

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI MEDIA
KOMIK DIGITAL PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI**

**Alfin Vitariyani T. Kadir, Rusmin Husain, Wiwy T. Pulukadang, Fidyawati Monoarfa,
Sukri Katili**

PGSD FIP Universitas Negeri Gorontalo

e-mail: alfinkadir982@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui media komik digital kemampuan berbicara siswa di SDN 6 Biluhu, Kabupaten Gorontalo, meningkat?”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui media komik digital pada siswa kelas IV SDN 6 Biluhu, Kabupaten Gorontalo. Jenis penelitian ini yakni penelitian tindakan kelas. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Pada observasi awal, dari 24 siswa, hanya 6 siswa yang mampu berbicara (25%) dan 18 siswa lainnya belum mampu. Pada siklus I pertemuan I, dari 24 siswa, hanya 12 siswa yang mampu (50%) dan 12 siswa lainnya belum mampu. Pada siklus I pertemuan II, dari 24 siswa, 15 siswa yang mampu (62,5%) dan 9 siswa lainnya belum mampu. Pada siklus II, dari 24 siswa, 21 siswa yang mampu (87,5%) dan 3 siswa lainnya belum mampu. Dari hasil tersebut, dapat dipastikan kemampuan berbicara siswa mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti, sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui media komik digital dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Kata Kunci: Berbicara, Komik Digital

ABSTRACT

The problema addressed in this research is: “Can the use of digital comic media improve the speaking skills of students at SDN 6 Biluhu, Gorontalo Regency?”. This study aimed to enhance speaking skills through digital comic media among Grade IV students at SDN 6 Biluhu, Gorontalo Regency. The type of research used was classroom action research. Data collection techniques in this study included interviews, observation, tests, and documentation. In the initial observation, only 6 out of 24 students, or 25%, were able to speak effectively, while 18 students were not. In Cycle I, Meeting I, 12 students, or 50%, were able to speak, and 12 were not. In Cycle I, Meeting II, 15 students or 62,5%, showed improvement, while 9 still struggle. By Cycle II, 21 students, or 87,5%, were able to speak effectively, with only 3 students remaining below the expected standard. These results confirm that the students’ speaking skills met the success indicators set by the researcher, thus it can be concluded that digital comic media can improve students’ speaking skills.

Keywords: Speaking, Digital Comic

PENDAHULUAN

Berbicara adalah pengungkapan isi pikiran dan perasaan yang diungkapkan secara lisan. Dalam proses pendidikan anak dituntut untuk dapat terampil dalam berbicara. Anak harus bisa mengekspresikan pengetahuan yang telah diperoleh selama proses belajar mengajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa, bisa, atau sanggup melakukan sesuatu. Kemampuan ialah kesanggupan seseorang dalam melakukan sesuatu. Hal ini sejalan dengan yang di kemukakan oleh Sulistyawati dan Amelia (2021) kemampuan adalah keterampilan yang dimiliki seseorang dalam suatu bidang tertentu. Masing- masing individu memiliki kemampuan dalam bidang tertentu yang dapat diungguli

dari dirinya dan tidak semuanya sama. Dalam ini penting untuk mengetahui aspek-aspek perkembangan apa yang sekiranya terlihat menonjol pada diri seseorang. Aspek perkembangan bahasa anak merupakan salah satu dari beberapa aspek lainnya. Anak akan terampil berbahasa jika telah memiliki kemampuan dengan melatihnya dan memberikan stimulus yang tepat. Kemampuan dalam bidang bahasa mencakup empat aspek, yaitu kemampuan menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Menurut Salma Halidu (2020) terdapat enam faktor yang mempengaruhi kemampuan berbicara anak, yakni kesehatan, kecerdasan, jenis kelamin, keluarga, keinginan dan dorongan untuk berkomunikasi, serta kepribadian.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru guna untuk menyampaikan informasi terhadap suatu pembelajaran kepada peserta didik dan memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Karo-Karo & Rohani bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, membangkitkan keinginan dan minat yang baru, bahkan pula membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Ayu et al., 2021). Penggunaan komik sebagai media pembelajaran diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan media berbasis komik. (Hidayah & Ulva, 2017)

Di masa usia sekolah ini, anak-anak mulai dapat memberikan bantuan dan menunjukkan sifat memperhatikan dan mengutamakan kepentingan orang lain, mengembangkan kemampuan naratif yang ditandai oleh peristiwa yang diurutkan secara sebab akibat atau bercerita, menunjukkan peningkatan keterampilan percakapan, memperluas topik pembicaraan, dan menggunakan bahasa untuk berbagai macam fungsi. Menurut Salma Halidu (2020) terdapat enam faktor yang mempengaruhi kemampuan berbicara anak, yakni kesehatan, kecerdasan, jenis kelamin, keluarga, keinginan dan dorongan untuk berkomunikasi, serta kepribadian.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 6 Biluhu pada tanggal 5 Juni 2024 dengan jumlah siswa 120 orang. Setelah melakukan pengamatan kepada siswa di kelas 4 dengan jumlah siswa 24 orang, serta wawancara pada guru, diketahui bahwa masih banyak siswa yang kemampuan berbicaranya masih kurang. Selain itu, penggunaan variasi media dalam kegiatan pembelajaran masih kurang di mana guru hanya menggunakan buku saja sebagai bahan serta sumber belajar. Hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan berbicara siswa dan nilai kemampuan siswa di bawah KKM yakni 75.

Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi awal dimana dari 24 siswa hanya terdapat 25% dari jumlah keseluruhan yang mampu, sementara 75% dari siswa tidak mampu yang dinilai berdasarkan aspek kelancaran, jelas, dan diksi. Atas dasar masalah di atas, yakni kurangnya kemampuan berbicara siswa, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Media Komik Digital Pada Siswa Kelas IV SDN 6 Biluhu Kabupaten Gorontalo”

METODE PENELITIAN

Subjek dari penelitian yang dilakukan yakni siswa kelas IV SDN 6 Biluhu kabupaten Gorontalo, dengan jumlah 24 siswa, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Judul dari penelitian ini ialah “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Media Komik *Digital* Pada Siswa Kelas IV SDN 6 Biluhu Kabupaten Gorontalo”. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus yang terdiri atas 4 tahap yakni, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pemantauan dan evaluasi, serta tahap analisis dan refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi.

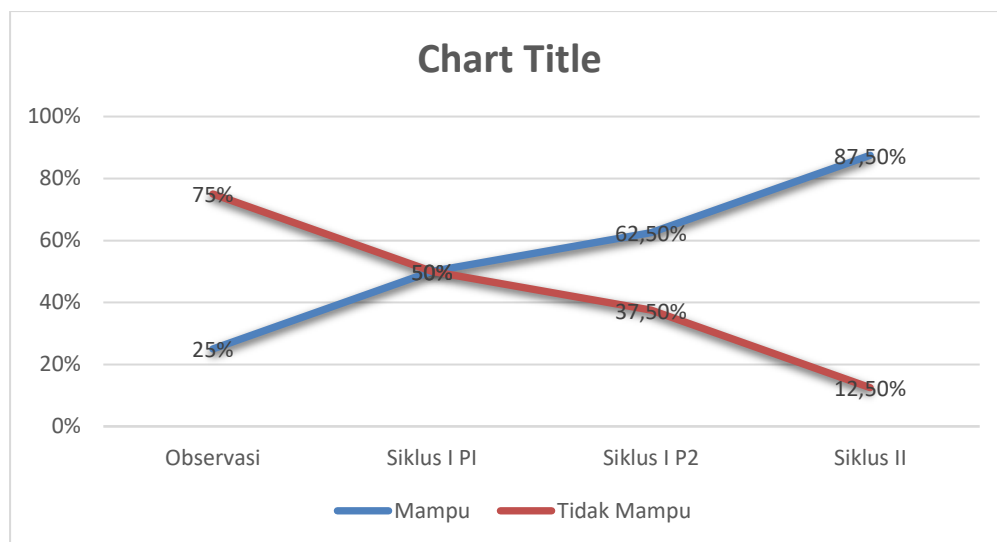
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mencakup seluruh kegiatan mulai dari awal hingga akhir pembelajaran selama penelitian berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui media komik *digital*. Penelitian ini dilakukan di SDN 6 Biluhu Kabupaten Gorontalo pada kelas IV. Untuk melihat tingkat kemampuan berbicara siswa peneliti melakukan observasi awal dengan mengacu pada prosedur penelitian yang terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pemantauan dan evaluasi, serta tahap analisis dan refleksi.

Hasil

Dari pelaksanaan observasi awal atau pra siklus diketahui presentase ketuntasan siswa hanya 25%. Artinya dari 24 siswa hanya terdapat 6 orang siswa yang mendapat nilai diatas 75 dan mencapai kriteria kemampuan minimal (KKM) sedangkan 75% atau 18 orang siswa mendapat nilai dibawah KKM yang telah ditetapkan yakni 75%. Setelah melaksanakan observasi awal peneliti melanjutkan dengan pelaksanaan siklus I pertemuan I. Pada pelaksanaan siklus I pertemuan I setelah melakukan analisis dan refleksi terjadi peningkatan dari 24 siswa terdapat 50% mampu. Artinya dari 24 siswa terdapat 12 siswa yang mampu sedangkan 12 siswa atau 50% lainnya tidak mampu. Pada pelaksanaan siklus I pertemuan II terjadi peningkatan dimana dari 24 siswa terdapat 62,5% mampu atau 15 siswa sedangkan 9 siswa lainnya atau 37,5% tidak mampu. Pada pelaksanaan siklus II setelah dilakukan analisis dan refleksi terjadi peningkatan, dari 24 siswa terdapat 87,5% atau 21 siswa yang mampu dan 12,5 % atau 3 siswa tidak mampu.

Berdasarkan data di atas, pelaksanaan tindakan pada observasi, siklus I dan II diperoleh hasil berikut:

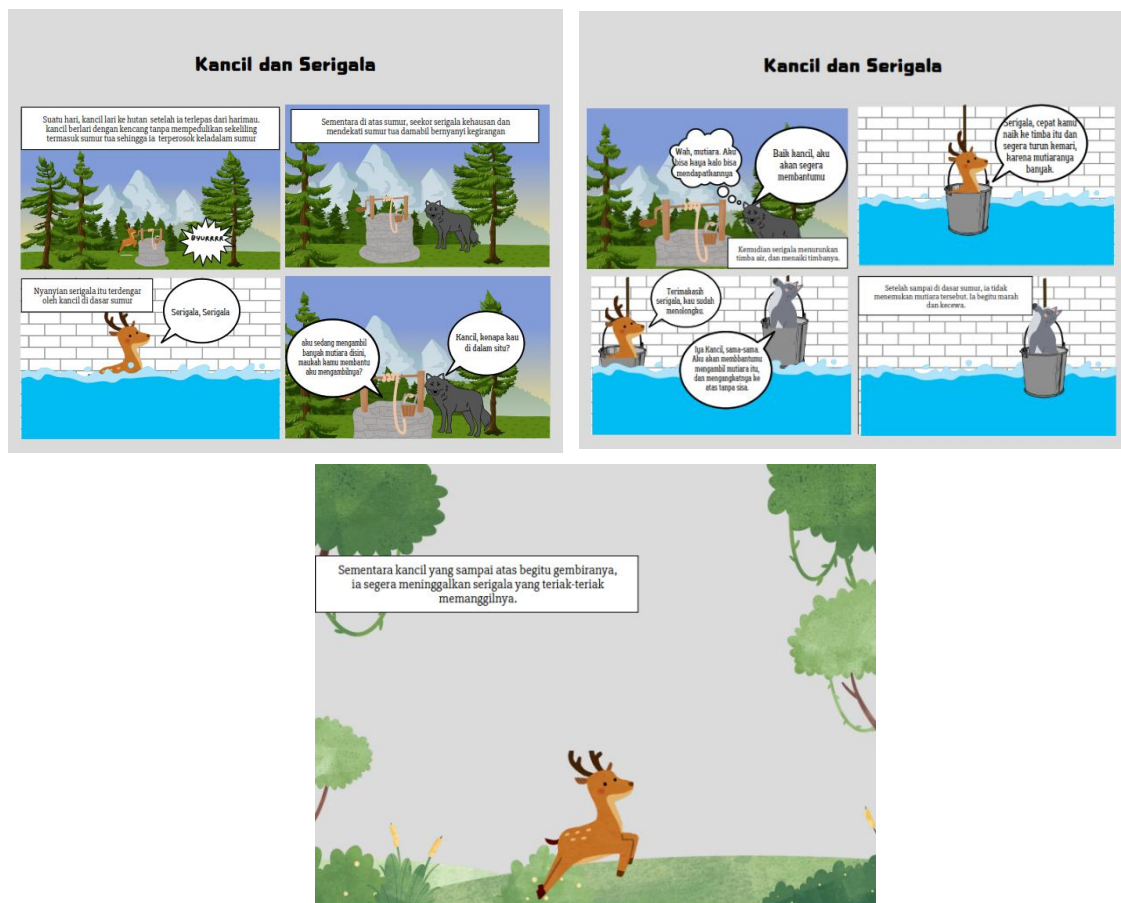


Gambar 1 Hasil Penelitian



Gambar 2. Proses Pembelajaran dengan Media Komik Digital

Gambar 2 menunjukkan proses pembelajaran yang menggunakan media komik digital sebagai alat bantu. Media ini menyajikan materi pelajaran dalam bentuk cerita bergambar yang menarik dan interaktif, sehingga membantu siswa memahami isi pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan.



Gambar 3. Media Komik Digital yang digunakan

Gambar 3 menampilkan media komik digital yang digunakan dalam proses pembelajaran. Komik ini berisi ilustrasi cerita yang dirancang sesuai dengan materi pelajaran,

Pembahasan

Komik digital sebagai media pembelajaran memiliki banyak manfaat, terutama karena penyajiannya yang menarik dan mudah dipahami. Menurut beberapa penelitian, penggunaan media komik dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran dan menciptakan suasana yang lebih menarik dalam proses belajar mengajar. Misalnya, Tsuroyya et al. (2022) menjelaskan bahwa komik dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, serta menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Penelitian oleh Damayanti (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini diperkuat oleh temuan Rahmawati & Kurniawan (2021), yang menyatakan bahwa komik digital memberikan pengalaman belajar visual yang menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami alur cerita serta pesan yang ingin disampaikan. Menurut Surayya dan Mulyani (2019), media komik digital juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, karena komik memadukan unsur visual dengan teks, yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide mereka secara lisan dengan lebih mudah. Selain itu, Suherman (2021) menemukan bahwa siswa menjadi lebih percaya diri dalam berbicara ketika diberikan stimulus berupa cerita bergambar dalam bentuk komik digital, yang meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran.

Dari pelaksanaan observasi awal atau pra-siklus, diketahui bahwa persentase ketuntasan siswa hanya mencapai 25%. Artinya, dari 24 siswa, hanya 6 siswa yang mendapatkan nilai di atas 75 dan mencapai kriteria kemampuan minimal (KKM), sementara 18 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa presentase ketuntasan masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti, yakni 75%. Temuan serupa juga ditemukan oleh Sari dan Anwar (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan metode konvensional cenderung membuat siswa kurang tertarik pada pelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam keterampilan berbicara. Oleh karena itu, media alternatif seperti komik digital sangat dibutuhkan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Pada pelaksanaan siklus I pertemuan I, nilai rata-rata siswa menunjukkan indikator keberhasilan sebesar 50%, yang masih jauh dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Komik sebagai media pembelajaran tidak hanya mempercepat pemahaman siswa, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran (Utami & Wulandari, 2022).

Pada siklus I pertemuan II, terjadi peningkatan dengan indikator keberhasilan sebesar 62,5%. Hal ini didukung oleh penelitian Fitria (2021), yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi secara signifikan ketika siswa dilibatkan secara aktif melalui media visual seperti komik. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih signifikan dengan indikator keberhasilan sebesar 87,5%. Penelitian Kurniasih dan Jannah (2021) juga menyatakan bahwa media berbasis visual interaktif, seperti komik digital, dapat menstimulasi daya pikir kreatif siswa yang berpengaruh langsung pada keterampilan berbicara mereka. Selain itu, Ningsih dan Ramadhan (2020) menambahkan bahwa komik digital dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi siswa, karena konten yang kontekstual dan menyenangkan.

Penelitian oleh Hakim (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia membantu siswa mengembangkan kosakata dan struktur kalimat secara alami, yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas kemampuan berbicara

siswa. Dalam studi oleh Arifin (2022), siswa yang belajar melalui media komik mengalami peningkatan yang signifikan dalam hal kemampuan menyampaikan pendapat di depan kelas. Komik digital juga mendorong munculnya interaksi antar siswa dalam diskusi (Wijayanti & Maulida, 2021), serta meningkatkan keterlibatan emosional siswa terhadap materi yang disampaikan (Isnaini, 2021).

Menurut Syahrul (2020), pembelajaran berbasis komik digital membantu siswa memahami konteks percakapan dan penggunaan ekspresi yang sesuai. Hal ini memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa di sekolah dasar, karena mereka dapat melihat dan mempraktikkan bahasa dalam konteks yang lebih hidup dan relevan. Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui media komik digital, kemampuan berbicara pada siswa kelas IV SDN 6 Biluhu Kabupaten Gorontalo mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, hipotesis penelitian tindakan kelas ini dapat diterima, yang menyatakan bahwa penggunaan media komik digital dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada kelas IV SDN 6 Biluhu Kabupaten Gorontalo.

KESIMPULAN

Melalui media komik digital dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa siswa kelas IV SDN 6 Biluhu Kabupaten Gorontalo hal dapat dilihat dari, siklus I pertemuan I dari 24 siswa hanya 12 siswa yang mampu atau 50% dari jumlah keseluruhan siswa. Pada siklus I pertemuan II dari 24 siswa 15 siswa yang mampu atau 62,5% dari jumlah keseluruhan siswa. Pada siklus II dari 24 siswa 21 siswa yang mampu atau 87,5% dari jumlah keseluruhan siswa. Dari hasil tersebut dapat dipastikan kemampuan berbicara siswa mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Pendidikan IPA*, 5(1), 115–121.
- Arifin, Z. (2022). Peningkatan kemampuan berbicara siswa dengan media komik digital. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 6(1), 47–53.
- Damayanti, D. (2020). Pengaruh media komik digital terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 122–130.
- Fitria, N. (2021). Pengaruh media visual dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 9(3), 215–225.
- Hakim, M. (2021). Penggunaan komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 8(2), 123–130.
- Halidu, S. (2020). *Pengembangan dan belajar peserta didik*. Ideas Publishing.
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46.
- Isnaini, I. (2021). Komik digital dalam meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pengajaran Bahasa*, 10(4), 304–310.
- Kurniasih, L., & Jannah, F. (2021). Media komik digital untuk meningkatkan daya pikir kreatif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 7(1), 99–108.
- Ningsih, N., & Ramadhan, A. (2020). Komik digital untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 18(2), 101–110.

- Rahmawati, T., & Kurniawan, E. (2021). Komik digital sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam memahami alur cerita. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(3), 78–85.
- Sari, L., & Anwar, S. (2020). Metode konvensional dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang kurang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. *Jurnal Pendidikan*, 14(1), 10–18.
- Suherman, H. (2021). Peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan media komik digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 19(1), 70–76.
- Sulistiyawati, R., & Amelia, Z. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Media Big Book. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 67. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v2i2.582>
- Syahrul, S. (2020). Penggunaan komik digital dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konteks percakapan siswa. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 13(4), 289–296.
- Tsuroyya, I., Mulyani, A., & Harsono, T. (2022). Efektivitas penggunaan media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 11(2), 99–106.
- Tsuroyya, Z. N., Yunita, L., & Ramli, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Ikatan Kimia untuk Siswa Kelas X IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 16(2), 123–130. <https://doi.org/10.15294/jipk.v16i2.32351>
- Utami, R., & Wulandari, R. (2022). Komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 14(2), 145–151.
- Wijayanti, N., & Maulida, F. (2021). Komik digital dalam meningkatkan interaksi siswa dalam diskusi. *Jurnal Pendidikan*, 17(3), 200–208.