ARTIKEL

PENGEMBANGAN MEDIA KARTUN UNTUK MATERI MENYIMPULKAN ISI CERITA ANAK PADA SISWA KELAS V SDN NGRONGGOT 3 TAHUN AJARAN 2017/2018

Oleh:

NINIK SUGIARTI NENG RAHAYU

NPM : 14.1.01.10.0237

Dibimbing oleh :

1. **MUHAMAD BASORI, S.Pd.I., M.Pd**
2. **ILMAWATI FAHMI IMRON, M.Pd**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Ninik Sugiarti Neng Rahayu
NPM	: 14.1.01.10.0237
Telepun/HP	: 085790714074
Alamat Surel (Email)	: ninikrahayu1996@gmail.com
Judul Artikel	: Pengembangan Media Kartun Untuk Materi Menyimpulkan Isi Cerita Anak Dalam Beberapa Kalimat Pada Siswa Kelas V SDN Ngronggot 3 Tahun Ajaran 2017/2018
Fakultas – Program Studi	: FKIP-PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 16 Juli 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Nama : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd NIP / NIDN : 0721048003	Nama : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd NIP / NIDN : 0710128902	Nama : Ninik Sugiarti Neng Rahayu NPM : 14.1.01.10.0237

PENGEMBANGAN MEDIA KARTUN UNTUK MATERI MENYIMPULKAN ISI CERITA ANAK DALAM BEBERAPA KALIMAT PADA SISWA KELAS V SDN NGRONGGOT 3 TAHUN AJARAN 2017/2018

Ninik Sugiarti Neng Rahayu
NPM : 14.1.01.10.0237
FKIP-PGSD
Email : ninikrahayu1996@gmail.com
Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SD terutama keterampilan membaca siswa masih rendah. Karena dalam pembelajaran di SD, guru hanya menggunakan ceramah dan buku sebagai panduan. Siswa di SD juga malas untuk membaca cerita tanpa ada gambar di dalamnya. Akibatnya siswa merasa kesulitan untuk memahami dan menyimpulkan isi cerita.

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan *(Research amd Development)* dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Ngronggot 3. Penelitian model ini menggunakan model penelitian ini meliputi beberapa tahap, yaitu: tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (desain), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (implementasi), tahap *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini juga menggunakan dua tahap validasi yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa, hasil *pre test* dan *post test* uji coba terbatas dan uji coba luas.

Hasil penelitian pengembangan media dan kemampuan siswa adalah sebagai berikut. (1) Pengembangan media kartun untuk materi menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat memenuhi kriteria valid. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan materi diperoleh persentase skor validasi ahli media 90% sedangkan validasi ahli materi 90%. Dinyatakan valid/ sangat efektif/ sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. (2) Kemampuan siswa dalam menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat dengan media kartun dapat dinyatakan tuntas, berdasarkan hasil *post test* uji coba terbatas diperoleh rata-rata 82% dan *post test* uji coba luas diperoleh rata-rata 82,6% melebihi Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) yakni 80%.

Simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Tujuan penggunaan media kartun adalah untuk membantu siswa memahami serta dapat menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat dengan mudah. Oleh sebab itu, guru sebagai contoh siswa dapat menggunakan media pembelajaran agar dalam kegiatan belajar mengajar dapat tercipta suasana baru yang lebih menyenangkan untuk siswa. (2) Media kartun masil perlu diteliti terus menerus, agar dapat membuktikan bahwa media kartun dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan dengan media kartun minat membaca siswa meningkat.

KATA KUNCI : media kartun, cerita anak dalam beberapa kalimat

I. LATAR BELAKANG

Melalui suatu proses pembelajaran, guru harus mampu menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Guru pasti mempunyai cara bagaimana agar dalam menyampaikan materi pelajaran, peserta didik mampu menerima materi yang disampaikan guru dengan baik pula.

Guru harus memhami karakteristik materi pelajaran, karakteristik siswa, serta memahami metode pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan lebih variatif, inovatif dalam membangun wawasan pengetahuan dan implementasinya sehingga akan meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik. Sesuai dengan karakteristik nak usia sekolah dasar yang masih suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh siswa salah satunya adalah keterampilan berbahasa yang baik, karena bahasa merupakan bahasa negara dan modal terpenting bagi kehidupan manusia.

Adapun tujuan pelajaran Bahasa Indonesia termuat dalam Permendiknas Nomor 22 tahun 2006, adalah sebagai berikut. (1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baiik secara lisan maupun tulis, (2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, (3) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, (4) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, (5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, (6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Secara lebih ringkas, dapat dikatakan bahwa Bahasa Indonesia sebagai wadah untuk siswa mengembangkan kemampuan penggunaan bahasa yang dijadikan sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari karena Bahasa Indonesia sebagai bahsa persatuan dan bahasa negara yang harus dihargai dan dibanggakan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Ngronggot 3, dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terkait dengan materi menyimpulkan isi cerita anak

pada siswa kelas V semester 2, siswa merasa kesulitan untuk memahami dan menyimpulkan isi cerita. Hal tersebut dikarenakan siswa malas untuk membaca cerita yang menggunakan teks bacaan tanpa gambar.

Kegiatan pembelajaran di kelas V SDN Ngronggot 3 hanya berfokus pada penjelasan guru, buku dan papan tulis. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi pada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, amteri yang disampaikan guru lebih cepat dipahami oleh siswa dibandingkan hanya menggunakan metode ceramah saja.

Berdasarkan masalah tersebut, sesuai dengan materi tentang menyimpulkan isi cerita anak, media yang dapat digunakan adalah media grafis berupa kartun. Pada dasarnya siswa akan lebih menyukai cerita yang terdapat gambar, sehingga akan lebih menarik perhatian mereka. Media kartun ini akan berisi cerita anak sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas V, sehingga dengan menggunakan media kartun ini siswa tidak akan merasa bosan untuk membaca karena terdapat gambar-gambar yang menarik sesuai dengan alur ceritanya. Kartun sebagai media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk tertarik pada kegiatan pembelajaran sehingga akan menumbuhkan minat membaca siswa. Manfaat kartun adalah untuk memotivasi, sebagai ilustrasi dan untuk kegiatan siswa (Sudjana dan Rivai, 2010: 61).

Berdasarkan penjabaran dan penjelasan latar belakang tersebut, maka peneliti hendak melakukan penelitian yang berjudul "**Pengembangan Media Kartun Untuk Materi Menyimpulkan Isi Cerita Anak Dalam Beberapa Kalimat Pada Siswa Kelas V SDN Ngronggot 3 Tahun Ajaran 2017/2018".**

II. METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan *(Research and Development)*. Metode penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 407).

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yaitu *(Analysis, Design, Development, Implementation,*

Evaluation). Model ADDIE merupakan salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari (Pribadi, 2010: 125). Prosedur pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut.

1. *Analysis* (Analisis)

   Langkah analisis terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Penjelasan dari kedua tahap adalah sebagai berikut.

   a. Analisis Kinerja

      Permasalahan dalam penelitian ini adalah masih jarang pendidik menggunakan media pembelajaran. Selama ini siswa hanya diberikan bacaan secara tertulis berbentuk paragraf.

   b. Analisis kebutuhan

      Analisis ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam pengembangan media pembelajaran. pada kegiatan belajar mengajar kelas V SDN Ngronggot 3, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal diantaranya adalah guru hanya menggunakan metode ceramah, siswa jarang membaca, siswa lebih menyukai gambar, keaktifan siswa kurang karena hanya menggunakan penjelasan guru.

2. Tahap *Design* (Desain)

   Tahap desain terdapat beberapa langkah, diantaranya adalah sebagai berikut.

   a. Penyusunan Desain Media

      Media disusun dalam bentuk dua dimensi yang lebih menarik agar terlihat nyata.

   b. Perencanaan Tampilan Media

      Tampilan media akan terlihat menarik dengan adanya warna-warna yang cerah.

   c. Perencanaan Desain Pembelajaran

      Media bukan hanya berisi gambar, akan tetapi terdapat percakapan sederhana yang berisi sebuah cerita dalam kehidupan sehari-hari siswa.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

   Tahap ini langkah pengembangan media yaitu dengan membuat media dua dimensi untuk materi

menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat menggunakan media kartun.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

   Tahap ini media yang dikembangkan dilakukan di sekolah dasar yang telah dipilih sebagai objek uji coba. Pada tahap ini, dilakukan dua tahap uji coba yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

   Melalui tahapan-tahapan yang dilakukan menunjukkan bahwa dengan guru mengajar menggunakan metode ceramah, siswa kurang aktif dalam pembelajaran. siswa juga merasa bosan ketika harus membaca sebuah cerita yang ada di buku pelajaran sehingga isi dari cerita tersebut kurang begitu dimengerti oleh siswa.

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang diambil dalam penelitian ini dilakukan di SDN Ngronggot 3.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah 23 siswa.

B. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket. Beberapa angket yang diperlukan adalah angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa serta menggunakan *pre test* dan *post test*.

Tahapan-tahapan analisis data adalah sebagai berikut.

a. Menentukan kevalidan

Validasi ahli (V-ah)=$\frac{TSe}{TSh} x100\%$

Keterangan:

TSe : total skor empiric (pengamatan)

TSh : total skor maksimal

(Akbar, 2010: 78)

b. Menentukan angket respon guru dan angket respon siswa

$$P = \frac{\sum(Seluruh\ skor\ jawab\ angket)}{n\ x\ tertinggi\ x\ jml\ responden} x100\%$$

Keterangan :

P : menyatakan persentase penilaian

N : menyatakan jumlah seluruh item angket

(Zunaidah dan Amin, 2016: 22)

c. *Pre test* dan *post test*

Menentukan nilai yang dicapai setiap siswa dengan rumus sebagai berikut.

$$\frac{(jumlah\ soal\ benar)}{jumlah\ skor\ maksimal} x100\%$$

Menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas.

$$\frac{(jumlah\ nilai\ belajar\ siswa)}{jumlah\ siswa} x100\%$$

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Uji Hasil Validitas

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Ngronggot 3, peneliti memperoleh data adalah sebagai berikut.

1. Validasi Ahli Media

Hasil persentase skor pada validasi media adalah 90%. Persentase skor tersebut dapat dihitung dari

Validasi ahli (V-ah)=$\frac{TSe}{TSh} x100\%$

Keterangan:

TSe : total skor empiric (pengamatan)

TSh : total skor maksimal

Diketahui:

TSe = 45

TSh = 50

(V-ah)=$\frac{45}{50} x100\%$ = 90%

2. Validasi Ahli Materi

Hasil persentase skor pada validasi materi adalah 90%. Persentase skor validasi materi tersebut dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

Validasi ahli (V-ah)=$\frac{TSe}{TSh} x100\%$

Keterangan:

TSe : total skor empiric (pengamatan)

TSh : total skor maksimal

Diketahui :

TSe = 45

TSh = 50

(V-ah)=$\frac{45}{50} x100\%$ = 90%

3. Lembar Angket Respon Guru

Berdasarkan hasil persentase skor pada angket respon gurus terhadap pengembangan media kartun adalah 97%. Rumus persentase skor adalah sebagai berikut.

P= $\frac{\sum(Seluruh\ skor\ jawab\ angket)}{n\ x\ tertinggi\ x\ jml\ responden} x100\%$

Keterangan :

P : menyatakan persentase penilaian

N : menyatakan jumlah seluruh item angket

Diketahui:

P = $\frac{35}{36} x\ 100\% = 97\%$

Dapat disimpulkan respon guru sangat baik terhadap media kartun yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk materi menyimpulkan isi cerita anak.

4. Lembar Angket Respon Siswa

Berdasarkan hasil persentase skor pada angket respon siswa terhadap pengembangan media kartun adalah 93,7%. Rumus perhitungan skor adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum(Seluruh\ skor\ jawab\ angket)}{n\ x\ tertinggi\ x\ jml\ responden} x100\%$$

Keterangan :

P : menyatakan persentase penilaian

N : menyatakan jumlah seluruh item angket

Diketahui:

P = $\frac{151}{161} x\ 100\% = 93{,}7\%$

Dapat disimpulkan respon siswa sangat baik terhadap media kartun yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk materi menyimpulkan isi cerita anak.

B. Hasil *Pre Test* dan *Post Test* (Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Luas)

Kemampuan siswa dalam menyimpulkan isi cerita anak dapat diketahui melalui hasil *pre test* dan *post test* (uji coba terbatas dan uji coba luas). Hasil *pre test* dan *post test* (uji coba terbatas dan uji coba luas) adalah sebagai berikut.

1. Uji Coba Terbatas

a. Hasil *Pre Test*

Berdasarkan hasil *pre test* uji coba terbatas siswa yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi menyimpulkan isi cerita anak dinyatakan belum tuntas. Karena pada kenyataannya nilai rata-rata yang diperoleh 9 siswa tersebut adalah 73,5%. Perolehan rata-rata nilai tersebut dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\frac{(jumlah\ nilai\ belajar\ siswa)}{jumlah\ siswa} x\ 100\%$$

Diketahui :

$$\frac{662}{9} x\ 100\% = 73{,}5\%$$

Menurut Fatmawati (2011:26) dalam Ernawati, Septiwiharti

dan Palimbong (2013: 109), "Media dapat dikatakan efektif apabila dalam satu kelas dikatakan tuntas jika Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) dapat dicapai minimal 80%.

b. Hasil *Post Test*

Berdasarkan hasil *post test* uji terbatas siswa berjumlah 9 siswa, menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi menyimpulkan isi cerita anak setelah menggunakan media kartun dapat dinyatakan tuntas atau efektif. Karena persentase skor rata-rata 9 siswa tersebut adalah 82%. Persentase rata-rata tersebut dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\frac{(jumlah\ nilai\ belajar\ siswa)}{jumlah\ siswa} x\ 100\%$$

Diketahui :

$$\frac{738}{9} x\ 100\% = 82\%$$

Menurut Fatmawati (2011:26) dalam Ernawati, Septiwiharti dan Palimbong (2013: 109), "Media dapat dikatakan efektif apabila dalam satu kelas dikatakan tuntas jika Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) dapat dicapai minimal 80%.

2. Uji Coba Luas

a. Hasil *Pre Test*

Berdasarkan hasil *pre test* uji coba luas siswa yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi menyimpulkan isi cerita anak dinyatakan belum tuntas. Karena pada kenyataannya nilai rata-rata yang diperoleh 23 siswa adalah 73,7%. Persentase rata-rata tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\frac{(jumlah\ nilai\ belajar\ siswa)}{jumlah\ siswa} x\ 100\%$$

Diketahui:

$$\frac{1696}{23} x\ 100\% = 73{,}7\%$$

Skor tersebut dinyatakan belum tuntas karena tidak memenuhi standar KBK yakni 80%.

b. Hasil *Post Test*

Berdasarkan hasil *post test* uji coba luas siswa berjumlah 23 siswa, menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi menyimpulkan isi cerita anak dapat dinyatakan tuntas karena

hasil persentase skor adalah 82,6%. Persentase rata-rata tersebut dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\frac{(jumlah\ nilai\ belajar\ siswa)}{jumlah\ siswa} x\ 100\%$$

Diketahui:

$$\frac{1901}{23} x\ 100\% = 82{,}6\%$$

Persentase tersebut melebihi minimum KBK berjumlah 80%.

KESIMPULAN

Pengembangan media kartun untuk materi menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat memenuhi kriteria valid. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi diperoleh persentase skor validasi ahli media 90% sedangkan validasi ahli materi 90%. Dinyatakan sangat valid/ sangat efektif/ sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan

Kemampuan siswa dalam menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat dengan media kartun dapat dinyatakan tuntas, berdasarkan hasil *post test* uji coba terbatas diperoleh rata-rata 82% dan *post test* uji coba luas diperoleh rata-rata 82,6%, melebihi Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) yakni 80%.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Ernawati, Dwi Septiwiharti dan Anthonius Palimbong. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Belajar Kelompok (Learning Group) Pada Pembelajaran PKn Kelas V SDN 1 Palasa,* 1 (1). (Online), tersedia: http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/viex/2518. Diunduh 21 April 2018.

Pribadi, Benny. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Bandung; Alfabeta.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Status "Terakreditasi B" Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Telp: (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

Serfitikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor : 0112 /PGSD.UKAI/VII/2018

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama	:	Ninik Sugiarti Neng Rahayu
NPM	:	14.1.01.10.0237
Judul Artikel	:	PENGEMBANGAN MEDIA KARTUN UNTUK MATERI MENYIMPULKAN ISI CERITA ANAK DALAM BEBERAPA KALIMAT PADA SISWA KELAS V SDN NGRONGGOT 3 TAHUN AJARAN 2017/2018
Diperoleh hasil dengan keunikan	:	98% (*Software* uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: *online* / daring).
Link hasil uji kesamaan	:	https://plagiarisma.net/users/n3IeqJthLJ5xpzyNqJ5jn2IxnKWcYzSwYzyx/JOBVPuvOG.html

Kediri, 23 Juli 2018
Ka. Prodi PGSD,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201