

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI KALIMAT LANGSUNG DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK PADA SISWA KELAS III SDN BALONGGBUS

Hilda Nur El Warda¹, Wahyu Maulida Lestari², Nur Hanum Mas'udah³

¹Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo. E-mail: hildaewarda@gmail.com¹

²Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo. E-mail: wahyulestari.pgsd@unusida.ac.id²

³Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo. E-mail: nurhanum110596@gmail.com³

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2025-11-30
Review : 2025-11-30
Accepted : 2025-11-30
Published : 2025-11-30

KATA KUNCI

Hasil Belajar, Kalimat
Langsung, Media Komik,
Penelitian Tindakan Kelas,
Sekolah Dasar.

A B S T R A K

Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia materi kalimat langsung pada siswa kelas III SDN Balonggbus yang ditunjukkan dengan ketuntasan klasikal prasiklus sebesar 35,3% menjadi latar belakang penelitian ini. Faktor penyebabnya adalah metode pembelajaran yang konvensional dan kurangnya media yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak kalimat langsung secara konkret. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar tersebut melalui implementasi media komik edukatif. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 34 siswa kelas III. Data dikumpulkan melalui tes tertulis yang mengukur tujuh aspek kalimat langsung: penggunaan tanda baca, struktur kalimat, kata ganti orang, intonasi/ekspresi, konjungsi, perubahan waktu/sudut pandang, dan makna/isi pesan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dimana ketuntasan klasikal mencapai 70,6% pada siklus I dan 92,1% pada siklus II. Media komik terbukti efektif dalam memvisualisasikan konsep kalimat langsung melalui gelembung percakapan, gambar ekspresif, dan alur cerita yang menarik, sehingga membuat pembelajaran lebih kontekstual dan mudah dipahami. Disimpulkan bahwa media komik dapat dijadikan sebagai alternatif media inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kalimat langsung di sekolah dasar.

ABSTRACT

The low learning outcomes of Indonesian language, specifically on direct speech material, among third-grade students at SDN Balonggbus, as indicated by a pre-cycle classical completion rate of 35.3%, served as the background for this study. The contributing factors were conventional teaching methods and the lack of

Keywords: Learning Outcomes, Direct Speech, Comic Media, Classroom Action Research, Elementary School.

media capable of visualizing the abstract concept of direct speech concretely. This study aimed to enhance these learning outcomes through the implementation of educational comic media. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, conducted over two cycles, with each cycle comprising planning, action, observation, and reflection. The subjects were 34 third-grade students. Data were collected through written tests measuring seven aspects of direct speech: punctuation usage, sentence structure, personal pronouns, intonation/expression, conjunctions, changes in time/perspective, and meaning/message content. The results demonstrated a significant improvement, with classical completion rates reaching 70.6% in cycle I and 92.1% in cycle II. Comics proved effective in visualizing direct speech concepts through speech bubbles, expressive illustrations, and engaging storylines, making learning more contextual and comprehensible. It is concluded that comics can serve as an innovative alternative medium to enhance the quality of direct speech instruction in elementary schools.

PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) memegang peran krusial bukan hanya dalam membentuk kemampuan berkomunikasi siswa secara tertulis dan lisan, tetapi juga dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana fungsi pendidikan nasional (Sujana, 2019). Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai di kelas III adalah memahami dan menggunakan kalimat langsung dalam percakapan dan tulisan. Penguasaan materi ini penting sebagai fondasi untuk keterampilan berbahasa yang lebih kompleks, seperti menulis cerita atau dialog. Fungsi pendidikan Indonesia menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan potensi dan membentuk karakter dan peradaban bangsa yang memiliki martabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa-bangsa. Dari fungsi yang telah diuraikan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan nasional Indonesia lebih mengutamakan pembentukan sikap, perubahan karakter dan nilai-nilai filosofis negara Indonesia. Tujuannya untuk meningkatkan rasa nasionalisme atau cinta tanah air dan mampu untuk bersaing di kancah internasional (Sujana, 2019, hal 31). Pembelajaran bahasa Indonesia memegang peranan yang sangat penting dalam pendidikan peserta didik, tidak hanya digunakan dalam komunikasi saja, namun juga berperan penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan (Keraf, 2010). Mata pelajaran bahasa Indonesia diajarkan mulai dari sekolah dasar sampai seterusnya agar siswa dapat memperoleh, memahami dan menerapkan keterampilan berbahasa sesuai dengan empat aspek keterampilan berbahasa dalam kurikulum, yaitu keterampilan menyimak (Listening Skills), keterampilan berbicara (Speaking Skills), keterampilan membaca (Reading Skills), dan keterampilan menulis (Writing Skills) (Tarigan, 2008).

Salah satu kompetensi dasar mendasar dalam kurikulum Bahasa Indonesia di kelas III adalah memahami dan menggunakan kalimat langsung. Penguasaan materi ini menjadi prasyarat penting untuk keterampilan berbahasa yang lebih kompleks, seperti menulis cerita atau dialog, yang mencakup empat aspek keterampilan berbahasa:

menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2008). Tujuan pengajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dalam pemahaman dan penggunaan, sehingga siswa dapat berkomunikasi secara efektif (Saddhono, 2014). Namun, realitas di lapangan seringkali menunjukkan bahwa pembelajaran materi tata bahasa, termasuk kalimat langsung, masih menghadapi berbagai tantangan dan belum optimal.

Tantangan utama seringkali terletak pada proses pembelajarannya. Pembelajaran merupakan interaksi sadar dan terencana antara guru dan siswa yang memerlukan komponen pendukung, seperti metode dan media yang efektif, untuk mengembangkan potensi kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa (Taseman, 2020). Kehadiran media pembelajaran sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik minat siswa, dan meningkatkan partisipasi aktif mereka. Tanpa media yang tepat, proses pembelajaran berisiko menjadi verbalistik dan abstrak, tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia SD yang masih berada pada fase operasional konkret.

Media komik edukatif merupakan salah satu media visual yang kreatif, efektif, serta menarik dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Komik edukatif adalah komik yang dapat menyampaikan suatu pesan dan moral, memberikan inspirasi dan sudut pandang baru, serta dapat memberikan motivasi dari isi bacaan komik edukatif tersebut. Kemudian komik edukatif harus mampu mengarahkan perjalanan pembaca dari satu halaman ke halaman selanjutnya. Desain pada komik edukatif yang baik dapat mengarahkan pembaca untuk menjelajah cerita dari satu panel ke panel berikutnya. Komik edukatif juga memiliki gelembung percakapan yang ditempatkan secara strategis untuk mengarahkan pembaca mengikuti cerita dari satu panel ke panel berikutnya. Komik mempunyai jenis keterbacaan yang berbeda dengan literatur lainnya karena adanya penggabungan antara gambar dengan narasi (Hidayat, 2023, hal. 126).

Komik edukatif dapat diaplikasikan dalam berbagai topik pembelajaran, seperti menulis teks dengan menggunakan bahasanya sendiri, mengenalkan konsep, belajar berhitung, belajar mengenalkan lingkungan alam disekitar, dan meningkatkan minat baca. Komik edukatif juga berperan sangat baik dalam menumbuhkan imajinasi dan kreativitas siswa. Seorang pendidik dapat secara efektif dan efisien menggunakan komik edukatif pada pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi, kosakata dan pemahaman membaca pada siswa. Kelebihan dari komik edukatif adalah cerita yang disajikan secara ringkas yang dapat mengurangi rasa bosan, menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi yang menarik, terdapat tokoh dan katarakter di dalamnya menjadi lebih hidup. Dengan penggunaan gambar dan warna yang, mengandung unsur edukasi yang dapat menginspirasi dan memotivasi siswa dalam mempelajarinya. Sehingga media komik edukatif dapat digunakan guru ketika proses belajar dan mengajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Hasil belajar kelas III SDN Balonggbus pada materi kalimat langsung saat observasi awal menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Nilai KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ditetapkan sekolah adalah 75. Siswa dikatakan tuntas jika mencapai nilai 75 atau lebih, dan dikatakan belum tuntas jika nilainya di bawah 75. Rendahnya capaian hasil belajar ini diduga kuat disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional, dimana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan dari buku teks (Purnamasari & Hidayat, 2022). Proses pembelajaran seperti ini cenderung monoton dan kurang melibatkan keaktifan siswa, sehingga tidak menarik minat mereka. Akibatnya, siswa

mudah merasa bosan, jenuh, dan tidak fokus selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini sering mengakibatkan siswa menjadi ribut dan sibuk bercerita dengan teman sebangkunya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik konkret anak usia sekolah dasar untuk mengatasi masalah ini. Kurangnya variasi media pembelajaran yang efektif dalam menyajikan materi kalimat langsung inilah yang menjadi alasan kuat peneliti untuk melakukan penelitian ini.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, diperlukan sebuah media pembelajaran inovatif yang dapat menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dan cara berpikir siswa yang konkret. Salah satu media yang potensial adalah media komik edukatif. Komik edukatif merupakan media visual kreatif yang efektif dan menarik, mampu menyampaikan pesan moral serta memotivasi siswa (Hidayat, 2023). Keunggulan komik terletak pada penyajian cerita secara ringkas melalui perpaduan gambar dan narasi, yang dilengkapi dengan gelembung percakapan (speech bubble) untuk menampilkan dialog. Unsur visual, warna, dan alur cerita yang menarik dapat mengurangi rasa bosan dan meningkatkan semangat belajar. Kaitan antara media komik dengan materi kalimat langsung sangatlah erat dan strategis. Dalam komik, percakapan antar tokoh secara visual disajikan dalam bentuk kalimat langsung yang tertuang dalam gelembung kata. Hal ini memungkinkan siswa untuk melihat secara langsung dan kontekstual bagaimana struktur, penggunaan, dan penulisan tanda baca (seperti tanda petik dan koma) dalam kalimat langsung diterapkan. Melalui komik, aturan tata bahasa yang semula abstrak menjadi lebih nyata, aplikatif, dan mudah dipahami. Komik edukatif dapat diaplikasikan untuk meningkatkan minat baca, kosakata, pemahaman, serta menumbuhkan imajinasi dan kreativitas siswa.

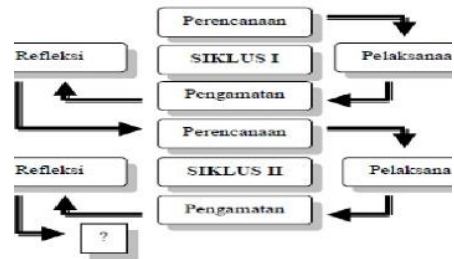
Dukungan dari penelitian terdahulu juga memperkuat potensi media ini. Penelitian oleh Wicaksono & Pratama (2023) yang berjudul "Implementasi Media Komik Strip untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dialog Kalimat Langsung" membuktikan bahwa penggunaan media komik strip efektif dalam meningkatkan pemahaman struktur dan keterampilan menulis kalimat langsung pada peserta didik. Temuan ini selaras dengan penelitian Sari & Utami (2020) yang menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan menulis karangan siswa SD. Hal ini memberikan landasan empiris bahwa komik bukan sekadar hiburan, tetapi alat edukatif yang powerful.

Oleh karena itu, sebagai bentuk solusi atas permasalahan di Kelas III SDN Balonggbus, peneliti berupaya mengimplementasikan media komik edukatif yang dirancang khusus. Komik ini akan menyajikan materi kalimat langsung ke dalam urutan cerita yang menarik yang divisualisasikan dalam gambar kartun. Integrasi antara bacaan dan gambar diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami makna dan aturan kalimat langsung. Dengan materi yang disajikan secara sederhana, visual yang kaya warna, dan format yang disukai anak-anak, diharapkan siswa merasa senang, tidak bosan, dan dapat lebih mudah memahami teks serta mengembangkan kosakatanya. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris keefektifan media komik edukatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tersebut, sekaligus memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart Kemmis dan McTaggart: 1988). Pendekatan ini diterapkan untuk memecahkan masalah rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia materi kalimat langsung di kelas III SDN Balonggabus melalui implementasi media komik yang dirancang khusus. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus untuk memastikan tercapainya peningkatan yang signifikan baik dalam aspek kognitif maupun respon siswa terhadap pembelajaran. Subjek penelitian terdiri dari 34 siswa kelas III SDN Balonggabus yang terbagi dalam 15 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2025 selama semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan waktu ini mempertimbangkan kesesuaian dengan jadwal pelaksanaan materi kalimat langsung dalam kurikulum sekolah.

Prosedur penelitian mengikuti siklus PTK yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan: (1) Perencanaan - menyusun RPP yang terintegrasi media komik, mengembangkan media komik edukatif, dan menyiapkan instrumen tes; (2) Pelaksanaan - menerapkan pembelajaran menggunakan media komik dengan pendekatan yang interaktif; (3) Observasi - mengamati proses pembelajaran dan aktivitas siswa; serta (4) Refleksi - menganalisis hasil untuk perbaikan siklus berikutnya.



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas
Sumber : Arikunto, Suharsimi (210: 16)

Instrumen penelitian menggunakan tes tertulis yang disusun berdasarkan tujuh aspek penilaian kalimat langsung. Tes ini mengukur kemampuan siswa dalam: penggunaan tanda baca, penyusunan struktur kalimat, pemilihan kata ganti orang, penangkapan intonasi dan ekspresi, pemahaman konjungsi, identifikasi perubahan waktu dan sudut pandang, serta pemertahanan makna isi pesan. Validitas instrumen diuji melalui expert judgment oleh dua guru Bahasa Indonesia berpengalaman.

Teknik analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menghitung persentase ketuntasan belajar. Untuk taraf keberhasilan tindakan dari siswa ditentukan dengan melihat hasil post test siswa pada tiap akhir pertemuan. Berikut ini tabel konversi skor untuk mengukur taraf keberhasilan belajar siswa.

Tabel 1. Tabel Konversi Skor

Angka 100	Angka 10	Keterangan
80-100	8,0-10,0	Baik sekali
66-79	6,6-7,9	Baik
56-65	5,6-6,5	Cukup
40-55	4,0-5,5	Kurang
30-39	3,0-3,9	Gagal

Dimodifikasi dari (Arikunto, 2002)

Analisis data hasil tes dilakukan dengan menghitung persentase ketuntasan klasikal menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = (\text{Jumlah siswa tuntas} / \text{Total siswa}) \times 100\%$$

Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis pencapaian setiap aspek penilaian. Jika pada suatu siklus indikator keberhasilan belum tercapai, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan melakukan perbaikan khusus pada aspek-aspek yang masih lemah. Sebaliknya, jika kedua indikator keberhasilan telah tercapai, penelitian dapat dihentikan.

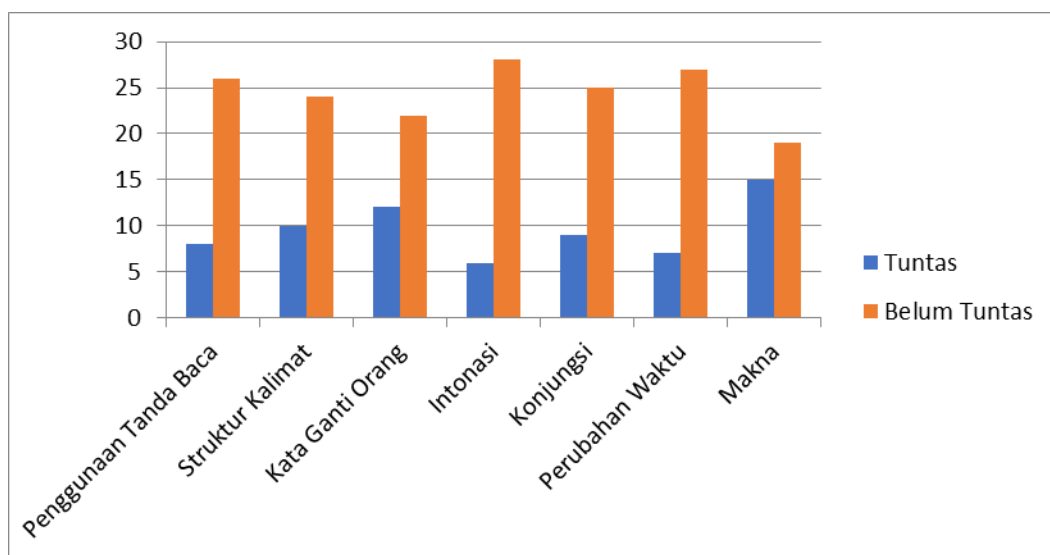
HASIL DAN PEMBAHASAN

Prasiklus

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara dua siklus. Sebelum melaksanakan penelitian siklus I, terlebih dahulu peneliti melakukan tes awal terhadap siswa untuk mengetahui tingkat ketuntasan hasil belajar siswa sebelum tindakan kegiatan pembelajaran dimulai. Pelaksanaan pembelajaran perbaikan berdasarkan refleksi yang dilakukan pada pembelajaran prasiklus. Pada tahapan Prasiklus ini, peneliti membagi tahapan Prasiklus dalam 4 tahap, yaitu yang pertama tahap perencanaan, kedua tahap pelaksanaan, ketiga tahap pengamatan dan keempat tahap refleksi. Dari 34 siswa yang menjadi subjek penelitian, kemampuan dalam memahami dan menulis kalimat langsung masih sangat rendah. Berdasarkan tujuh aspek yang diamati, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Siswa Prasiklus

Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa yang Memenuhi Kriteria	Persentase
Penggunaan Tanda Baca	8 siswa	23,5%
Struktur Kalimat	10 siswa	29,4%
Kata Ganti Orang	12 siswa	35,3%
Intonasi/Ekspresi	6 siswa	17,6%
Konjungsi/Hubungan	9 siswa	26,5%
Perubahan Waktu/Sudut Pandang	7 siswa	20,6%
Makna/Isi Pesan	15 siswa	44,1%



Gambar 1. Bagan Ketuntasan Siswa Prasiklus

Berdasarkan data hasil prasiklus yang diperoleh, teridentifikasi bahwa pemahaman siswa kelas III SDN Balonggabus terhadap materi kalimat langsung masih berada pada tingkat yang sangat rendah. Dari 34 siswa, hanya 12 siswa (35,3%) yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas KKM 75, sementara 22 siswa (64,7%) masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal. Nilai rata-rata kelas yang dicapai adalah 55,2 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 40. Analisis per aspek pembelajaran menunjukkan bahwa kemampuan penggunaan tanda baca hanya dikuasai oleh 23,5% siswa, struktur kalimat oleh 29,4% siswa, dan aspek intonasi/ekspresi yang merupakan aspek tersulit hanya dipahami oleh 17,6% siswa. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan belum efektif dalam membantu siswa memahami konsep kalimat langsung secara komprehensif.

Rendahnya hasil belajar prasiklus ini menjadi dasar yang kuat untuk menerapkan media komik sebagai alternatif pembelajaran inovatif. Media komik dipilih karena karakteristik visualnya yang mampu menampilkan secara konkret penggunaan tanda baca dalam gelembung percakapan, struktur kalimat langsung melalui dialog antar karakter, serta intonasi dan ekspresi yang divisualisasikan melalui gambar tokoh. Melalui media ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami perbedaan antara kalimat langsung dan tidak langsung yang selama ini menjadi kendala utama dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis hasil prasiklus, maka dirancanglah Siklus 1 dengan utama pada tiga aspek yang paling rendah pencapaiannya, yaitu: (1) penggunaan tanda baca melalui visualisasi gelembung percakapan dalam komik, (2) pemahaman struktur kalimat langsung melalui contoh dialog dalam panel komik, dan (3) pengenalan intonasi dan ekspresi melalui gambar karakter yang sedang berbicara. Media komik yang akan digunakan dalam Siklus 1 secara khusus dirancang untuk menekankan ketiga aspek tersebut dengan menyajikan contoh-contoh kalimat langsung dalam konteks cerita yang menarik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Siklus I

Pada siklus I ini, peneliti melaksanakan tahapan penelitian yang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan analisis, serta refleksi. Siklus I bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi kalimat langsung melalui penerapan media komik. Sebelum mengakhiri pertemuan, peneliti memberikan soal post test untuk mengukur efektivitas tindakan yang telah dilaksanakan.

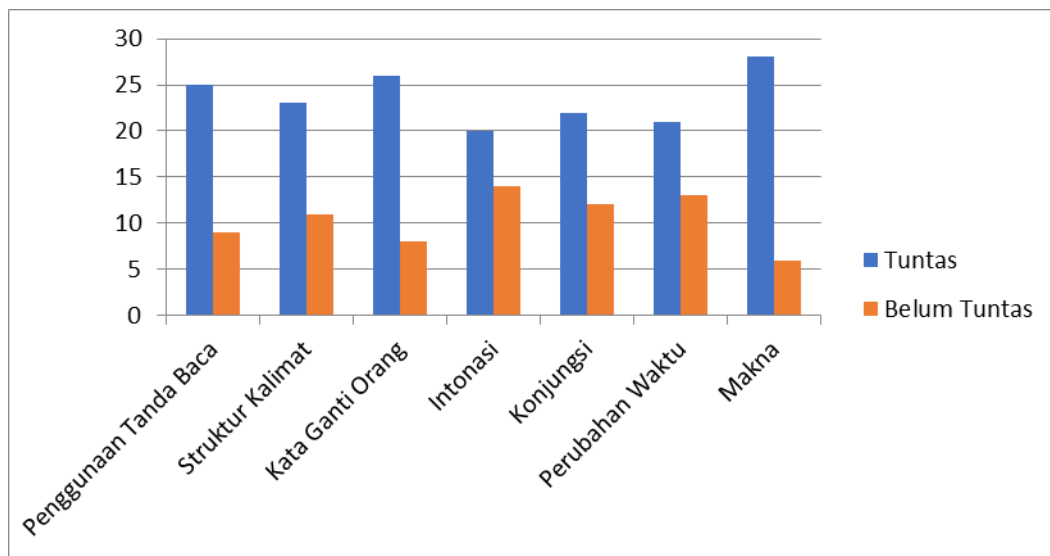
Pada kegiatan pendahuluan, peneliti memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama, melakukan presensi kehadiran, serta menyampaikan tujuan pembelajaran tentang kalimat langsung. Peneliti juga melakukan apersepsi dengan menanyakan pengalaman siswa dalam membaca komik untuk membangun konteks pembelajaran yang menyenangkan. Dalam kegiatan inti, peneliti memperkenalkan media komik edukatif yang berisi contoh-contoh kalimat langsung dalam bentuk dialog antar tokoh. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menganalisis penggunaan tanda baca, struktur kalimat, dan unsur-unsur kalimat langsung yang terdapat dalam komik. Melalui bimbingan peneliti, setiap kelompok berdiskusi untuk mengidentifikasi ciri-ciri kalimat langsung yang meliputi: penggunaan tanda petik, kata ganti orang, intonasi, serta cara penulisan yang tepat. Setelah berdiskusi, perwakilan kelompok mempresentasikan hasil analisis mereka di depan kelas, sementara kelompok lain memberikan tanggapan dan masukan. Selanjutnya, peneliti memberikan penguatan materi dengan menekankan pada aspek-aspek yang masih mengalami kesulitan

berdasarkan hasil observasi prasiklus, khususnya dalam hal penggunaan tanda baca dan pemahaman struktur kalimat langsung. Peneliti juga memberikan contoh-contoh tambahan melalui media komik untuk memperdalam pemahaman siswa. Pada kegiatan penutup, peneliti memberikan post test sebanyak 5 soal uraian yang mengukur pemahaman siswa mengenai materi kalimat langsung. Soal tes difokuskan pada kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menulis kalimat langsung dengan memperhatikan ketujuh aspek penilaian yang telah ditetapkan. Siswa diminta mengumpulkan hasil pekerjaannya, dan peneliti memberikan ulasan singkat mengenai materi yang telah dipelajari.

Diharapkan setelah diterapkannya media komik dalam pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi kalimat langsung mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi prasiklus. Media komik diharapkan mampu memvisualisasikan konsep abstrak kalimat langsung menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, khususnya dalam hal penggunaan tanda baca dan struktur kalimat yang benar. Tingkat keberhasilan belajar siswa berdasarkan pelaksanaan siklus I dapat dianalisis dan digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai Siswa Siklus I

Aspek Penilaian	Jumlah Siswa yang Menguasai	Persentase
Penggunaan Tanda Baca	25 siswa	73.5%
Struktur Kalimat	23 siswa	67.6%
Kata Ganti Orang	26 siswa	76.5%
Intonasi/Ekspresi	20 siswa	58.8%
Konjungsi/Hubungan	22 siswa	64.7%
Perubahan Waktu/Sudut Pandang	21 siswa	61.8%
Makna/Isi Pesan	28 siswa	82.4%



Gambar 2. Bagan Ketuntasan Siswa Siklus I

Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan Siklus I, dapat dilihat bahwa penerapan media komik telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia materi kalimat langsung pada siswa kelas III SDN Balonggbus. Dari tujuh aspek penilaian yang diukur, tercapai persentase ketuntasan klasikal sebesar 70.6% yang telah memenuhi kriteria keberhasilan minimal yang ditetapkan.

Pencapaian Tertinggi tampak pada aspek makna/isi pesan dengan penguasaan 82.4%, diikuti oleh aspek kata ganti orang (76.5%) dan penggunaan tanda baca (73.5%). Hasil ini menunjukkan bahwa media komik efektif dalam membantu siswa memahami pesan utama dalam kalimat langsung serta mampu memvisualisasikan penggunaan kata ganti dan tanda baca secara konkret melalui gelembung percakapan dalam komik. Secara keseluruhan, pencapaian ketuntasan klasikal sebesar 70.6% pada Siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media komik telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, untuk mencapai hasil yang lebih optimal dan merata pada semua aspek penilaian, diperlukan perbaikan dan penyempurnaan dalam penerapan media komik, khususnya dalam hal penekanan pada aspek-aspek yang masih di bawah standar 70%. Temuan ini menjadi dasar untuk pelaksanaan Siklus II dengan fokus pada peningkatan kualitas pembelajaran untuk aspek-aspek yang masih lemah.

Siklus II

Pada siklus II ini, peneliti kembali melaksanakan tahapan penelitian yang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan analisis, serta refleksi. Siklus II bertujuan untuk lebih meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi kalimat langsung melalui penyempurnaan penerapan media komik, dengan fokus pada aspek-aspek yang masih rendah pada siklus I. Sebelum mengakhiri pertemuan, peneliti memberikan soal post test untuk mengukur efektivitas tindakan perbaikan yang telah dilaksanakan. Siklus 2 ini dilakukan dalam satu pertemuan (2 x 35 menit) pada tanggal 22 November 2025.

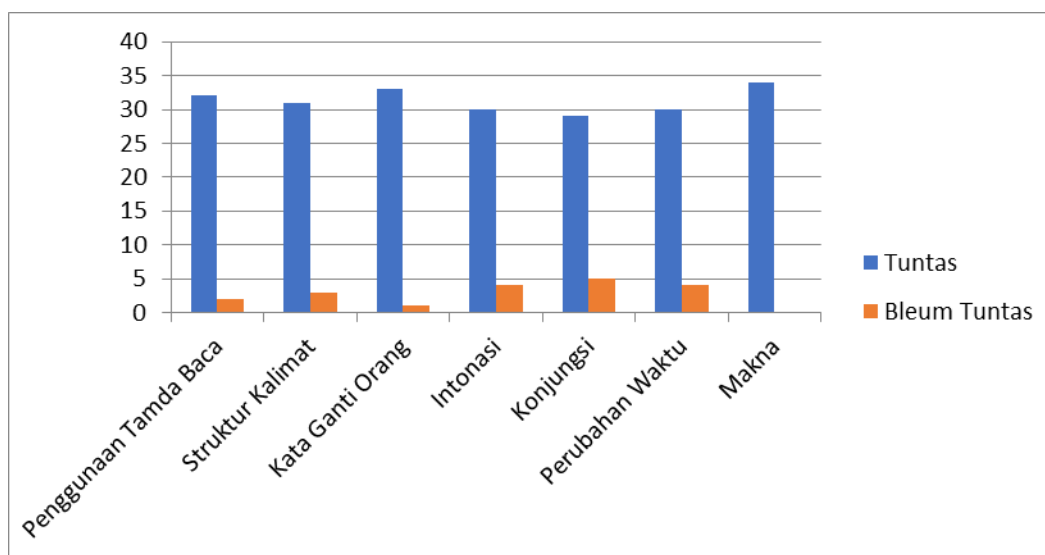
Pada kegiatan pendahuluan, peneliti memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama, melakukan presensi kehadiran, serta menyampaikan tujuan pembelajaran tentang penyempurnaan pemahaman kalimat langsung. Peneliti juga melakukan apersepsi dengan mereview kembali materi siklus I dan menunjukkan contoh-contoh perbaikan dari kesalahan yang sering dilakukan siswa. Dalam kegiatan inti, peneliti memperkenalkan media komik edukatif yang telah disempurnakan dengan penekanan khusus pada aspek intonasi/ekspresi, perubahan waktu/sudut pandang, dan konjungsi/hubungan. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menganalisis komik yang telah dirancang khusus dengan variasi ekspresi tokoh yang lebih beragam dan konteks waktu yang berbeda-beda. Melalui bimbingan peneliti, setiap kelompok berdiskusi untuk mengidentifikasi cara mengekspresikan kalimat langsung dengan intonasi yang tepat, mengubah kalimat langsung menjadi tidak langsung dengan mempertimbangkan perubahan waktu dan sudut pandang, serta menggunakan konjungsi yang sesuai. Selanjutnya, peneliti meminta siswa untuk menanyakan materi yang belum difahami, khususnya terkait tiga aspek yang menjadi fokus perbaikan. Kemudian peneliti membagikan lembar kerja siswa yang berisi latihan-latihan kalimat langsung yang harus mereka analisis dan perbaiki. Peneliti meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompok belajarnya sambil berkeliling mengontrol dan membimbing kerja siswa. Setelah itu, peneliti memberikan penjelasan tambahan kepada siswa yang masih kurang paham, dengan menggunakan contoh-contoh visual dari media komik untuk memperjelas konsep. Pada kegiatan penutup, peneliti memberikan post test sebanyak 5 soal uraian yang mengukur pemahaman siswa, khususnya pada tiga aspek yang menjadi fokus perbaikan. Siswa diminta mengumpulkan hasil pekerjaannya, dan peneliti menyimpulkan hasil diskusi tentang materi yang telah dipelajari dengan menekankan pada pencapaian ketujuh aspek penilaian kalimat langsung.

Diharapkan setelah diterapkannya media komik yang telah disempurnakan dalam pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi kalimat langsung mengalami

peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan hasil siklus I, khususnya pada aspek intonasi/ekspresi, perubahan waktu/sudut pandang, dan konjungsi/hubungan. Tingkat keberhasilan belajar siswa berdasarkan pelaksanaan siklus II dapat dianalisis dan digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:

Tabel 3. Nilai Siswa Siklus II

Aspek Penilaian	Jumlah Siswa yang Menguasai	Persentase
Penggunaan Tanda Baca	32 siswa	94.1%
Struktur Kalimat	31 siswa	91.2%
Kata Ganti Orang	33 siswa	97.1%
Intonasi/Ekspresi	30 siswa	88.2%
Konjungsi/Hubungan	29 siswa	85.3%
Perubahan Waktu/Sudut Pandang	30 siswa	88.2%
Makna/Isi Pesan	34 siswa	100%



Gambar 3. Bagan Ketuntasan Siswa Siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan Siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik yang telah disempurnakan berhasil meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi kalimat langsung secara signifikan pada siswa kelas III SDN Balonggbus. Dari tujuh aspek penilaian yang diukur, tercapai persentase ketuntasan klasikal sebesar 92.1% - suatu angka yang jauh melampaui target keberhasilan minimal sebesar 75%.

Pencapaian Tertinggi tampak pada aspek makna/isi pesan yang mencapai penguasaan sempurna (100%), diikuti oleh aspek kata ganti orang (97.1%) dan penggunaan tanda baca (94.1%). Hasil ini membuktikan efektivitas media komik dalam menghadirkan konteks pembelajaran yang konkret dan mudah dipahami, khususnya dalam hal penyampaian pesan, penggunaan kata ganti, dan penerapan aturan tanda baca yang tepat. Pencapaian Keseluruhan menunjukkan bahwa semua aspek penilaian telah melampaui target keberhasilan minimal 75%, dengan enam dari tujuh aspek bahkan telah melampaui 85%. Hal ini membuktikan bahwa media komik tidak hanya efektif untuk aspek-aspek tertentu saja, tetapi mampu meningkatkan pemahaman siswa secara komprehensif dan merata pada seluruh komponen kalimat langsung.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat langsung terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Balonggbus secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar yang terus mengalami kemajuan yang konsisten, yaitu dari kondisi prasiklus sebesar 35.3%, meningkat menjadi 70.6% pada Siklus I, dan akhirnya mencapai 92.1% pada Siklus II. Data ini menunjukkan bahwa media komik berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sehingga mampu mengatasi kesulitan belajar siswa yang sebelumnya teridentifikasi.

Peningkatan yang terjadi tidak hanya pada aspek kognitif secara umum, tetapi juga merata pada seluruh komponen penilaian kalimat langsung. Aspek penggunaan tanda baca yang semula hanya dikuasai oleh 23.5% siswa pada prasiklus, meningkat drastis menjadi 73.5% di Siklus I dan mencapai 94.1% di Siklus II. Demikian pula dengan aspek intonasi/ekspresi yang merupakan titik lemah terbesar siswa, berhasil ditingkatkan dari 17.6% di prasiklus menjadi 58.8% di Siklus I, dan akhirnya mencapai 88.2% di Siklus II. Pola peningkatan yang sama juga terjadi pada aspek-aspek penilaian lainnya, yang membuktikan bahwa media komik mampu memberikan pemahaman yang komprehensif dan menyeluruh.

Keberhasilan implementasi media komik dalam penelitian ini sejalan dengan temuan Sari & Utami (2020) yang membuktikan bahwa media komik dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan menulis karangan siswa SD. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa komik tidak hanya efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mampu memfasilitasi pemahaman konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Wicaksono & Pratama (2023) juga menguatkan temuan ini, dimana implementasi media komik strip terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis dialog dan pemahaman struktur kalimat langsung pada peserta didik.

Keunggulan media komik dalam pembelajaran kalimat langsung terletak pada kemampuannya memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi bentuk yang nyata dan mudah dipahami. Melalui gelembung percakapan (speech bubble), siswa dapat langsung melihat penerapan tanda baca yang tepat. melalui ekspresi tokoh yang digambarkan, siswa dapat memahami intonasi dan perasaan yang terkandung dalam kalimat. melalui urutan panel, siswa dapat mengikuti alur cerita dan memahami perubahan waktu serta sudut pandang. Semua keunggulan ini membuat media komik menjadi pilihan yang tepat untuk pembelajaran kalimat langsung di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan proses penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi kalimat langsung siswa kelas III SDN Balonggbus. Efektivitas media ini terbukti melalui peningkatan persentase ketuntasan belajar yang konsisten, dimulai dari kondisi awal (prasiklus) sebesar 35,3%, meningkat menjadi 70,6% pada Siklus I, dan akhirnya mencapai 92,1% pada Siklus II. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada aspek kognitif secara umum, tetapi juga merata pada seluruh komponen penilaian, khususnya dalam penguasaan tanda baca, struktur kalimat, intonasi/ekspresi, dan unsur kebahasaan lainnya. Media komik berhasil menciptakan

pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan, sekaligus mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi yang jelas.

Berdasarkan temuan penelitian ini, maka disarankan kepada para guru Bahasa Indonesia di sekolah dasar untuk mengadopsi media komik sebagai alternatif media pembelajaran inovatif, khususnya dalam penyampaian materi kalimat langsung. Untuk mencapai hasil yang optimal, guru perlu merancang komik yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas rendah, menyiapkan lembar kerja terpadu, serta memberikan pendampingan adekuat dalam menganalisis unsur kebahasaan. Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk mengembangkan studi serupa dengan cakupan materi lebih luas atau mengintegrasikan media komik dengan berbagai model pembelajaran inovatif guna memperkaya khazanah media pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardana, V. S., & Najwa, W. A. (2025). Penerapan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SD AL-FURQON 1.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- For, S., & Students, E. (2008). *PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN MELALUI*. 47.
- Hilmi, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 45-56.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Novianti, I., Suartiningsih, W., Istiq, N., & Afif, M. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Media Pembelajaran Digital Kelas I MI At Taufiq Lakarsantri Surabaya. 10(1), 88–93.
- Purnamasari, D., & Hidayat, M. T. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Langsung. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(1), 78-85.
- Restian, A., Danawati, M. G., & Putri, A. A. (2021). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK SISWA DI KELAS 3 PADA TEMA 2 DI SDN TLOGI BLITAR*. 6(2).
- Rivaie, J. L. A., Baru, D., Pengantar, K., & Pendahuluan, B. A. B. I. (2024). *Proposal penelitian tindakan kelas*.
- Sari, R. P., & Utami, L. (2020). Pengaruh Media Komik terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Menulis Karangan Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113
- Saddhono, K. (2012). Integrasi bahasa dan budaya dalam pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 5(2), 120–131.
- Saddhono, K., & Slamet, S. Y. (2014). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 14(1), 1–10
- Sari, R. P., & Utami, L. (2020). Pengaruh Media Komik terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Menulis Karangan Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113