

## Penggunaan Media Komik Strip Rumpang Untuk Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 1 SDN Sukun 3 Malang

Andy Kristanto\*, Choirul Huda

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

[ppg.andykristanto05@program.belajar.id](mailto:ppg.andykristanto05@program.belajar.id)\*

**Abstract:** *This study aims to examine the effectiveness of the use of comic strip media in learning Indonesian language in grade 1 students of SD Sukun 3 Malang. The research method used is Classroom Action Research (PTK) which consists of two cycles. Each cycle consists of three stages, namely planning, implementation, and assessment. The subjects in this research were students of class 1-A SDN Sukun 3 Malang. The data collection technique used a written test. The data analysis technique used was quantitative data analysis. The data were analyzed by descriptive percentage. The results showed that learning using comic strip media was successful because it achieved the success indicators of learning applied. This is based on the data obtained in cycle I, the average learning outcomes of students showed a value of 70.76 with a percentage of completeness of 34.61%. As for cycle II, the average learning outcomes of students reached 84.4 with a percentage of completeness of 84.61. So it can be concluded that comic media is effective in improving grade 1 Indonesian language learning at SDN Sukun 3 Malang.*

**Keywords:** *Comic Strip, Learning Media*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media komik strip rumpang dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 SD Sukun 3 Malang. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 1-A SDN Sukun 3 Malang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif. Data dianalisis secara persentase deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media komik strip rumpang telah berhasil karena mencapai indikator keberhasilan pembelajaran yang diterapkan. Hal ini didasarkan pada data yang diperoleh pada siklus I rata-rata hasil belajar peserta didik menunjukkan nilai sebesar 70,76 dengan persentase ketuntasan sebesar 34,61%. Adapun pada siklus II, rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai 84,4 dengan persentase ketuntasan sebesar 84,61. Sehingga dapat disimpulkan media komik efektif dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di SDN Sukun 3 Malang.

**Kata kunci:** *Komik Strip, Media Pembelajaran*

## **Pendahuluan**

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa (Ali, 2020). Bahasa Indonesia bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga pintu gerbang untuk memahami budaya, sastra, dan pengetahuan. Oleh karena itu, memastikan siswa memiliki dasar yang kuat dalam Bahasa Indonesia sangat penting. Namun, mengajar Bahasa Indonesia di kelas 1 memiliki tantangan tersendiri. Salah satu tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah bagaimana menciptakan media yang menarik dan efektif bagi siswa, terutama di kelas 1.

Pengembangan komik penting dilakukan guru dalam rangka meningkatkan kualitas dan efisiensi pembelajaran (Suparmi, 2018). Guru dapat merancang aktivitas yang melibatkan komik strip untuk meningkatkan keterampilan menulis dan minat siswa terhadap Bahasa Indonesia. Komik strip menggabungkan gambar karakter dan teks dengan cerita yang menarik, sehingga memvisualisasikan cerita dengan jelas. Ini dapat membantu siswa memahami struktur naratif dan mengasah keterampilan membaca. Komik strip yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah (Suparmi, 2018). Komik strip yang rumpang memungkinkan siswa untuk berkreasi. Mereka dapat membuat cerita pendek dengan gambar dan teks, menggali imajinasi, dan mengasah keterampilan menulis. Dengan mengintegrasikan komik strip dalam pembelajaran, guru dapat meningkatkan minat siswa terhadap Bahasa Indonesia.

Kalimat rumpang merupakan sebuah kalimat yang di dalamnya perlu ditambahi agar menjadi kalimat yang lengkap atau utuh (Ibrahim, 2021). Dalam kalimat rumpang, terdapat bagian yang perlu ditambahi agar kalimat tersebut menjadi lengkap dan memiliki makna yang jelas. Biasanya, kalimat rumpang mengandung frasa yang hilang, kata-kata yang belum ada, atau informasi yang belum disampaikan secara lengkap. Kombinasi komik strip dengan kalimat rumpang diharapkan efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 SD Sukun 3 Malang.

Suparmi (2018) menyampaikan bahwa penelitian mengenai penggunaan media komik perlu dilakukan karena berdasarkan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa: a) Penggunaan media komik dapat meningkatkan hasil belajar. b) Penggunaan media komik dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi pembelajaran c) Penggunaan media komik disekolah dapat mengurangi kebosanan pada saat proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan media komik dalam konteks pembelajaran. Misalnya, penelitian Ulfah (2016) Komik dalam pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat untuk membangun literasi siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian oleh Widyawati (2023) penggunaan media komik berimplikasi baik jika diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Namun, meskipun ada beberapa

penelitian tentang penggunaan komik strip, belum banyak penelitian yang secara khusus memfokuskan pada penggunaan komik strip dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada bab “Aku Ingin.”

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi baru terhadap literatur pendidikan dengan menggali potensi media komik strip rumpang sebagai alat pembelajaran yang efektif. Dengan pemaparan permasalahan diatas, peneliti memilih judul “**Penggunaan Media Komik Strip Rumpang Untuk Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 1 SDN Sukun 3 Malang**” yang diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan media komik strip rumpang dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 SD Sukun 3 Malang.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan pendekatan yang memungkinkan peneliti untuk mengamati dan memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan melalui siklus perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*) dan pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Ahmat & Sukartiningsih, 2013). Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas I-A SDN Sukun 3 Malang tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah efektivitas penggunaan media komik strip rumpang Untuk Meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 SD Sukun 3 Malang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian yaitu observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media komik strip rumpang. Tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar siswa.

Prosedur pengumpulan data dimulai dengan perencanaan rencana pembelajaran menggunakan media komik strip rumpang. Selanjutnya, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Selama proses pembelajaran, peneliti mengamati aktivitas siswa dan hasil belajar mereka. Setelah itu, peneliti menganalisis hasil pengamatan dan mengevaluasi efektivitas penggunaan media komik strip rumpang.

Analisis data dilakukan dengan dua pendekatan: kualitatif dan kuantitatif. Pertama, data hasil observasi dan lembar kerja peserta didik dianalisis secara kualitatif untuk memahami aspek-aspek tertentu dari pembelajaran menggunakan media komik strip rumpang. Kedua, pengukuran tolok ukur kinerja dilakukan dengan membandingkan hasil tes sebelum dan setelah penerapan media komik strip rumpang.

Hasil tes yang diperoleh pada akhir setiap siklus kemudian diolah untuk dihitung nilai rata-rata dan kemudian dibandingkan antara siklus I dan siklus II. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kenaikan hasil belajar peserta didik.

Rumus menghitung rata-rata kelas

$$\text{Rata - rata kelas} = \frac{\text{Nilai peserta didik}}{\text{Banyak peserta didik}}$$

Menghitung persentase kelas dengan cara sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah peserta didik}}{\text{Banyak peserta didik}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan penelitian yaitu : 1) tes hasil belajar rata-rata kelas sekurang-kurangnya 75, dan 2) presentase tuntas klasikal sekurang-kurangnya 80% (minimal 80% peserta didik yang memperoleh skor lebih dari KKM yaitu 75).

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 JP. Pembelajaran yang diajarkan adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Aku Ingin. Tes hasil belajar diberikan kepada peserta didik pada akhir setiap siklus dengan menggunakan tes tertulis yang terdiri dari 10 soal, 5 soal berbentuk pilihan ganda dan 5 soal berbentuk isian singkat. Hal ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik strip rumpang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 SDN Sukun 3 Malang.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media komik strip rumpang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Aku Ingin. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik melalui tes tertulis pada siklus I dan siklus II. Rincian data hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik**

Kriteria	Hasil Belajar	
	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	60	65
Nilai Tertinggi	80	100

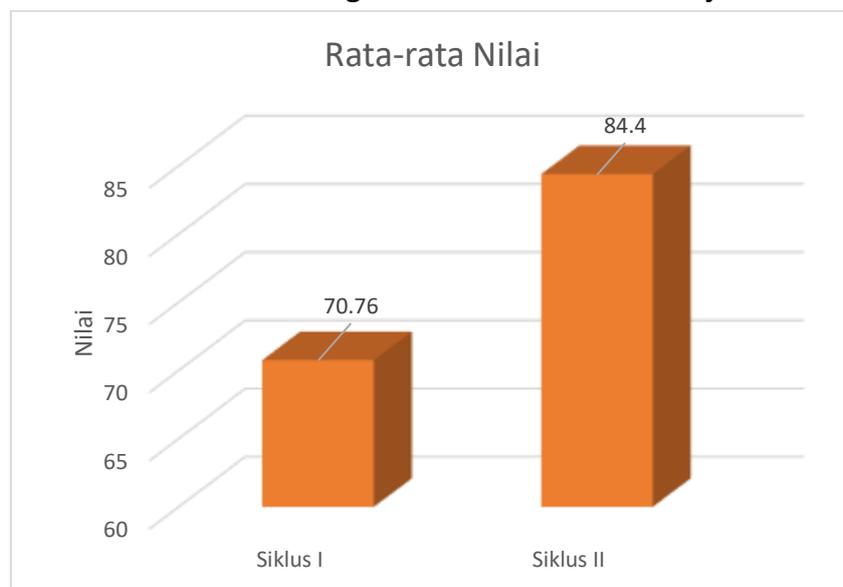
Jumlah Siswa Tuntas	9	22
Jumlah Siswa Belum Tuntas	17	4
Rata-rata	70,65	84,4
Persentase Ketuntasan (%)	34,61	84,61

Berdasarkan Tabel 1, pada siklus 1 dari 26 peserta didik yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebanyak 9 peserta didik (34,61%) dan peserta didik yang tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 17 peserta didik (65,39%) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 68,65.

Berdasarkan Tabel 1, pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Rata-rata kelas pada siklus II adalah 86,92 sebanyak 22 peserta didik (84,61%) mencapai nilai KKM dan sebanyak 4 peserta didik (15,38%) tidak mencapai nilai KKM.

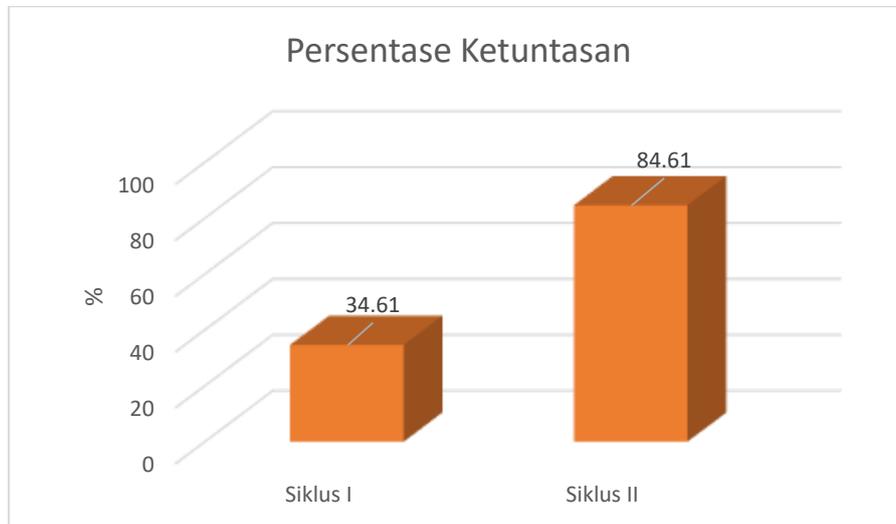
Berdasarkan dari Tabel 1 peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 1-A pada siklus I dan siklus II tersebut, dapat digambarkan pada diagram berikut.

**Gambar 1. Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar**



Berdasarkan Gambar 1, peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar pada siklus I yakni 70,76 sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 84,4. Pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 13,64.

**Gambar 2. Persentase Ketuntasan**



Berdasarkan Gambar 2, persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 34,61% kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 84,61%. Pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 50%.

Hasil penelitian tindakan kelas diatas membuktikan bahwa penggunaan media komik strip rumpang efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 1 SDN Sukun 3 Malang.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Aku Ingin di kelas 1-A SDN Sukun 3 Malang dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media komik strip rumpang telah berhasil karena mencapai indikator keberhasilan pembelajaran yang diterapkan. Hal ini didasarkan pada data yang diperoleh pada siklus I rata-rata hasil belajar peserta didik menunjukkan nilai sebesar 70,76 dengan persentase ketuntasan sebesar 34,61%. Adapun pada siklus II, rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai 84,4 dengan persentase ketuntasan sebesar 84,61. Sehingga dapat disimpulkan media komik efektif dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di SDN Sukun 3 Malang.

### **Daftar Rujukan**

Ahmat, J., & Sukartiningsih, W. (2013). Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 1(2), 1–9. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian->

pgsd/article/view/3025

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Ibrahim, F., Munir, S., Nazli, R., Khan, N., & Talat, R. (2021). Co-Author Page Page. *Konflik Dan Stres Dalam Organisasi Lembaga Pendidikan Islam Pada Masa Pandemi Covid-19 Dan Penyelesaiannya*, 4(5), 1–9. [www.clpna.com](http://www.clpna.com)
- Suparmi, S. (2018). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), 62–68. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v1i1.5196>
- Ulfah, A. (2016). Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Madaniyah, In Seminar*, 1–7.
- Widayati, W., Imron, I. A., Standsyah, R. E., & Putri, N. C. (2023). Systematic Literature Review: Penggunaan Komik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 116–124. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v5i2.10604>