

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan manusia tidak dapat dilepaskan dari bahasa. Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi antarmanusia. Bahasa sebagai alat komunikasi ini dalam rangka memenuhi sifat manusia sebagai makhluk sosial yang perlu berinteraksi dengan sesama manusia. Sejalan dengan Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. Sehingga manusia dituntut untuk mempunyai kemampuan berbahasa yang baik.

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*) (Tarigan, 2008:1). Setiap keterampilan mempunyai hubungan yang erat dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pemikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan.

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-

gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain. Berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif melalui lambang-lambang bunyi agar terjadi kegiatan komunikasi antara penutur dan mitra tutur. Memang setiap orang dikodratkan untuk bisa berbicara atau berkomunikasi secara lisan, tetapi tidak semua memiliki keterampilan untuk berbicara secara baik dan benar.

Kemampuan berkomunikasi, berbicara dan berbahasa dapat diperoleh di mana saja dan kapan saja. Mulai dari lingkungan keluarga kecil, keluarga besar, lingkungan sekitar tempat tinggal, dan sekolah. Dengan kata lain, dalam kehidupan sehari-hari siswa selalu melakukan dan dihadapkan pada kegiatan berbicara. Namun pada kenyataannya pembelajaran berbicara di sekolah-sekolah belum bisa dikatakan maksimal, sehingga keterampilan siswa dalam bercerita pun masih rendah.

Bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat sejak dahulu sampai sekarang. Pada umumnya manusia senang melakukan kegiatan bercerita, dari usia anak-anak sampai dewasa. Bercerita dapat dipahami sebagai suatu tuturan yang memaparkan/menjelaskan bagaimana terjadinya suatu hal, peristiwa, dan kejadian, baik yang dialami sendiri maupun orang lain. Seseorang dapat bertukar pengalaman, perasaan, informasi dan keinginannya melalui kegiatan bercerita. Dengan demikian, kegiatan berbicara khususnya bercerita dapat membangun hubungan mental, emosional antara satu individu dengan individu lain.

Dengan demikian, kegiatan berbicara khususnya bercerita dapat membangun hubungan mental, emosional antara satu individu dengan individu lain. Pelaksanaan bercerita harus menguasai bahan/ ide cerita, penguasaan bahasa, pemilihan bahasa, keberanian, ketenangan, kesanggupan menyampaikan ide dengan lancar dan teratur sehingga mampu dan terampil dalam bercerita. Keterampilan bercerita tidak hanya diperoleh begitu saja, tetapi harus dipelajari dan dilatih.

Salah satu upaya untuk peningkatan proses pembelajaran adalah penggunaan media secara efektif mempertinggi kualitas yang akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar (Sanaky, 2009:1-2). Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas yang dilaksakannya. Untuk memenuhi hal tersebut, guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga mau belajar karena memang siswalah subyek utama dalam proses belajar (Usman, 2003: 21).

Dalam sistem pendidikan modern fungsi guru sebagai penyampai pesan-pesan pendidikan perlu dibantu dengan media pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif. Hal ini disebabkan karena pekerjaan guru adalah pekerjaan professional yang membutuhkan kemampuan dan kewenangan (Hamalik, 1989: 4).

Kemampuan guru dalam menjalankan perannya sebagai pengajar, administrator dan pembina ilmu dapat dilihat dari sejauh manakah guru dapat menguasai metodologi media pendidikan di sekolah untuk

kepentingan anak didiknya. Untuk mengupayakan pendidikan yang berkualitas, guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran. Khususnya bagi guru pendidikan bahasa Indonesia, dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan. Terutama dalam kualitas proses belajar mengajar yang dikembangkannya yang selanjutnya berakibat langsung kepada rendah dan tidak meratanya kualitas hasil yang dicapai oleh para siswa (Majid dan Andayani, 2005: 178). Kondisi semacam ini akan terus terjadi selama guru pendidikan bahasa Indonesia masih menganggap bahwa dirinya merupakan sumber belajar bagi siswa dan mengabaikan peran media pembelajaran. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian adalah penggunaan media pembelajaran secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar menit yang pertama. Untuk selanjutnya daya serap siswa terhadap ceramah mulai menurun (Gulo, 2002: 142). Untuk melibatkan sebanyak mungkin alat indra siswa dalam proses belajar mengajar maka metode ceramah itu perlu divariasikan dengan media.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang dipersiapkan dengan baik berarti guru pendidikan bahasa Indonesia telah membantu siswanya mengaktifkan unsur-unsur psikologis yang ada dalam diri mereka seperti pengamatan, daya ingat, minat, perhatian, berpikir, fantasi, emosi dan perkembangan kepribadian mereka. Sikap jiwa mereka yang tenang dengan minat belajar yang besar sangat potensial sekali dibutuhkembangkan sebagai dasar materi keimanan, ibadah, sikap sosial,

pembentukan akhlak karimah dan sebagainya (Rosyad, 1996: 59). Pesan-pesan agama yang dibantu dengan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi kegairahan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari itu sebagai usaha yang ditujukan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari pengajaran bahasa indonesia. Akhirnya media pembelajaran memang pantas digunakan oleh guru pendidikan bahasa indonesia, bukan hanya sekedar alat bantu mengajar bagi guru, namun diharapkan akan timbul kesadaran baru bahwa media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam sistem pendidikan bahasa indonesia sehingga dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk membantu lancarnya bidang tugas yang diemban untuk kemajuan dan meningkatkan kualitas peserta didik. Padahal anak sebagai subyek pembelajar merupakan makhluk Allah yang memiliki kekuatan psikopisik yang jika memperoleh sentuhan yang tepat akan mendorong murid berkembang dalam kapasitas yang mengagumkan. Untuk itu pendidik harus membangun kemampuan pada dirinya agar dapat mengubah gaya-gaya mengajar yang bersifat tradisional menjadi gaya mengajar modern, sehingga guru mengajar dengan luwes dan gembira. Dengan banyak cara yang tidak kalah pentingnya, dapat menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sehingga guru mampu mengefektivaskan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil observasi yang diperoleh pada kelas VII SMP Negeri 3 Polo Pangale Kab. Mamuju Tengah, diperoleh informasi bahwa kemampuan bercerita peserta didik masih rendah dan mayoritas peserta didik masih kurang dalam kemampuan bercerita. Hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Pangale Kab. Mamuju Tengah masih di bawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 60 sehingga peserta didik selebihnya diperlukan remedial. Diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di kelas lebih sering didominasi oleh pendidik dengan menggunakan pembelajaran ceramah, yang diketahui bahwa pembelajaran ceramah hanya mengandalkan kemampuan mendengar. Di samping itu, peserta didik cenderung pasif dan hanya mencatat apa yang disampaikan pendidik tanpa ada respon balik terhadap apa yang dicatat atau disampaikan oleh pendidik. Hasil ini membawa dampak pada lemahnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi bercerita yang diajarkan.

Dengan melihat fenomena para pelaku pendidikan yang berada di lingkungan pendidikan, di sekolah-sekolah yang berada di wilayah pedesaan. Dalam mengemban tugas sehari-hari, selaku pendidik masih banyak dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan gaya-gaya atau model mengajar tradisional seperti “aku bicara, kalian mendengarkan” guru menerangkan, anak atau siswa disuruh diam, padahal diamnya anak belum tentu mereka senang dan paham

terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena alat-alat yang dihasilkan oleh kemajuan teknologi sudah sedemikian majunya, tidaklah pada tempatnya lagi jika penyampaian pesan-pesan pendidikan masih secara verbalitas atau dengan kata-kata belakang. Pendidikan harus sejalan dengan kemajuan cara manusia menggunakan semua alat yang ada untuk proses pembelajaran di sekolah menjadi efektif.

Faktor lainnya, siswa cenderung kurang berani bercerita di depan umum. Siswa merasa takut salah, malu, grogi, tegang dan kurang percaya diri bila ditunjuk untuk bercerita di depan kelas. Hal tersebut disebabkan pula karena siswa tidak menguasai bahan cerita dan siswa kurang mampu mengorganisasikan perkataannya pada saat bercerita. Selain itu, faktor kurang menarik bagi siswa juga mempengaruhinya sehingga pembelajaran bercerita tidak dilakukan secara serius dan beranggapan bahwa bercerita merupakan bagian sepele yang sering dilakukan oleh siapa saja sejak usia balita. Padahal pada kenyataannya di lapangan, masih banyak siswa kurang mampu mengekspresikan diri melalui kegiatan bercerita. Dengan demikian, dapat diidentifikasi bahwa keterampilan bercerita siswa masih rendah.

Berangkat dari latar belakang itulah penulis tertarik untuk meneliti tentang **"Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pangale Kab. Mamuju Tengah"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah efektivitas penggunaan media komik dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pangale Kab. Mamuju Tengah?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pangale Kab. Mamuju Tengah.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan diharapkan bermanfaat antara lain:

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam teori pembelajaran keterampilan bercerita, khususnya berbicara. Dengan demikian hasil belajar siswa khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan berbicara dapat ditingkatkan.

2. Praktis

- a. Untuk guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pemilihan dan penentuan media yang digunakan sehingga pembelajaran bercerita dapat berjalan menyenangkan dan bermakna.

- b. Untuk siswa, dengan adanya penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat menumbuhkembangkan minat siswa dalam pembelajaran berbicara dan dalam proses mengembangkan kemampuan siswa dalam pembelajaran bercerita
- c. Untuk peneliti, memberikan bekal mahasiswa sebagai calon guru Bahasa dan Sastra Indonesia untuk melaksanakan tugas di lapangan sesuai kebutuhan lapangan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Yang Relevan

Sebuah penelitian agar mempunyai orinsinalitas perlu adanya tinjauan dan penelitian yang terdahulu, tinjauan ini bertujuan untuk mengetahui keaslian sebuah karya ilmiah. Ini untuk memberikan pemaparan tentang penelitian dan analisis sebelumnya yang telah dilakukan oleh peneliti lainnya terkait dengan masalah yang diteliti. Tinjauan terhadap hasil penelitian dan analisis sebelumnya akan dipaparkan berkaitan dengan penelitian yang akan diteliti. Dengan demikian perlu beberapa penelitian yang relevan agar penelitian yang dilakukan berbeda atau mengandung kebaruan dibanding penelitian sebelumnya. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

- a. Teny Wulan Sudaniti (2011) melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII B Smp Negeri I Prambanan Sleman dengan Menggunakan Media Boneka Tangan” dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil dari ini menunjukkan adanya peningkatan hasil tes yang dilakukan pada siswa kelas VII B Smp Negeri 1 Prambanan Sleman, siklus I menunjukkan rata-rata 23,03 sedangkan siklus II meningkat menjadi 25,89.

Penelitian yang dilakukan oleh Teny Wulan Sudaniti merupakan salah satu hasil penelitian yang dapat digunakan sebagai referensi penelitian yang akan diteliti peneliti, karena terdapat beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Teny Wulan Sudaniti dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti pembelajaran bercerita.

Perbedaan penelitian Teny Wulan Sudaniti dengan penelitian ini yaitu terletak pada subjek penelitian, subjek penelitian yang dilakukan oleh Teny Wulan Sudaniti yaitu penelitian bercerita pada siswa kelas VII B Smp Negeri 1 Prambanan Sleman, sedangkan subjek penelitian peneliti adalah siswa kelas VII Smp Negeri 3 Pangale pada penelitian yang dilakukan Teny Wulan Sudaniti hanya menggunakan satu kelas saja karena menggunakan jenis penelitian PTK sedangkan peneliti akan menggunakan dua kelas sebagai subjek penelitian karena menggunakan jenis penelitian eksperimen dan media yang digunakanpun berbeda.

- b. Edi Setiawan (2013) melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Komik *Strip* Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas II MI Rifaiyyah Limpung Batang”. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil tes yang dilakukan pada siswa kelas II MI Rifaiyyah Limpung Batang mengalami peningkatan, siklus I

menunjukkan rata-rata 63,52 sedangkan siklus II meningkat menjadi 79,41.

Penelitian yang dilakukan oleh Edi Setiawan merupakan salah satu hasil penelitian yang dapat digunakan sebagai referensi penelitian yang akan diteliti peneliti, karena terdapat beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Edi Setiawan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti pembelajaran bercerita dan sama-sama menggunakan media komik.

Perbedaan penelitian Edi Setiawan dengan penelitian ini yaitu terletak pada subjek penelitian, subjek penelitian yang dilakukan oleh Edi Setiawan yaitu penelitian bercerita pada siswa kelas II MI, sedangkan subjek penelitian peneliti adalah siswa kelas VII Smp.

- c. Nur Laylinaumi Rahmawati (2011) melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Wayang Dongeng Dan Media Fotonovela Dengan Teknik Permainan Resep Gotong Royong Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Pada Siswa Kelas VII SMP”. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bercerita pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan dengan media wayang dongeng mencapai 60,79% dan setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 77,85%.

2. Pengertian Efektivitas

Efektivitas merupakan pencapaian tujuan secara tepat atau memilih tujuan-tujuan yang tepat dari serangkaian alternatif atau pilihan cara dan menentukan pilihan dari beberapa pilihan lainnya. Efektivitas juga bisa diartikan sebagai pengukuran keberhasilan dalam pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan. Sebagaimana jika sebuah tugas dapat selesai dengan pemilihan cara-cara yang telah ditentukan, maka cara tersebut benar dan efektif.

Proses belajar mengajar yang dikembangkan di sekolah dasar dan sekolah menengah harus mempunyai target dalam penyampaian materi pelajaran yang dilakukan oleh masing-masing guru mata pelajaran, dimana harus berdasarkan pada kurikulum yang berlaku pada saat ini, karena kurikulum saat ini sudah mengalami perubahan yang sangat signifikan jika dibandingkan dengan kurikulum zaman dulu.

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh atau akibat. Maka efektivitas bisa diartikan seberapa tingkat besar keberhasilan yang dapat diraih (dicapai) dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti mempunyai nilai efektif, pengaruh atau akibat, bisa diartikan sebagai kegiatan yang bisa memberikan hasil yang memuaskan, dapat dikatakan juga bahwa efektivitas merupakan keterkaitan antara

tujuan dan hasil yang dinyatakan, dan menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai. Jadi pengertian efektivitas adalah pengaruh yang ditimbulkan/disebabkan oleh adanya suatu kegiatan tertentu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan yang dicapai dalam setiap tindakan yang dilakukan.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan media komik adalah suatu usaha, sejauh mana usaha dalam pembelajaran dengan menggunakan alat bantu (media) dalam pencapaian suatu tujuan yang telah direncanakan. Sebagai tolok ukur dalam pembelajaran ini adalah keahaman siswa dalam menerima materi pelajaran.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Sedangkan dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar dari pengirim kepada penerima pesan.

Suhana (2014: 61) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar, dan tidak terjadinya verbalisme. Media pembelajaran merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan (video visual aid) bagi para peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan.

Dalam pengetahuan ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Batasa lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian diantaranya akan diberikan berkat ini, AECT (*Association Of Education and Communication Technology*) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Arsyad, 2010: 3).

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran. Apabila kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1986) yang dikutip Arsyad (2010: 15) dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.

Sementara itu secara implisit media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari, buku, tape-recorder, kaset, video camera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar

atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pengajaran, maka teknologi mempunyai pengertian sebagai: perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan, atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Dalam hal ini yang ditekankan adalah proses belajar mengajar dan adanya usaha-usaha terencana dalam memanipulasi sumber-sumber agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Salah satu usaha dalam sumber-sumber belajar adalah dengan penggunaan media sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas

dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas. Pengertian media secara lebih luas dapat diartikan manusia, benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa memungkinkan memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.

Dari keseluruhan pengertian di atas secara umum dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah 1) bentuk saluran yang digunakan menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar 2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar 3) bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar dan 4) bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual dan audio visual. (Sanaky, 2009: 4).

b. Tujuan Media Pembelajaran

Dalam bukunya Sanaky (2009: 4) menyebutkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar,
dan

4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

c. Fungsi dan Manfaat media pembelajaran

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. Maksudnya: bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarkannya.

Selanjutnya menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.

Levie & Lentsz dalam Sanaky (2009: 6), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

Fungsi Atensi, Fungsi Afektif, Fungsi Kognitif, Fungsi Kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata kuliah yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media visual yang diproyeksikan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada mata kuliah yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi perkuliahan semakin besar.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Fungsi kognitif media visual terlihat dari lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk

mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
 - (a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - (b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - (c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal.

- (d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - (e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - (f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Dari uraian tersebut bahwa media memiliki manfaat yang sangat besar terhadap para siswa. Dari uraian dan pendapat beberapa ahli diatas, dapatlah disimpulkan babarapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya. Misalnya dengan karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media, maka ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media yaitu :

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif afektif dan psikomotor.

- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan.

Jika tidak tersedia, waktu, dana atau sumber dana lainnya, untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria ini menuntun para guru atau instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh atau mudah dibuat sendiri oleh guru.

4) Guru terampil menggunakannya

Ini merupakan salah satu kriteria. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

5) Pengelompokan 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 maupun kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang maupun kelompok kecil atau perorangan.

6) Mutu teknis

Pengembangan visual baik gambar atau fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

Selain dari pendapat diatas, dalam bukunya Sanaky (2009: 5-6) menyebutkan bahwa dalam menentukan pilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Pertimbangan media akan digunakan dalam pembelajaran menjadi pertimbangan utama, harus sesuai dengan:

- 1) Tujuan pengajaran
- 2) Bahan pelajaran
- 3) Metode mengajar
- 4) Tersedia alat yang dibutuhkan
- 5) Pribadi pengajar
- 6) Minat dan kemampuan pembelajar dan
- 7) Situasi pengajaran yang sedang berlangsung

Dengan demikian keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan, materi, metode dan kondisi pembelajar harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajar untuk memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran dikelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran, sebab media pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, tetapi terkait dan memiliki hubungan secara timbal balik dengan empat aspek tersebut.

e. Klasifikasi media pembelajaran

Media pembelajaran apabila dilihat dari sudut pandang yang luas, tidak hanya terbatas pada alat-alat audio, visual, audio-visual

saja. Melainkan sampai pada kondisi pribadi pembelajar dan tingkah laku pengajar. Maka media pembelajaran diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual (bahan-bahan cetakan dan bacaan)
- 2) Alat-alat audio-visual, alat-alat yang tergolong ke dalam kategori ini yaitu:
 - (a) Media proyeksi (*overhead projector*, slide, film dan LCD)
 - (b) Media non-proyeksi (papan tulis, poster, papan temple, kartun, papan panel, Komik, bagan, diagram, gambar, grafik, dan lainlain) dan
 - (c) Benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, lembaran balik, peta, globe, pameran, dan museum sekolah.
- 3) Media yang menggunakan teknik atau masimal, yaitu, slide, film strif, film rekaman, radio, televise, video, VCD, laboratorium elektronik, perkakas otinstruktif, ruang kelas otomatis, sistem interkomunikasi, komputer, internet.
- 4) Kumpulan benda-benda (*material collections*), yaitu berupa peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan-bahan yang memiliki nilai sejarah, jenis kehidupan, mata pencarian, industri,

perbankan, perdagangan, pemerintahan, agama, kebudayaan, politik, dan lainlain.

5) Contoh-contoh kelakuan, perilaku pengajar

Pengajar memberi contoh perilaku atau suatu perbuatan. Misalnya, mencontohkan suatu perbuatan dengan gerakan tangan dan kaki, gerakan badan, mimik, dan lainlain. Media pembelajaran dalam bentuk ini, sangat tergantung pada inistif dan kreasi pengajar dan jenis media seperti ini, hanya dapat dilihat dan ditirukan oleh pembelajar.

Dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam, contoh dan kelakuan pengajar yang dimaksud adalah memberi uswatun khazanah kepada pembelajar. Seorang pengajar harus berusaha memberikan contoh yang baik kepada pembelajar baik ketika dalam proses pembelajaran di kelas, maupun di luar kelas, maupun di luar lingkungan sekolah. Sebab perbuatan dan tingkah laku pengajar di dalam kelas maupun di luar kelas akan menjadi contoh bagi pembelajar dan dianut. Dengan demikian media pembelajaran dari sudut pandang yang luas, tidak hanya terbatas pada alat-alat audio visual yang digunakan saja, tetapi sampai pada tingkah laku pengajar dan kondisi pribadi pembelajar itu sendiri.

Media pembelajaran sangat banyak macam dan jenisnya. Maka, untuk menggunakan suatu media pembelajaran secara baik, efektif dan

efisien dalam proses pembelajaran diperlukan kemampuan, pengetahuan dalam memilih, menggunakan dan kemampuan untuk mendesain serta membuat suatu media pembelajaran tersebut.

Hal lain yang perlu diperhatikan adalah keterkaitan media dengan tujuan pembelajaran, metode, materi pembelajaran, kondisi pembelajar. Selain itu, pengembangan dan penggunaan media pembelajaran, sangat tergantung pada kreasi dan inisiatif pengajar itu sendiri. Sebab, kemampuan, kreasi dan inisiatif pengajar dalam mendesain, membuat dan mengembangkan media pembelajaran merupakan hal yang mutlak dan tidak boleh diabaikan.

Beberapa klasifikasi media yang dikemukakan para ahli, diantaranya Edgar Dale dan Rudy Bretz, berpendapat bahwa kerucut pengalaman mereka menggambarkan tingkat pengalaman dan alat-alat yang diperlukan untuk memperoleh pengalaman. Menurut Edgar Dale, pengalaman berlangsung dari tingkat yang konkret naik menuju ke tingkat yang lebih abstrak. Pada tingkat yang konkret, seseorang dapat belajar dari kenyataan atau pengalaman langsung yang bertujuan dalam kehidupan kita. Kemudian meningkat ke tingkat yang lebih atas menuju ke puncak kerucut, dalam tingkat yang abstrak bentuk simbol-simbol. Pembagian tingkatan-tingkatan itu, semata-mata membantu melihat pengalaman belajar. Kerucut pengalaman yang dikemukakan Edgar Dale, (lihat gambar dengan pola berpikir

dari konkret sampai abstrak). Penjelasan kerucut tersebut, sebagai berikut:

- 1) Pengalaman langsung dan bertujuan, yaitu pengalaman yang diperoleh dengan jalan hubungan langsung dengan benda-benda, kejadian dan pembelajar bekerja sendiri, mengalami sendiri, memecahkan masalah sendiri. Semua yang dilakukan berdasarkan pada tujuan yang telah direncanakan dan ditetapkan sebelumnya.
- 2) Pengalaman tiruan yang diatur, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui benda-benda atau kejadian tiruan dari yang sebenarnya atau penciptaan kembali benda-benda tersebut. Alasan penciptaan, karena:
 - a) Mungkin sulit didapatkan,
 - b) Terlalu kecil atau terlalu besar, dan
 - c) Tempatnya terlalu jauh.

Faedah dari usaha penciptaan kembali benda-benda tersebut, adalah:

- a) Memberi kesan yang mendalam,
 - b) Memberi arti yang sebenarnya,
 - c) Memberi pengertian, dan
 - d) Menghilangkan verbalisme.
- 3) Pengalaman dramatisasi, yaitu penyajian dalam bentuk drama, dari berbagai gerakan sampai ke permainan yang lengkap dengan pakaian dan dekorasi. Manfaatnya:

- a) Banyak menarik perhatian,
 - b) Para pelaku menyelami watak yang diperankan,
 - c) Mempunyai nilai penyembuh,
 - d) Melatih kerjasama, dan
 - e) Melatih penguasaan bahasa, sikap, suara, mimic dan gaya meliputi:
 - (1) *The Play*, dilakukan di panggung atau seolah-olah di panggung
 - (2) *The Pageant*, pertunjukkan sejarah berdasarkan sejarah setempat dan dilakukan di alam terbuka.
 - (3) Pantomin, sandiwara bisu, hasilnya tergantung pada gaya sang pelaku.
 - (4) Tablo, permainan yang merupakan skenario yang terdiri dari orang-orang serta dekorasinya dan tidak ada gerakan atau suara.
- 4) Demonstrasi, yaitu percontohan atau pertunjukkan cara membuat atau cara melayani suatu proses. Misalnya, percontohan memandikan jenazah, wudhu, shalat, dan lain-lain. Dalam proses pembelajaran, demonstrasi juga memerlukan alat-alat, bahasa yang sederhana, persiapan yang baik, waktu yang cukup, tempat yang memadai dan minat dari pemirsa.

- 5) Karyawisata, yaitu membawa pembelajar ke obyek luar dengan maksud memperkaya dan memperluas pengalaman pembelajar. Kegiatan yang dilakukan pembelajar dalam karyawisata adalah:
 - a) Pembelajar aktif melakukan observasi,
 - b) Tanya-jawab,
 - c) Mencatat, dan
 - d) Membuat laporan.
- 6) Pameran, tujuannya, untuk mempertunjukkan hasil pekerjaan pembelajar, perkembangan dan kemajuan sekolah kepada warga sekolah dan masyarakat pada umumnya.
- 7) Televisi, yaitu suatu media untuk menyampaikan pesan pendidikan dan pengajaran kepada anak-anak dan masyarakat. Program televisi pendidikan dinilai selain menarik minat yang lebih besar dan juga memberikan informasi yang autentik.
- 8) Gambar hidup (film), yaitu rangkaian gambar yang dapat diproyeksikan ke layar dengan kecepatan tertentu. Rangkaian suatu gambar dan suara yang menampilkan cerita dan gambar yang mudah dipahami.
- 9) Radio, yaitu dengan siaran radio dapat disampaikan pengajaran secara efektif, dan akan menambah pengalaman, pengetahuan, dan menimbulkan motivasi belajar. Programnya berupa cerita, ceramah, wawancara, sandiwara, dan sebagainya.

- 10) Gambar, yaitu segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi dan sebagai curahan perasaan dan pikiran. Lukisan, dapat berbentuk ilustrasi, karikatur, kartun, poster, gambar seri, slide dan filmstrip.
- 11) Lambang visual, yaitu gambar yang secara keseluruhan dari sesuatu yang dijelaskan ke dalam suatu bentuk yang dapat divisualisasikan, misalnya:
- a) Sketsa, yaitu hasil lukisan yang bentuknya belum lengkap atau tidak Lengkap,
 - b) Bagan, yaitu kombinasi garis atau tulisan dengan gambarnya yang dijelmakan secara logis untuk menerangkan fakta dan ide,
 - c) Grafik, yaitu gambit memberi keterangan tentang angka-angka dan hubungannya,
 - d) Poster gambar, berfungsi sebagai pemberitahuan atau peringatan dan hubungannya,
 - e) Komik, yaitu gambar gambar atau lukisan bersambung yang merupakan cerita,
 - f) Kartun gambar, digunakan untuk menghibur, mengkritik, dan menganjurkan,
 - g) Diagram, yaitu kombinasi antara garis dan gambar yang menunjukkan hibungan intern dan bersifat abstrak,
 - h) Peta gambar, melukiskan lambang keadaan yang sebenarnya.

12) Lambang kata (verbal). Yaitu lambang kata dapat dijumpai dalam buku dan bahan-bahan bacaan lainnya, seperti buku, majalah, koran, dan lain-lain.

f. Jenis-jenis media pembelajaran

Beberapa jenis media yang sering digunakan, yaitu:

1) Media cetak

Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, leaflet, studi guide, jurnal dan majalah ilmiah. Buku adalah media yang bersifat fleksibel (luwes) dan biaya pengadaannya relatif lebih murah jika dibandingkan dengan pengadaan media lain. Penggunaan media cetak dalam proses pembelajaran dapat dikombinasikan sebagai informasi utama atau bahkan suplemen informasi terhadap penggunaan media lain.

2) Media pameran

Jenis media yang memiliki bentuk dua atau tiga dimensi. Informasi yang dapat dipamerkan dalam media ini, berupa benda-benda sesungguhnya (realia) atau benda reproduksi atau tiruan dari bendabenda asli. Media yang dapat diklasifikasikan ke dalam jenis media pameran yaitu poster, grafis (*graphic materials*), realia, dan model.

- a) Realita, benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kuliah untuk keperluan proses pembelajaran. Pengajar dapat menggunakan realia untuk menjelaskan konsep bentuk dan mekanisme kerja suatu sistem misalnya peralatan laboratorium.
- b) Model, benda tiruan yang digunakan untuk mempresentasikan realitas. Model mesin atau benda tertentu dapat digunakan untuk menggantikan mesin riil.

3) Media yang diproyeksikan

Media yang diproyeksikan juga memiliki bentuk fisik yang bervariasi, yaitu *overhead* transparansi, slide suara, dan film strip. *Over head* transparansi dapat dianggap sebagai projected medium yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Sampai saat ini media slide suara, dan film strip sudah tidak digunakan lagi untuk keperluan pembelajaran.

4) Rekaman radio

Rekaman radio adalah jenis medium yang sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, al-Qur'an dan latihan-latihan yang bersifat verbal. Pembelajaran tentang cara pengucapan (*pronunciation*) dan ketrampilan mendengar (*listening skill*) akan sangat efektif jika menggunakan media ini. Media audi yang disiarkan sebagai program radio telah lama digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi

pembelajaran pada beberapa lembaga pendidikan jarak jauh di seluruh dunia.

5) Video dan VCD

Gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara dapat ditayangkan melalui media video dan *video compact disk* (VCD). Sama seperti media audio, program video yang disiarkan (*broadcasted*) sering digunakan oleh lembaga pendidikan jarak jauh sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran. Video dan televisi mampu menayangkan proses pembelajaran secara realistis. Video dan televisi mampu menayangkan proses pembelajaran secara realistis. Video memiliki beberapa *features* yang sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu feature tersebut adalah *slow motion* di mana gerakan obyek atau peristiwa tertentu yang berlangsung sangat cepat dapat diperlambat agar mudah dipelajari oleh mahasiswa. *Slow motion*, kemampuan teknis untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung cepat. Video dan VCD dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari obyek dan mekanisme kerja dalam mata kuliah tertentu.

6) Komputer

Komputer bukan lagi sesuatu yang baru, karena komputer telah banyak digunakan baik oleh pengajar, pembelajar,

perkantoran, lembaga-lembaga, latihan kerja, warnet, maupun masyarakat pada umumnya. Sebagai media pembelajaran, komputer mampu membuat proses belajar menjadi interaktif.

4. Komik

a. Pengertian Komik

Kata komik berasal dari bahasa Inggris "*comic*" yang berarti segala sesuatu yang lucu serta bersifat menghibur. Cukup sulit untuk menemukan padanan kata yang cocok untuk menyebutnya sehingga penulis akan menyebutnya sebagai komik. Pada awalnya, sebutan komik ditujukan untuk serangkaian gambar yang berurutan dan memiliki keterkaitan antara gambar yang satu dengan lainnya, terkadang dibantu dengan tulisan yang berfungsi untuk memperkuat gagasan yang ingin disampaikan.

Secara bahasa komik yang berasal dari bahasa Yunani adalah cerita bergambar berbentuk dua dimensi yang bercerita bermacam-macam bahkan hal yang dianggap mustahil untuk terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Saat pertama kali komik muncul, ceritanya biasanya bertema superhero yang menyelamatkan orang-orang tanpa balas budi, namun sekarang komik telah berkembang menjadi berbagai macam pilihan tema. Komik di masa kini sangat berbeda apabila dibandingkan dengan komik-komik pendahulunya. Panel-panel kaku yang dahulu digunakan sebagai pembatas, kini tidak lagi kaku.

Kemudian tulisan yang pada awalnya hanya berfungsi sebagai pendukung gambar, kini telah berperan lebih dari sekedar pendukung gambar, bahkan tidak jarang memiliki kedudukan yang setara dengan gambar. Gagasan dan gambar menjadi semakin kompleks dengan banyaknya simbol yang harus dipahami terlebih dahulu oleh para pembacanya. Dan sekarang komik tidak hanya untuk mengisi dan menambah imajinasi saja, tetapi juga dapat memberitahukan sejarah, perekonomian, keadaan masyarakat, budaya, nilai-nilai sosial, dan bahkan bisa menunjukkan keadaan geografi suatu daerah.

Misalnya komik Samurai Deeper Kyo, walaupun hanya sebuah karangan fiksi, tetapi karena ada unsur sejarahnya, maka komik itu dapat menunjukkan keadaan Jepang saat setelah adanya perang Sekigahara. Komik Tin-Tin yang berkisah tentang kehidupan seorang reporter yang selalu melakukan perjalanan sehingga mampu menunjukkan keadaan geografi berbagai tempat-tempat yang menarik.

Oleh karena itu sekarang pasar komik bertambah luas karena komik tidak lagi hanya diperuntukan bagi anak-anak saja, namun juga bagi remaja hingga orang dewasa. Kandungan cerita dalam komik bagi anak-anak dan orang dewasa jelas memiliki perbedaan, baik dari segi tema maupun isi. Komik anak-anak lebih banyak menceritakan kehidupan sehari-hari, pengenalan terhadap lingkungan maupun manusia lainnya. Sedangkan komik bagi remaja, tidak sedikit yang membahas masa-masa puber, berkisah mengenai kehidupan yang

harus dijalani, serta langkah-langkah menuju kedewasaan. Kemudian komik untuk orang dewasa misalnya berisi mengenai kehidupan berkeluarga, kehidupan wanita maupun pria karir di tempat kerja. Ini menunjukkan bahwa komik semakin banyak digemari dan semakin memasyarakat.

Perkembangan ini tentu saja membuat berbagai negara-negara di dunia untuk membuat komik yang berkualitas tinggi dan mengekspornya ke negara lain untuk meningkatkan pendapatannya. Negara-negara yang telah mempunyai industri komik besar adalah Jepang, Amerika, Hongkong dll.

Pengertian komik Menurut Will Eisner dalam bukunya *Graphic Storytelling*, komik adalah tatanan gambar dan balon kata yang berurutan. *Scott McCloud* punya pendapat lain lagi, dalam buku *Understanding Comics*, komik didefinisikan sebagai gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya. Ada juga yang menyebut komik sebagai cerita bergambar, gambar yang dinarasikan, kisah ilustrasi, picto-fiksi dan lain-lain. Untuk memudahkan, komik biasadisebut sebagai cerita bergambar, seperti yang disebut oleh Zam Nuldyn, komikus Medan. Kapan munculnya komik masih menjadi perdebatan. Menurut Scot McCloud komik bisa jadi bermula dari tulisan hiroglyph Mesir, emaki Jepang atau manuskrip kuno Amerika Tengah. Tapi, menurut Roger Sabin, komik semestinya merupakan istilah untuk kisah bergambar yang

dicetak. Meski demikian, pengertian ini rancu sebab film animasi kan juga kisah bergambar yang dibuat atau dicetak dengan media tertentu.

Menurut penelusuran Sabin, komik paling awal adalah komik cetak karya Francis Barlow berjudul *A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot* (1682) dan *The Punishments of Lemuel Gulliver oleh William Hogarth* (1726). Tapi Eddie Campbell menolak kesimpulan Sabin, sebab menurut Campbell karya dua penulis itu mestinya digolongkan pada kartun. Sama halnya dengan komik karya Rowlandson tahun 1782, yang membuat kartun bertema politik dan ditambah narasi. Karya para kartunis itu lebih tepat disebut gambar yang dinarasikan. Tahun 1884, komik karya Ally Sloper berjudul *Half Holiday* dipublikasikan. Komik ini disebut sebagai komik strip majalah pertama. Berikutnya terbitlah terobosan baru dunia perkomikan, yakni kemunculan komik berseri dengan tokoh tetap tahun 1895. Dibuat oleh R.F Outcault, berjudul *Hogan's Alley*. Komik ini menjadi sangat populer sehingga meningkatkan penjualan koran yang memuatnya. *Hogan's Alley* menjadi penanda awal bangkitnya komik Amerika. Semangat membuat komik menjalar dimana-mana. Para komikus menciptakan berbagai tokoh cerita yang kemudian jadi populer hingga ke seluruh dunia. Sebut saja Superman yang muncul pertama kali *dalam Action Comics* tahun 1938.

b. Komik *Strip* sebagai Media Pembelajaran

Pengajaran adalah operasionalisasi dari kurikulum yang terjadi apabila terdapat interaksi siswa dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru untuk mencapai tujuan. Sedangkan proses pengajaran atau interaksi belajar ditandai dengan adanya sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lain yaitu tujuan, bahan, metode, teknik, pendekatan, media dan penilaian.

Komik Strip merupakan gambar berseri pendek saling berurutan yang sering dimuat dalam koran. Komik Strip memuat cerita dan pesan singkat berupa gambar cerita pendek. Komik strip disebut juga newspaper strip, jenis komik strip yang terbit harian atau mingguan, dan terdiri dari susunan beberapa panel saja. Di Indonesia, strip komik tercatat sebagai komik yang pertama kali muncul yaitu pada tahun 1930.

Komik strip dapat juga diartikan sebagai penggalan-penggalan gambar yang disusun atau dirangkai menjadi sebuah alur cerita pendek. Isi cerita dari komik strip tidak terpaku harus selesai saat itu bahkan bisa dijadikan suatu cerita bersambung atau berseri. Komik strip terdiri dari 3 hingga 6 panel. Komik strip biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan di sebuah surat kabar, majalah maupun tabloid atau buletin. (www.jagoancomic.com)

Komik strip dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata serta mengungkapkan ide yang tersirat dalam komik.

Penggunaan Komik Strip sebagai media pembelajaran dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk menceritakan hal-hal yang terdapat dalam komik dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Komik Strip yang akan digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam keterampilan berbahasa Indonesia harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

5. Konsep Dasar Berbicara dan Bercerita

a. Pengertian berbicara dan bercerita

Seperti telah kita ketahui bahwa dalam kegiatan menyimak aktivitas kita awali dengan mendengarkan dan diakhiri dengan memahami atau menanggapi. Kegiatan berbicara tidak demikian. Kegiatan berbicara diawali dari suatu pesan yang harus dimiliki pembicara yang akan disampaikan kepada penerima pesan agar penerima pesan dapat menerima atau memahami isi pesan itu.

Speaking is to utter words or articulate sound, as human being: to express thoughts by words. To express opinion, to say, to talk, to converse, to utter speech, discourse or harangue. ([Http://interminfi/polisi/home.nsf/webprint](http://interminfi/polisi/home.nsf/webprint)) diakses 10 Januari 2017.

Terjemahkan teks di atas berbicara adalah mengucapkan atau melahirkan kata atau mengartikulasikan bunyi; mengungkapkan ide-ide/pikiran dengan kata-kata. Mengungkapkan pendapat, berkata, bercerita, bercakap-cakap atau berpidato.

Dari pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa berbicara adalah mengungkapkan sebuah ide/pendapat/gagasan dan keinginan dengan bahasa lisan dari satu orang kepada orang lain atau kepada khalayak ramai, seperti : bercakap-cakap, berpidato, diskusi, bercerita dan sebagainya.

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengepresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan (Tarigan, 1990:15) dari (www.google.co.id) diakses 10 Januari 2017).

Berbicara adalah bagian dari komunikasi lisan yang melibatkan dua komponen yaitu pembicara dan pendengar. Komunikasi lisan merupakan sebuah proses antara pembicara dan pendengar dengan melibatkan dua keahlian yaitu keahlian menghasilkan bunyi atau menyampaikan pendapat atau keinginan, dan keahlian menerima bunyi atau pesan pembicara dan memahaminya.

Dalam (kamus umum bahasa Indonesia, kata berbicara diartikan berkata, bercakap, berbahasa, melahirkan pendapat, berunding.Sedangkan kata kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan dan kekayaan.Dan kedua istilah ini penulis dapat membuat kesimpulan bahwa kemampuan berbicara adalah kesanggupan atau kecakapan berkata atau berbahasa untuk mengungkapkan pendapat atau ide-ide dalam sebuah percakapan atau pertemuan.

Raymond S. Ross dari (www.google.co.id) diakses 10 Januari 2017. “Komunikasi (intensional) adalah suatu proses menyortir, memilih, dan rnengirimkan simbol-simbol sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respon dan pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkan komunikator.”

Bercerita adalah menuturkan sesuatu hal seperti terjadinya sesuatu, perbuatan, kejadian yang sesungguhnya maupun rekaan atau lakon yang diwujudkan dalam gamabar. Bercerita juga diartikan sebagai salah satu bentuk atau cara yang dilakukan dalam upaya menjalin komunikasi dalam pendidikan anak. Dengan keteampilan bercerita, seseorang dapat menyampaikan berbagai maca cerita, ungkapan sebagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca, dan ungkapan kemauan dan keinginan membagikan pengaaman yang diperoleh.

Keterampilan bercerita adalah salah satu jenis keterampilan yang penting untuk mlatih komunikasi. Dengan keterampilan bercerita seseorang dapat menyampaikan: (1) berbagai macam cerita; (2) pengungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasaka dilihat, dibaca, dan; (3) pengungkapan kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperoleh.

Bercerita merupakan salah satu cara untuk mengungkapkan kemampuan berbica siswa yang bersifat pragmatis agar dapat bercerita, paling tidak ada dua hal yang dituntut untuk dikuasai siswa, yaitu

unsur linguistik (bagaimana cara bercerita, bagaimana memilih bahasa) dan unsur “apa” yang diceritakan. Ketepatan, kelancaran, dan kejelasan cerita akan menunjukkan kemampuan berbicara siswa.

b. Jenis-jenis berbicara

Bila diperhatikan mengenai bahasa pengajaran akan kita dapatkan berbagai jenis berbicara. Antara lain : diskusi, percakapan, pidato menjelaskan, pidato menghibur, ceramah, dan sebagainya.

Berdasarkan pengamatan minimal ada lima landasan yang digunakan dalam mengklasifikasi berbicara. Kelima landasan tersebut adalah : situasi, tujuan, metode penyampaian, jumlah penyimak, dan peristiwa khusus. Mari kita perbincangkan setiap landasan tersebut :

1. Situasi

Aktivitas berbicara terjadi dalam suasana, situasi, dan lingkungan tertentu. Situasi dan lingkungan itu dapat bersifat formal atau resmi, mungkin pula bersifat informal atau tak resmi. Dalam situasi formal pembicara dituntut berbicara secara formal, sebaliknya dalam situasi tak formal, pembicara harus berbicara secara tak formal pula. Kegiatan berbicara yang bersifat informal banyak dilakukan dalam kehidupan manusia sehari-hari, seperti tukar pengalaman, percakapan, menyampaikan berita, menyampaikan pengumuman, bertelepon, dan memberi petunjuk.

2. Tujuan

Akhir pembicaraan, pembicara menginginkan respons dari pendengar. Pada umumnya tujuan orang berbicara adalah untuk menghibur, menginformasikan, menstimulasikan, meyakinkan, atau menggerakkan pendengarnya.

3. Metode Penyampaian

Ada empat cara yang bisa digunakan orang dalam menyampaikan pembicaraannya, antara lain : penyampaian secara mendadak, penyampaian berdasarkan catatan kecil, penyampaian berdasarkan hafalan, dan penyampaian berdasarkan naskah.

4. Jumlah Penyimak

Komunikasi lisan melibatkan dua pihak, pendengar dan pembicara. Jumlah peserta yang berfungsi sebagai penyimak dalam komunikasi lisan dapat bervariasi misalnya satu orang, beberapa orang (kelompok kecil), dan banyak orang (kelompok besar).

5. Peristiwa Khusus

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia sering menghadapi berbagai kegiatan. Sebagian dari kegiatan itu dikategorikan sebagai peristiwa khusus, istimewa, atau spesifik. Contoh kegiatan khusus itu adalah ulang tahun, perpisahan, perkenalan, pemberian hadiah.

Karakteristik keberhasilan berbicara ada empat, yaitu :

- a. Siswa banyak berbicara
- b. Siswa berpartisipasi dalam sebuah percakapan atau diskusi

- c. Siswa memiliki motivasi yang tinggi
- d. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami
- c. Pokok Pembicaraan Isi atau pesan yang menjadi pokok pembicaraan hendaknya memperhatikan hal-hal berikut ini.
 - 1) Pokok pembicaraan bermanfaat bagi pendengar baik berupa informasi maupun pengetahuan.
 - 2) Pokok pembicaraan hendaknya serba sedikit sudah diketahui dan bahan untuk memperluas pembicaraan yang sudah diketahui itu lebih mudah diperoleh.
 - 3) Pokok pembicaraan menarik untuk dibahas baik oleh pembicara maupun bagi pendengar. Pokok pembicaraan yang menarik biasanya pokok pembicaraan seperti berikut: merupakan masalah yang menyangkut kepentingan bersama; merupakan jalan keluar dari suatu persoalan yang tengah dihadapi; merupakan persoalan yang ramai dibicarakan dalam masyarakat atau persoalan yang jarang terjadi; mengandung konflik atau pertentangan pendapat.
 - 4) Pokok pembicaraan hendaknya sesuai dengan daya tangkap pendengar; tidak melebihi daya intelektual pendengar atau sebaliknya, lebih mudah.
- d. Prinsip-prinsip dalam Bercerita

Adapun prinsip yang perlu diperhatikan dalam keterampilan bercerita yaitu:

1. Memberikan latihan berbicara sebanyak-banyaknya, karena untuk menguasai sesuatu keterampilan perlu latihan praktik yang dilaksanakan secara teratur dan terarah. Jadi, siswa tidak cukup hanya menguasai teori tersebut dalam kondisi sealamiah mungkin;
2. Latihan bercerita harus merupakan bagian integral dari program pembelajaran sehari-hari. Karena itu, adanya koordinasi antara guru-guru mata pelajaran lain dengan guru bahasa Indonesia. Dalam hal ini memberikan kesempatan berlatih bercerita dalam suatu komunikasi yang wajar;
3. Menumbuhkan kepercayaan diri. Salah satu hambatan yang dihadapi siswa, terutama siswa pemula adalah kurangnya rasa percaya diri.

Latihan bercerita yang dilaksanakan secara teratur (teranjur dan berkesinambungan) sangat berguna bagi pembinaan rasa percaya diri pada siswa tersebut.

Hal yang selanjutnya setelah prinsip keterampilan bercerita yang mutlak dimiliki oleh pencerita adalah seorang pencerita harus benar-benar mempersiapkan diri dengan baik sebelum memberanikan diri bercerita di depan kelas. Sedikitnya ada 3 hal penting yang mendapat perhatian, yaitu:

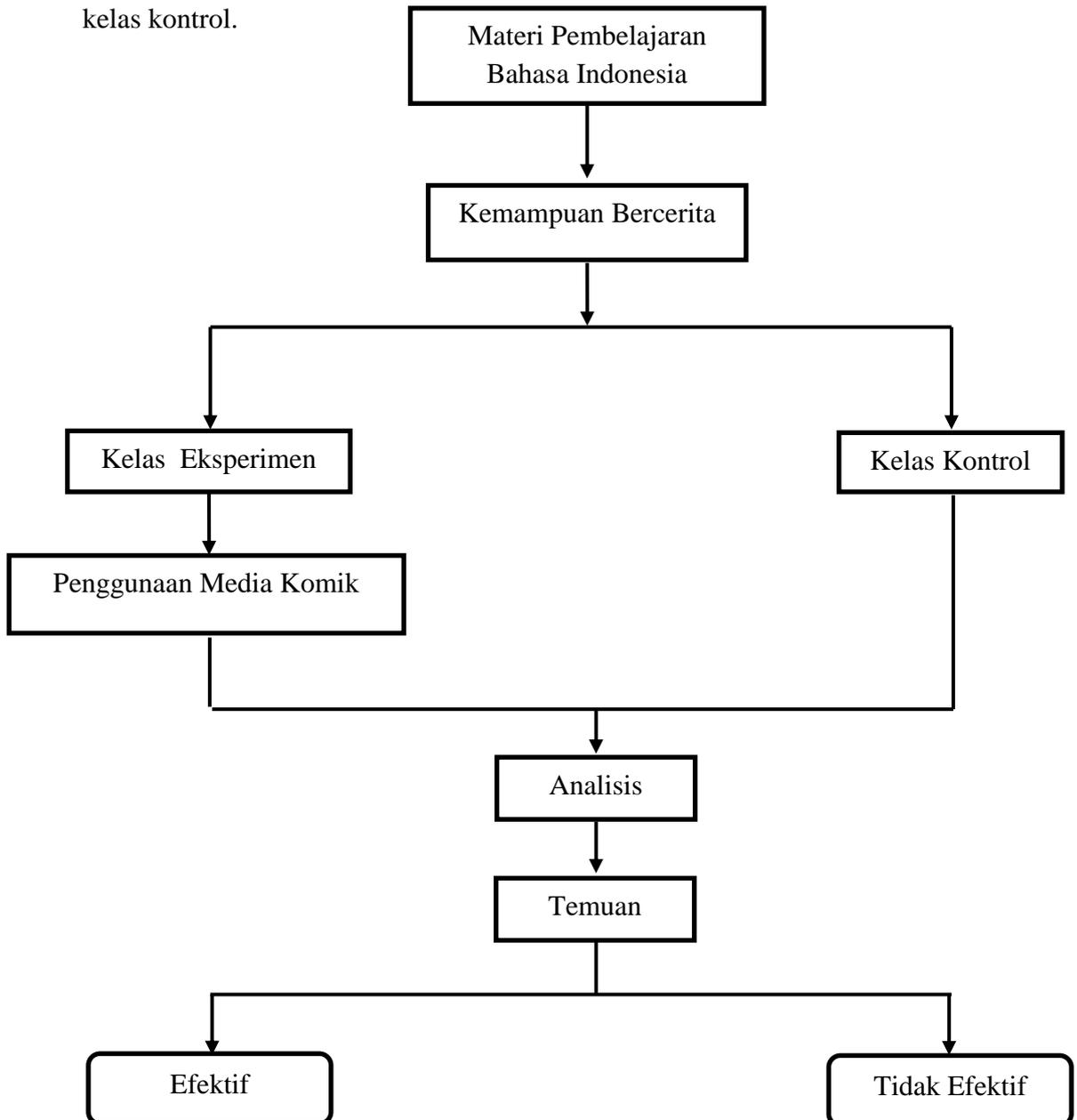
1. Orang yang bercerita;
2. Keseluruhan cerita, dan;
3. Pengaturan tempat dan suasana.

B. Kerangka Pikir

Dalam proses belajar dan mengajar ada standar kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran. Salah satu aspek penting untuk mencapai kompetensi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Media pembelajaran yang tanpa variasi seringkali menghambat perkembangan belajar siswa. Metode ceramah merupakan metode konvensional yang masih sering dijumpai dan digunakan secara terus menerus, sedangkan pada materi tertentu perlu diterapkan metode lain agar lebih efektif. Metode ceramah yang diterapkan pada setiap materi pembelajaran seringkali membuat siswa merasa bosan, rasa bosan tersebut yang kemudian membuat siswa mencari hal-hal lain diluar pembelajaran seperti bermain *handphone* dan tidak bisa berkonsentrasi secara penuh terhadap pembelajaran. Hal tersebut yang membuat rasa tertarik terhadap mata pelajaran menjadi semakin berkurang imbasnya prestasi belajar bahasa Indonesia yang dicapai siswa menjadi kurang maksimal.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 3 Pangale Kab. Mamaju Tengah akan ada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dua kelas tersebut diidentifikasi memiliki kondisi yang hampir sama baik dari fasilitas di dalam kelas, minat belajar dilihat dari tabel 1 kedua kelas memiliki prestasi belajar yang hampir sama. Pada kelas eksperimen

menggunakan media komik dan kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Setelah materi selesai dipelajari, diakhir pembelajaran kedua kelas mengikuti kegiatan bercerita di depan kelas. Dari alur yang sudah dijabarkan, diduga minat dan prestasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.



Gambar 2.1 : Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Rumusan hipotesis pada penelitian ini diuji dengan menggunakan kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut: hipotesis alternatif (H_1) diterima apabila nilai $t_{hitung} \geq$ nilai t_{tebal} . Sebaliknya, H_1 apabila nilai $t_{hitung} <$ nilai t_{tebal} . Dengan kata lain, hipotesis diterima apabila t_{hitung} lebih besar atau sama dengan t_{tebal} dengan taraf signifikan 5%.

Pada prinsipnya hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian yang memberikan gambaran umum atau bayangan terhadap pembahasan dalam skripsi, yang mungkin benar dan mungkin juga salah. Hipotesis itu dinyatakan benar apabila fakta-fakta atau data-data yang terjadi di lapangan mendukungnya, dan sebaliknya hipotesis akan ditolak apabila fakta-fakta atau data-data yang ditemukan pada saat penelitian tidak mendukungnya.

Bertolak pada rumusan masalah di atas yang telah dirumuskan, maka dapatlah dikemukakan hipotesis yaitu: Diduga penggunaan media komik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia efektif dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pangale.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Danim dalam Syamsuddin dan Damaianti (2007:151), menyatakan bahwa “Penelitian eksperimental dapat diartikan sebagai sebuah studi yang objectif, sistematis dan terkontrol untuk memprediksi dan mengontrol fenomena yang dimaksudkan untuk menyelidiki kemampuan sebab akibat (*cause and effect relationship*), dengan mengekspos satu atau lebih kondisi eksperimen”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian ini termasuk dalam desain eksperimental semu (*Quasi Experimental Design*) dengan desain *pre-test and post-test control group design*. Penelitian eksperimen ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian yang membagi subjek yang diteliti menjadi dua kelompok, yaitu kelompok yang mendapat perlakuan dan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan sehingga dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan dua kelas sebagai objek penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol (perbandingan).

Kedua kelas tersebut akan diberi tindakan dengan cara yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik pembelajaran menggunakan media komik, sedangkan pada kelas

kontrol peneliti tidak menggunakan media komik pada saat mengajar. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan sebuah tindakan dalam kelas dengan bentuk memberikan pelajaran dengan menggunakan teknik pembelajaran penggunaan media komik pada kelas eksperimen untuk mengetahui sejauhmana peningkatan kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pangale Kab. Mamuju Tengah.

2. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini adalah *Pretest-Posttest control group Design*. Desain terdapat *pre-test*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelumnya diberi perlakuan (Sugiyono, 2014:74). Dengan satu perlakuan yang digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1. Rancangan Penelitian

Kelas	Pretes	Treatment	Postes
Eksperimen	X ₁	X	X ₂
Kontrol	X ₁	–	X ₂

Keterangan :

X₁ : Tes awal (*pretes*) digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*.

X : Perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media komik dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas VIIA (kelas eksperimen) SMP Negeri 3 Pangale.

– : Tidak diberikan perlakuan atau *treatment* dengan media komik pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VIIB (kelas kontrol) SMP Negeri 3 Pangale.

X₂ : Tes akhir (*Post-test*) digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan atau *treatment*.

Dalam penelitian ini terdapat prosedur atau tahap yang akan dilakukan yakni tes awal (*pre-test*) akan dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, perlakuan (*treatment*) pada tahap ini akan dilakukan sebanyak satu kali pertemuan, dan tes akhir (*post-test*) ini akan dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Sehingga total pertemuan pada penelitian ini yaitu sebanyak 10 kali pertemuan (5 kali pertemuan untuk kelas eksperimen dan 5 kali pertemuan untuk kelas kontrol).

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pangale Kab. Mamuju Tengah yang terbagi atas dua kelas dengan jumlah siswa sebanyak 51 orang. Untuk lebih jelasnya penjabaran populasi kelas VII SMP Negeri 3 Pangale Kab. Mamuju Tengah dapat kita lihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.2 Populasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pangale Kab. Mamuju Tengah

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VIIA	15	11	26
2	VII B	12	13	25
Jumlah		27	24	51

(Sumber : Data keadaan siswa VII SMP Negeri 3 Pangale Kab. Mamuju)

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini berasal dari populasi penelitian yang diambil dengan menggunakan *total sampling*, karena keseluruhan kelas yang ada di sekolah digunakan sebagai sampel yaitu kelas VIIA dan VIIB, dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.3 Data Sampel Kelas Eksperimen

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	VIIA	15	11	26

Tabel 3.4 Data Sampel Kelas Kontrol

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	VII B	12	13	25

C. Defenisi Operasional Variabel

1. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk memperjelas arti, makna, dan kedudukan variabel dalam sebuah penelitian. Definisi oprasional variabel juga dimaksudkan untuk menghindari terjadinya salah penafsiran atau kekeliruan dan untuk memperjelas ruang lingkup penelitian tersebut.

Dalam mengumpulkan data di lapangan sesuai dengan permasalahan yang telah ditetapkan maka perlu adanya definisi secara

operasional tentang judul yang akan diteliti yaitu: media komik adalah cerita bergambar, gambar yang dinarasikan, kisah ilustrasi, fiksi dan lain-lain. Sedangkan bercerita adalah mengungkapkan sebuah ide/pendapat/gagasan dan keinginan dengan bahasa lisan dari satu orang kepada orang lain atau kepada khalayak ramai, seperti : bercakap-cakap, berpidato, diskusi, bercerita dan sebagainya.

2. Variabel penelitian

Variabel merupakan hal pokok dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2014: 60) mengatakan bahwa variable adalah suatu atribut atau sifat/nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, diteliti dan kemudian ditarik kesimpulan.

Variable merupakan indikator yang sangat penting dalam suatu keberhasilan penelitian, karena variable merupakan objek penelitian yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian. Dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*Dependent Variable*).

a. Variabel Bebas (*independent variable*)

Variabel bebas merupakan variabel perlakuan yang akan dinilai efeknya. Dalam penelitian ini adalah efektivitas penggunaan media komik.

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat pada penelitian ini adalah “peningkatan kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pangale Kab. Mamuju Tengah” Untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia digunakan tes.

D. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Pangale Kab. Mamuju Tengah. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII semester genap. Pemilihan tempat berdasarkan observasi selama Magang 2 dimana ditemukan masalah yang perlu dicarikan solusinya.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Dalam peneliti ini menggunakan bentuk instrumen penelitian berupa tes kemampuan bercerita yang disertai dengan kriteria penilaian tes.

Hal ini dikarenakan penelitian kuantitatif lebih cenderung menggunakan tes sebagai teknik pengumpulan data (Bambang Setiyadi, 2006: 165). Kualitas instrumen akan menentukan kualitas data yang terkumpul. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes kemampuan bercerita siswa yang disertai dengan kriteria penilaian tes. Hal yang berkaitan erat dengan instrumen penelitian adalah berupa penyusunan sebuah rancangan instrumen yang dikenal dengan istilah kisi-kisi.

Kisi-kisi penyusunan instrumen menunjukkan kaitan antara variabel yang akan diteliti dengan sumber data yang akan diteliti.

Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen penelitian *pre-test* kemampuan bercerita

Tema	Pokok bahasan	Indikator	Kegiatan pembelajaran	Penilaian
Tema: kegiatan sehari-hari (pengalaman pribadi)	kegiatan sehari-hari (pengalaman pribadi) pada saat pertama kali masuk sekolah	Bercerita sesuai tema	Menyampaikan informasi sesuai konteks	Jenis: tugas individu Tes: lisan

Tabel 3.6 Kisi-kisi instrumen penelitian *post-test* kemampuan bercerita

Tema	Pokok bahasan	Indikator	Kegiatan pembelajaran	Penilaian
Tema: bercerita isi komik	Kelinci dan kura-kura	Bercerita sesuai tema	Menyampaikan informasi sesuai konteks	Jenis: tugas individu Tes: lisan

F. Uji Prasyarat Analisis Data Penelitian

1. Uji Normalitas Sebaran

Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui normal tidaknya sebaran data yang digunakan dalam penelitian ini. Uji normalitas sebaran dalam penelitian ini menggunakan teknik pengujian *kolmogorov smirnov* yakni uji yang dilakukan untuk mengetahui distribusi suatu data.. Adapun rumus teknik pengujian *kolmogorov smirnov* :

$$Z = \frac{X - \mu}{S}$$

X = Skor data variabel yang akan diuji normalitasnya

μ = Nilai rata-rata

S = Standar deviasi

Uji normalitas dilakukan terhadap *pre-test* kemampuan bercerita dan *post-test* kemampuan bercerita. Kemudian hasil p-value yang diperoleh dari perhitungan dikonsultasikan dengan taraf signifikansi 5 %. Jika p-value hitung lebih besar dari signifikansi 5%, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika harga p-value lebih kecil dari signifikansin 5 %, dapat dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas varians ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara rata-rata hitung tiap kelompok. Untuk menguji varians data digunakan *uji- F* (Burhan Nurgiyantoro, 2010 : 223) yaitu sebagai berikut:

$$F = \frac{RKA}{RKD}$$

Keterangan :

F : koefisien F

RKA : rata-rata hitung kuadrat antar kelompok

RKD : rata-rata hitung kuadrat dalam kelompok

Pengujian ini dilakukan terhadap data-data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan kemudian dikonsultasikan dengan tabel nilai F dengan taraf signifikansi 5% dan $df = n-1$. Dari uji tabel tersebut dikatakan homogen apabila nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$). Begitu pula sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih kecil ($\text{sig} < 0,05$) maka sampel tersebut tidak homogeny.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dipergunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes untuk mengukur kemampuan siswa dalam bercerita. Tes dilakukan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam bercerita dengan menggunakan komik. Pada hasil tes tersebut akan dianalisis dan dari hasil analisis akan diketahui sejauhmana peningkatan kemampuan siswa dalam bercerita dengan menggunakan media komik.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, karena kemampuan objek yang diukur pada penelitian ini adalah kemampuan siswa bercerita. Tes terdiri dari dua jenis, yaitu:

1. *Pre-test* (tes awal), yaitu tes yang dilakukan sebelum proses belajar, pembelajaran (perlakuan) diberikan. Tes ini diberikan untuk mengetahui keadaan awal atau pengetahuan awal sampel/siswa.
2. *Post-test* (tes akhir), yaitu tes yang dilakukan setelah proses belajar, pembelajaran (perlakuan) diberikan. Tes ini diberikan untuk mengukur

pengetahuan dan penguasaan sampel/siswa setelah mendapat perlakuan.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian eksperimen ini adalah analisis data uji-t atau t-test. Data yang dianalisis melalui uji-t terwujud dalam bentuk angka. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat pencapaian hasil antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelas kontrol (perbandingan) yang tidak diberikan perlakuan.

I. Hipotesis Statistik

Hipotesis ini sering disebut sebagai hipotesis nol (H_0). Hipotesis nol menyatakan bahwa tidak adanya perbedaan antara dua variabel. Rumus hipotesis tersebut sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 - \mu_2$ Tidak terdapat perbedaan yang signifikan prestasi kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pangale Kab. Mamuju Tengah antara yang diajar dengan menggunakan media komik dan yang diajar tanpa menggunakan media komik.

$H_0 : \mu_1 \neq \mu_2$ Terdapat perbedaan yang signifikan prestasi kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pangale Kab.

Mamuju Tengah yang diajar dengan menggunakan media komik dan yang diajar tanpa menggunakan media komik.

Ha : $\mu_1 > \mu_2$ Penggunaan media komik dalam pembelajaran kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pangale Kab. Mamuju Tengah lebih efektif daripada pembelajaran kemampuan bercerita tanpa menggunakan media komik.

Ha : $\mu_1 - \mu_2$ Penggunaan media komik strip dalam pembelajaran kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 3 Polo Pangale Kab. Mamuju Tengah sama efektifnya dengan pembelajaran kemampuan bercerita tanpa menggunakan media komik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bab ini akan disajikan mengenai hasil penelitian sebagai jawaban atas rumusan masalah yang diajukan. Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas penggunaan media komik dalam pembelajaran bercerita antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut terdapat pada siswa yang diberi pembelajaran bercerita menggunakan media komik dengan siswa yang diberi pembelajaran bercerita tanpa media komik.

Data yang digunakan untuk mengukur hasil penelitian ini terdapat dua jenis data yaitu data kemampuan bercerita yang diperoleh melalui nilai tes *Pre-test* (tes awal) merupakan tes yang dilakukan sebelum proses belajar, pembelajaran (perlakuan) diberikan. Tes ini diberikan untuk mengetahui keadaan awal atau pengetahuan awal sampel/siswa dan data kemampuan bercerita yang diperoleh melalui nilai tes *Post-test* (tes akhir), yaitu tes yang dilakukan setelah proses belajar, pembelajaran (perlakuan) diberikan. Tes ini diberikan untuk mengukur pengetahuan dan penguasaan sampel/siswa setelah mendapat perlakuan. Sehingga dari hasil tes tersebut dapat dijadikan tolok ukur sejauh mana efektivitas penggunaan media komik dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa pada kelas eksperimen dan dapat menjadi perbandingan pada kelas kontrol.

Setelah dilakukan pengolahan data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data statistik induk. Adapun data statistik induk kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 4.1 Data Statistik Induk Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sumber	N	ΣX	ΣX^2	Rerata	Peningkatan	SB
Kelas Eksperimen	26					
<i>Pre- test</i>		1420	2016400	54,47		7,39
<i>Post- test</i>		2105	44310025	80,77	26,30	3,00
Kelas Kontrol	25					
<i>Pre- test</i>		1322	1747682	52,96		5,45
<i>Post- test</i>		1556	2421136	62,24	9,28	4,18

Pada awalnya, skor *pre-test* kelas eksperimen sebesar 1420 dan skor *post-test* sebesar 2105. Pada kelas eksperimen diperoleh rerata skor kemampuan bercerita awal sebesar 54,47 dan rerata skor kemampuan bercerita akhir sebesar 80,77. Kelas kontrol memperoleh rerata nilai bercerita awal sebesar 52,96 dan nilai akhir sebesar 62,24. Kelas eksperimen mempunyai rerata nilai akhir yang lebih tinggi dari rerata nilai awal dengan peningkatan sebesar 26,30. Sedangkan kelas kontrol juga mempunyai rerata nilai akhir yang lebih tinggi dari rerata nilai awal dengan peningkatan hanya sebesar 9,28.

1. Deskripsi Data Skor *Pre-test* Kemampuan Bercerita Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

a. Berdasarkan Data Skor *Pre-test* Kemampuan Bercerita Kelas Eksperimen

Berdasarkan data pengukuran tes awal atau *pre-test* kelas eksperimen dari subjek yang berjumlah 26 orang siswa, diperoleh nilai tertinggi sebesar 68 yang diraih oleh 3 orang siswa dan nilai terendah sebesar 40 yang diraih oleh 1 orang siswa. Rata-rata (*mean*) sebesar 54,47, median sebesar 52, modus sebesar 52, dan simpangan baku (SB) sebesar 7,39.

Untuk distribusi skor *pre-test* kemampuan bercerita siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Frekuensi Skor *Pre-test* Kemampuan Bercerita Kelas Eksperimen

NO	Interval	F	%
1	83 – 100	0	0 %
2	65 – 82	3	11,5
3	47 – 64	21	80,5
4	28 – 46	2	8 %
Jumlah		26	100 %

b. Berdasarkan Data Skor *Pre- test* Kemampuan Bercerita Kelas Kontrol

Berdasarkan data pengukuran tes awal (*pre-test*) kelas kontrol dari subjek yang berjumlah 25 orang siswa, diperoleh nilai

tertinggi sebesar 60 yang diraih oleh 5 orang siswa dan nilai terendah 44 yang diraih oleh 4 orang siswa. Rata-rata (*mean*) sebesar 52,96, median sebesar 52, modus sebesar 56, dan simpangan baku (SB) 5,45.

Untuk distribusi skor *pre-test* kemampuan bercerita dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Frekuensi Skor *Pre-test* Kemampuan Bercerita Kelas Kontrol

NO	Interval	F	%
1	83 – 100	0	0 %
2	65 – 82	0	0 %
3	47 – 64	21	84 %
4	28 – 46	4	16 %
Jumlah		25	100 %

c. Deskripsi Data Perbandingan Skor *Pre-Test* Kemampuan Bercerita Kelas Kontrol

Setelah dilakukan analisis tes awal atau *pre-test*, kemudian dilakukan pengolahan data dengan menggunakan rumus *uji-t* yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat kemampuan bercerita antara kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 4.4 Data Perbandingan Skor *Pre-test* Kemampuan Bercerita Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Data	N	ΣX	Mean	Modus	Median
1	Skor tes awal kelas	26	1420	54,46	52	52
2	Skor tes awal kelas	25	1322	52,96	56	52

Dari hasil pengolahan data tersebut, diperoleh hasil t-hitung sebesar -0,840 dengan $df= 49$. Nilai tersebut kemudian dikonsultasikan dengan nilai t tabel dengan taraf signifikansi 5%, yang menunjukkan nilai t tabel sebesar 2,010. Dengan demikian, nilai t hitung lebih kecil dari nilai t tabel. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun perhitungan uji- t sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji- t *Pre-test* Antarkelas

Data	t- hitung	t- table	Df	Keterangan
Pre- test	-0,840	2,010	49	$t_h < t_t =$ tidak ada perbedaan yang signifikan

2. Deskripsi Data Skor *Post-test* Kemampuan Bercerita Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

a. Berdasarkan Data Skor *Post-test* Kemampuan Bercerita Kelas Eksperimen

Berdasarkan data pengukuran tes akhir (*post-test*) kelas eksperimen dari subjek yang berjumlah 26 orang siswa, diperoleh skor tertinggi sebesar 84 yang diraih oleh 10 orang siswa dan skor terendah 76 yang diraih oleh 5 orang siswa. Rata-rata (*mean*) sebesar 80,77, median sebesar 80, modus sebesar 80, dan simpangan baku (SB) sebesar 3,00.

Untuk distribusi skor *post- test* kemampuan bercerita dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Frekuensi Skor *Post-test* Kemampuan Bercerita Kelas Eksperimen

NO	Interval	F	%
1	83 – 100	10	38,5 %
2	65 – 82	16	61,5 %
3	47 – 64	0	0 %
4	28 – 46	0	0 %
Jumlah		26	100 %

b. Berdasarkan Data Skor *Post-test* Kemampuan Bercerita Kelas Kontrol

Berdasarkan data pengukuran tes akhir (*post-test*) kelas kontrol dari subjek yang berjumlah 25 orang siswa, diperoleh skor tertinggi sebesar 68 yang diraih oleh 4 orang siswa dan skor terendah 52 yang diraih oleh 1 orang siswa. Rata-rata (*mean*) sebesar 62,24, median sebesar 64, modus sebesar 64, dan simpangan baku (SB) sebesar 4,18.

Untuk distribusi skor *post-test* kemampuan bercerita dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Frekuensi Skor *Post- test* Kemampuan Bercerita Kelas Kontrol

NO	Interval	F	%
1	83 – 100	0	0 %
2	65 – 82	4	16 %
3	47 – 64	21	84 %
4	28 – 46	0	0 %
Jumlah		25	100 %

3. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas Sebaran

Data pada uji normalitas sebaran ini diperoleh dari data *pre-test* dan *post-test*, baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan bantuan program edisi SPSS 16.0 yang menunjukkan bahwa jika p-value (sig) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan data berdistribusi normal. Jika p-value (sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti sebaran data kedua kelas tersebut tidak normal.

1) Uji Normalitas Sebaran *Pre-test* Kelas Eksperimen

Hasil perhitungan uji normalitas dengan *pre-test* kelas eksperimen menunjukkan (p-value (sig) $> \alpha (0,05) = 0,418 > 0,05$) yang berarti bahwa sebaran data *pre-test* kelas tersebut adalah normal.

Adapun rangkuman hasil uji normalitas sebaran data *pre-test* kelas eksperimen disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Sebaran *Pre-test* Kelas Eksperimen

P –value	Alfa	Keterangan
0,418	0,05	Normal

2) Uji Normalitas Sebaran *Post-test* Kelas Eksperimen

Hasil perhitungan uji normalitas dengan *post-test* kelas eksperimen menunjukkan bahwa menunjukkan (p-value

(sig) > α (0,05) = 0,090 > 0,05) yang berarti bahwa sebaran data *pre-test* kelas tersebut adalah normal.

Adapun rangkuman hasil uji normalitas sebaran data *post-test* kelas eksperimen disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Sebaran *Post- test* Kelas Eksperimen

P –value	Alfa	Keterangan
0,090	0,05	Normal

3) Uji Normalitas Sebaran *Pre- test* Kelas Kontrol

Hasil perhitungan uji normalitas dengan *pre-test* kelas kontrol menunjukkan (p-value (sig) > α (0,05) = 0,318 > 0,05) yang berarti bahwa sebaran data *pre-test* kelas tersebut adalah normal. Adapun rangkuman hasil uji normalitas sebaran data *pre-test* kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Sebaran *Pre- test* Kelas Kontrol

P –value	Alfa	Keterangan
0,318	0,05	Normal

4) Uji Normalitas Sebaran *Post- test* Kelas Kontrol

Hasil perhitungan uji normalitas dengan *post-test* kelas kontrol menunjukkan (p-value (sig) > α (0,05) = 0,062 > 0,05) yang berarti bahwa sebaran data *post-test* kelas tersebut

adalah normal. Adapun rangkuman hasil uji normalitas sebaran data *post-test* kelas eksperimen disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Sebaran *Post- test* Kelas Kontrol

P –value	Alfa	Keterangan
0,062	0,05	Normal

b. Uji Homogenitas Varians

Hasil perhitungan uji homogenitas varian data *pre-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan program SPSS 16.0 dengan tes statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas adalah uji- F yaitu membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil. Hasil uji homogenitas ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas Varians

Kelas	Varians	P	Keterangan
<i>Pre- test</i>	51,2656	0,235	Homogen
<i>Pre- test</i>	29,7025		
<i>Post- test</i>	9,3589	0,111	Homogen
<i>Post-test</i>	17,44		

Hasil uji homogenitas untuk menguji kesamaan varians *pre-test* eksperimen dan *pre-test* kontrol diperoleh nilai p-value sebesar 0,235 dengan signifikansi 5%. Oleh karena itu p-value lebih besar dari signifikansi (α) 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa varians kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

4. Pengujian Hipotesis

Kriteria penerimaan hipotesis adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, jika t -hitung $>$ t -tabel pada taraf signifikansi (α) 0,05. Dalam penelitian ini, *uji-t* digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan bercerita antara siswa kelas eksperimen dan kontrol pada saat *post-test*. Perhitungan *uji-t* dilakukan dengan program SPSS 16.0.

Adapun rangkuman perhitungan *uji-t* tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.13 Hasil Uji-t

t- hitung	t- table	Df	Keterangan
18,258	2,010	49	t hitung $>$ t

Analisis data di atas menghasilkan nilai t-hitung sebesar 18,258 dengan $df= 49$ yang kemudian dikonsultasikan dengan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 5 % dan $df= 49$ yaitu sebesar 2,010. Dengan demikian, t- hitung lebih besar dari t- tabel yang berarti H_0 ditolak sehingga H_a diterima. H_a berbunyi bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran kemampuan bercerita siswa lebih efektif daripada pembelajaran kemampuan bercerita tanpa menggunakan media. Disamping itu, dilihat dari rerata kelas eksperimen yaitu 80,77 lebih

besar dari rerata kelas kontrol yakni 62,24 yang berarti media komik lebih efektif pada pembelajaran bercerita siswa.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Pangale Kabupaten Mamuju Tengah dengan populasi sebanyak dua kelas, yaitu kelas VIIA dan kelas VIIB. Sampel pada penelitian ini yaitu keseluruhan kelas VII. Kelas VIIA sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi pembelajaran bercerita menggunakan media komik, sedangkan kelas VIIB adalah kelas kontrol yaitu kelas yang diberi pembelajaran bercerita tanpa menggunakan media komik.

1. Diskripsi Kondisi Awal Kemampuan Bercerita Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Pada tahap awal sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu dilakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kemampuan yang sama dalam bercerita. Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata kedua kelas tersebut relatif sama maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas mempunyai kemampuan yang relatif sama. Dengan demikian jika terjadi perbedaan hasil belajar setelah perlakuan pada pokok bahasan bercerita, maka perbedaan itu semata-mata karena perlakuannya. Dari hasil tes diperoleh nilai rata-rata kedua kelas yaitu 54,46, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 52,96.

Berdasarkan hasil uji hipotesis baik kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kemampuan yang sama. Kondisi tersebut dapat dilihat dari uji-t terhadap pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diketahui t hitung $-0,840$ dengan $df= 49$. Nilai tersebut kemudian dikonsultasikan dengan nilai t-tabel dengan taraf signifikansi 5% yang menunjukkan nilai t tabel sebesar 2,010. Dengan demikian, t hitung lebih kecil dari nilai t tabel. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada awal penelitian kesulitan siswa yang paling banyak adalah menentukan tema cerita. Banyak siswa yang masih merasa kesulitan pada saat menentukan tema. Siswa kurang bisa membedakan antara tema dan judul. Pada *pre-test* ini, siswa juga memiliki kesulitan dalam menentukan pokok peristiwa yang menjadi pembuka cerita, konflik cerita, dan penyelesaian cerita sehingga hasil tes bercerita siswa masih tergolong rendah, hal ini dapat dilihat dari penyajian cerita, siswa masih belum dapat menghidupkan cerita.

2. Pembelajaran Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Media Komik Lebih Efektif daripada Pembelajaran tanpa Menggunakan Media

Dari hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 80,77. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol sebesar 62,24. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol ($80,77 > 62,24$). Peningkatan nilai kemampuan bercerita kelas eksperimen sebesar 26,30. Sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar

9,28. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik lebih efektif daripada pembelajaran tanpa menggunakan media pada pembelajaran meningkatkan kemampuan bercerita.

Penggunaan media komik merupakan salah satu hal yang penting dan berpengaruh dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, media komik telah terbukti meningkatkan kemampuan bercerita siswa dan media komik ini dapat memacu kreativitas serta motivasi siswa dalam bercerita. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik lebih efektif pada pembelajaran bercerita daripada pembelajaran bercerita tanpa menggunakan media.

Media komik di kelas eksperimen pada pembelajaran kemampuan bercerita dapat membantu siswa mempermudah memahami suatu pelajaran dan dapat tetap aktif dalam mengikuti kegiatan atau pelaksanaan belajar mengajar, kegiatan belajar mengajar dengan media komik menarik minat dan menyenangkan bagi siswa. Media komik juga lebih disukai oleh para siswa karena komik merupakan penggalan-penggalan gambar yang disusun menjadi sebuah cerita pendek yang menarik dan mengandung rasa humor. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar sebaiknya digunakan secara efektif dan mampu menarik perhatian para peserta didik sehingga materi yang disampaikan dapat dimengerti dan memotivasi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan belajar. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar menjadi tidak menjenuhkan dan monoton. Proses belajar mengajar akan berjalan

dengan lancar apabila para peserta didik memiliki semangat untuk belajar dan memahami materi yang disampaikan, hal inilah yang sudah terlaksana dalam pembelajaran dengan menggunakan media komik. Berbeda dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media komik, siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia. Kegiatan belajar mengajar menjadi menjenuhkan dan monoton.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dituliskan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pangale dengan menggunakan media komik lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran bercerita tanpa menggunakan media komik. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas eksperimen. Siswa lebih menunjukkan ketertarikan dan perhatian dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Efektifitas penggunaan media komik dapat dilihat dari nilai rerata (mean) yang diperoleh siswa. Untuk kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media komik mean yang diperoleh adalah 80,77 dengan peningkatan sebesar 26,30, sedangkan untuk kelas kontrol yang diajar tanpa menggunakan media komik mean yang diperoleh adalah 62,24 dengan peningkatan 9,28. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik lebih efektif dalam pembelajaran bercerita kelas VII SMP Negeri 3 Pangale Kabupaten Mamuju Tengah.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah di laksanakan oleh penulis, maka penulis menyarankan sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Dalam rangka usaha meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya di SMP Negeri 3 Pangale hendaknya guru menggunakan media yang lebih bervariasi seperti komik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran..

b. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya mendukung dan memberikan fasilitas kepada guru agar pembelajaran menjadi lebih efektif.