coba produk. Komik cerita anak yang telah dikembangkan memenuhi kriteria layak pada aspek bahasa dalam katagori sangat baik yang berarti produk sangat layak pada aspek isi materi dan penyajian. Berdasarkan penilaian kelayakan oleh para pakar.

Pengembangan media komik ini berpengaruh sangat baik dalam meningkatkan keterampilan menulis. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia mencapai 83.8 termasuk dalam katagori baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambaryani, G. S. 2017. Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* , 3 (1), 19-28.
- Arifin, Z. 2011. *Penelitian Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Farhurohman, O. 2017. Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD. *Primary* , 9 (1), 23-34.
- Setyosari, P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sukmadinata, N. S. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. 2008. *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

