**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Kajian Teori**
2. **Pengertian Media Pembelajaran**

 Media merupakan perantara komunikasi yang berfungsi sebagai pembawa pesan dari suatu sumber informasi kepada penerima informasi. Media yang digunakan dalam pembelajaran untuk memudahkan proses penerimaan informasi dari guru kepada siswa dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Yaumi (2018:7) yang menyatakan bahwa media merupakan semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi.

 Peralatan fisik yang dimaksud berupa bahan cetak, visual, benda asli, audio, audio-visual, multimedia dan web yang dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan pembelajaran agar siswa dapat mengkontruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien.

Menurut Daryanto (2013: 157) menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Sedangkan pembelajaran merupakan salah satu kegiatan belajar mengajar yang

melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan berbagai sumber belajar baik dalam situasi kelas maupun di luar kelas (Daryanto, 2013:181).

Menurut Firdiana (2020:18) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar meliputi perangkat keras (*hardware*) ataupun perangkat lunak (*Software*) sehingga dapat dengan mudah menyampaikan pesan atau materi ajar secara lebih baik dan sempurna merangsang minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam pembelajaran serta terwujudnya tujuan dari pembelajaran.

 Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang .pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

1. **Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media sebagai sarana pendidikan yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk. Sharon, Deborah, Mims & Russel (2014:7) mengkategorikan media ke dalam 6 kategori, yaitu: (1) teks merupakan media paling umum digunakan yang merupakan karakter alfanumerik yang ditampilkan dalam format apapun seperti buku, poster, papan tulis, layar komputer; (2) audio mencakup apa saja yang dapat di dengar baik secara langsung ataupun direkam seperti suara orang, musik; (3) visual digunakan untuk memicu belajar meliputi diagram, gambar pada papan tulis, kartun, foto; (4) video merupakan media yang menampilkan gerakan seperti DVD, rekaman video, animasi; (5) perekayasa merupakan media bersifat tiga dimensi dan dapat disentuh siswa; (6) orang-orang bisa berupa guru, siswa atau ahli bidang studi.

 Menurut Latri (2017:16)jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu media grafis (gambar, foto, bagan, poster, dan lain-lain), media tiga dimensi (model kerja, mock up, diorama), dan media proyeksi (slide, film, OHP, dan lain-lain), serta penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran. Sedangkan Jenis-jenis media pembelajaran menurut Susilana dalam Widyastuti (2019:16-18), antara lain:

1. Media visual yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak, seperti buku, peta, jurnal, gambar, dan lain sebagainya.
2. Media audio yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, misalnya tape recorder dan radio.
3. Media audio visual yaitu jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran misalnya film, video, program tv, dan lainnya.
4. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan belajar mengajar.
5. **Fungsi Media Pembelajaran**

 MenurutHamalik dalam Azhar (2017:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sedangkan menurut Miarso dalam Ali dan Evi (2016 :132-133) megemukakan Ada dua belas kegunaan media, yaitu:

1. Memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal;
2. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh pebelajar;
3. Dapat melampaui batas ruang kelas;
4. Memungkinkan adanya interaksi langsung antar pelajar dan lingkungannya;
5. Menghasilkan keseragaman pengamatan;
6. Membangkitkan keinginan dan minat baru;
7. Membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar;
8. Memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak;
9. Memberikan kesempatan kepada pelajar untuk belajar mandiri;
10. Meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*) kemampuan untuk menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan;
11. Mampu meningkatkan efek sosialisa, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar, dan;
12. Dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri pembelajar maupun pebelajar.
13. **Pengertian Komik Cerita Anak**

 Kata komik berasal dari bahasa Prancis yaitu “comique”, yang sebagai kata sifat artinya lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda artinya pelawak atau badut. Comique sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu komikus. Dalam bahasa inggris, komik sekali muat atau bersambung dalam penerbitan pers disebut *comic strp* atau *strip cartoon*.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) juga mengartikan bahwa komik adalah cerita bergambar yang biasanya dimuat dalam majalah, surat kabar, atau dalam bentuk buku yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik merupakan bacaan yang sangat menarik dan popular, terutama dikalangan anak muda, baik kalangan remaja, orang dewasa, maupun anak-anak. Dikatakan menarik karena, komik berisi cerita yang divisualkan dalam rangkaian gambar-gambar yang menarik.

Media pembelajaran dua dimensi yang termasuk dalam media grafis yaitu komik. Menurut Rahadian (dalam Nurgiyantoro, 2013:409) paada awalnya komik berkaitan dengan segala sesuatu yang sangat lucu. komik berasal dari kata bahasa belanda “komiek” yang berarti pelawak, sedangkan dari bahaasa Yunani kuno “komikos” yang merupakan kata bentukan dari “kosmos” yang berarti bersuka ria atau bercanda. Menurut Rohani (dalam Hasan, 2014:70) komik sebagai media intstruksional merupakan sebuah kartun yang dapat menggambarkan.Sifat nya tersebut dapat membuat yang membaca menjadi menarik.

Komik definisikan sebagai bentuk kartu yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan rancang untuk dapat memberikan kepada para pembaca khususnya peserta didik. Pada awalnya komik diciptkan bukan untuk kegitan pembelajaran, namununtuk dikepentingan hiburan semata.

Menurut Elmy dan Hilma (2010:26) mengatakan bahwa komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan cerita dalam urutan yang erat dan merupakan berita bergambar, terdiri dari berbagai situasi dan kadangkala bersifat humor. Sedangkan menurut M.S.Gumelar (2011:7), komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan ceria tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Scott McCloud dalam buku Understanding Comics: the Invisible Art (1993), yang dikutip oleh M.S. Gumelar (2011:6), “*Justaposed pictoral and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or produce an aesthhetic response in the reade*r”. McCloud menekankan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca.

 Menurut Daryanto (2010:27) komik sebagai suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Komik menyediakan ceritera-ceritera yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Pendapat di atas diperkuat oleh Nurgiyantoro (2013:409) yang menyatakan bahwa komik hadir dengan menampilkan gambar-gambar dalam panel-panel (kotak-kotak) secara berderet yang disertai balonbalon teks tulisan dan membentuk sebuah cerita. Berdasarkan kajian di atas dapat disintesiskan bahwa komik merupakan bentuk bacaan yang terdiri dari gambar dan tulisan yang saling berkaitan yang disusun dalam bentuk kotak-kotak atau panel-panel. Panel-panel tersebut hadir secara berderet membentuk sebuah cerita yang menghidupkan daya khayal pembaca sehingga menjadikan gambar-gambar tersebut seakan-akan hidup.

 Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan kumpulan gambar berwarna berisikan tokoh-tokoh yang memerankan sebuah cerita. Komik disertai teks pendukung untuk memperjelas alur cerita sehingga komik mudah dipahami isi ceritanya.

1. **Langkah-langkah Pembuatan Komik Cerita Anak**

 Langkah-langkah dalam pembuatan komik cerita anak dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembuat komik atau komikus. Menurut Lusia Susiani (2006: 6-7) menjelaskan langkah-langkah membuat komik sebagai berikut:

1. Langkah awal dalam membuat komik adalah perumusan ide cerita dan pembentukan karakter. Langkah awal sangat penting dilakukan agar rangkaian cerita yang akan dibuat lebih kuat. Perumusan ide cerita diawali dengan pembuatan ringkasan cerita komik. Ringkasan cerita berisi garis besar cerita dalam komikyang akan dibuat. Ringkasan cerita selanjutnya dijadikan acuan pembuatan skenario komik. Skenario komik tersusun atas alur cerita, percakapan antar tokoh, dan setting dalam komik. Skenario cerita dibuat pada setiap panel, mulai dari panel satu sampai panel terakhir dalam komik. Pembuatan skenario ditujukan agar jalan cerita komik lebih jelas.
2. Langkah kedua yang dilakukan adalah menuangkan ide cerita ke dalam bidang gambar secara kasar. Hal ini disebut dengan pembuatan sketsa (*sketching*). *Sketching* dilakukan dengan menggunakan peralatan seperti kertas, pensil, penghapus, dan penggaris.
3. Langkah ketiga setelah proses sketching jadi adalah meninta hasil sketsa atau inking. Inking dilakukan dengan tinta, pena, atau spidol pada gambar sketsa.
4. Langkah keempat dalam pembuatan komik yaitu pewarnaan pada komik. Pewarnaan dalam komik dapat dilakukan secara manual menggunakan cat air atau cat poster. Pewarnaan juga dapat dilakukan dengan cara nonmanual menggunakan software dalam komputer misalnya Adobe Photoshop.
5. Langkah kelima adalah pemberian teks (*lettering).* Pemberian teks pada komik biasanya menggunakan balon kata. Pemberian teks dapar dilakukan secara manual maupun non manual. Pemberian teks harus memperhatikan posisi gambar agar keberadaannya tidak mengganggu gambar.

 Menurut McCloud (2001: 170- 184 bahwa setiap proses pembuatan karya apapun seperti lukisan kesastraan, teater, film, patung, dan komik dalam media apapun harus selalu mengikuti jalur tertentu. Jalur tersebut merupakan langkah-langkah yang digunakan pembuat seni untuk membuat karyanya. Komik sebagai karya seni juga harus dibuat melalui jalur tersebut. McCloud (2001: 170- 184) mengemukakan enam langkah pembuatan karya yaitu gagasan/tujuan, bentuk, gaya, struktur, keterampilan, dan permukaan.

 Pertama, pembuat komik harus mempunyai gagasan/tujuan. Gagasan tersebut dapat berasal dari dorongan hati, filsafat, emosi, atau tujuan dari karya yang akan dihasilkan. Kedua, pembuat komik harus menentukan bentuk apa yang akan diciptakan. Bentuk tersebut dapat berupa sebuah buku, hanya berupa gambar saja, coretan kapur, atau buku komik. Ketiga, gaya atau aliran merupakan unsur yang dapat berupa gerak-gerik atau subyek. Gaya atau aliran seni ini dapat ditentukan sendiri oleh pembuat komik atau dapat juga menggunakan gaya yang dimiliki seniman lain. Keempat, pembuat komik harus menyatukan segala hal yang telah dipikirkan menjadi struktur yang baik. Kelima, keterampilan harus dimiliki pembuat komik untuk menyusun karyanya dengan menerapkan segala kemampuan, pengetahuan, dan penemuan agar karya tersebut dapat terwujud. Keenam, aspek terakhir yang dilakukan pembuat komik yaitu permukaan. Permukaan berarti penyelesaian akhir dari karya yang dibuat, yaitu tampilan. Aspek permukaan merupakan aspek terpenting, sebab dari tampilan inilah masyarakat menilai karya yang dihasilkan.

 Komik sebagai produk pengembangan yang dikembangkan juga dibuat melalui beberapa langkah. Langkah-langkah yang dipilih berdasarkan pendapat Lusia Susiani (2006) sebagai berikut:

1. Pembuatan komik diawali dengan perumusan ide cerita. Cerita dibuat berdasarkan materi Konektivitas Antar Ruang. Ide cerita dibuat ke dalam skenario komik yang berisi alur cerita, percakapan antar tokoh, dan setting cerita dalam komik. Skenario dibuat pada setiap panel cerita. Pada tahap ini juga dilakukan pembuatan tokoh komik. Tokoh komik yang dibuat yaitu tiga bersaudara bernama Rika, Adi, dan Ani Setelah diperoleh tokoh komik, ide cerita dituangkan ke dalam skenario cerita.
2. Setelah tahap pertama selesai, langkah selanjutnya adalah pembuatan sketsa. Pembuatan sketsa dilakukan dengan menggunakan kertas A4, pensil, penghapus, dan penggaris. Pembuatan sketsa diawali dengan membuat kotak-kotak panel cerita. Selanjutnya setiap panel diisi dengan sketsa kasar sesuai dengan ide cerita.
3. Langkah selanjutnya setelah seluruh sketsa dibuat adalah meninta hasil sketsa. Penintaan dilakukan dengan spidol hitam anti air. Spidol hitam anti air dipilih agar gambar lebih bagus dan tahan air.
4. Setelah gambar komik selesai ditinta, langkah selanjutnya adalah pewarnaan. Pewarnaan yang dilakukan terhadap komik pengembangan adalah pewarnaan secara digital atau nonmanual. Oleh karena itu, gambar komik harus discan terlebih dahulu. Setelah diperoleh gambar digital, proses pewarnaan dilakukan dengan menggunakan software Adobe Photoshop CS3.
5. Komik yang telah diwarna selanjutnya diberi teks sesuai dengan ide cerita. Pemberian teks juga dilakukan secara digital atau nonmanual dengan menggunakan software Photoscape. Pemberian teks pada komik juga dilakukan dalam balon kata.

 Setelah komik selesai dibuat sesuai dengan langkah-langkah tersebut, komik pengembangan selanjutnya diteliti dan dicek ulang sebelum dicetak. Pengecekan dilakukan dengan cara membaca seluruh cerita dalam komik. Setelah tidak ada kesalahan pernulisan dan pewarnaan, komik pengembangan kemudian dicetak dan dijilid untuk segera divalidasi oleh ahli.

**Gambar 2.1 Contoh Desain Komik Cerita Anak**

1. **Kelebihan dan Kekurangan Media Komik Cerita Anak**

Adapun kelebihan dan kekurangan media komik adalah sebagai berikut:

Kelebihan:

1. Tidak dibutuhkan perlengkapan. Mereka tidak membutuhkan membutuhkan proyektor atau komputer untuk digunakan.
2. Mudah digunakan. Mereka tidak membutuhkan kemampuan kemampuankhusus apa pun kecuali kemampuan untuk menafsirkannya (Smaldino, Lowther, & Russell, 2011:331).
3. Komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.
4. Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.
5. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak (Novianti & Syaichudin, 2010)

Kekurangan:

1. Ketahanan. Komik terbuat dicetak di kertas dan bisa rusak sejalan dengan penggunaan oleh siswa. Untuk mengatasinya peneliti mencetak komik padakertas dengan kualitas yang baik sehingga dapat bertahan lebih lama.
2. Dua dimensi. Visual bersifat dua dimensi dan menampilkan hanya satupandangan dari benda atau pemandangan. Keterbatasan ini bisa ditutupi dengan pandangan yang beragam (Smaldino, Lowther, &Russell, 2011:331-332).
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar (Sadiman, dkk, 2010:31).Oleh sebab itu, menyiasati dengan membagi kelompok beranggota 4-5 orang.
4. **Pembelajaran Bahasa Indonesia**
5. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa negara dapat menjadi acuan media bagi pelaksanaan komunikasi tingkat nasional. Komunikasi merupakan proses pengalihan makna antar pribadi manusia dalam suatu sistem informasi. Bahasa Indonesia digunakan dalam peristiwa-peristiwa komunikasi kenegaraan, kebangsaan, dunia pendidikan, dan sekaligus sebagai ciri ekspresi jati diri bangsa Indonesia.Potensi bahasa Indonesia demikian itulah yang terbukti mengagumkan bagi keberadaan dan kesatuan bangsa Indonesia. Dalam berbahasa, manusia dapat menggunakan bentuk verbal (ujaran) dan juga bentuk tulis.

Tulisan telah menyelamatkan, mengawetkan, dan memantapkan buah pikiran manusia, sehingga menjadi warisan peradaban dunia. Tanpa tulisan bisa jadi kita tak mengenal buah pikiran mereka dan peradaban manusia mengalami amnesia. Jadi, keberadaan tulisan menjadikan buah pikiran manusia terselamatkan dan terawetkan. Oleh karena itu, setiap anggota masyarakat harus mengembangkan keempat keterampilan berbahasa, yaitu : (1) mendengarkan atau menyimak, (2) berbicara, (3) membaca, (4) menulis. Menyimak dan berbicara berkaitan dengan bahasa lisan, membaca dan menulis berhubungan dengan bahasa tulis (Gigit, dkk. 2012 : 2).

Untuk memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya melalui suatu urutan yang teratur, yaitu dari kemampuan mendengarkan atau menyimak tuturan yang ada di sekelilingnya, kemudian dari hasil menyimak akan dilakukan peniruan-peniruan, yaitu dengan berbicara. Setelah dapat berbicara, manusia akan mencoba belajar membaca, dengan cara mengenali huruf, suku kata dan kata, baru kemudian belajar menulis, yaitu menuliskan huruf-huruf yang sudah dikenali menjadi suku kata, kata dan kalimat yang mengungkapkan gagasan dan keinginannya. Jadi, keempat keterampilan tersebut sebenarnya merupakan satu kesatuan, yaitu keterampilan berbahasa baik lisan maupun tulis.

Kegiatan berbahasa ketiga yang paling banyak dilakukan manusia adalah membaca. Bangun tidur langsung membaca koran pagi sambil menikmati kopi panas, di kantor di sekolah membaca laporan dan materi pelajaran. Membaca jurnal dan buku-buku teks di perpustakaan.Negara Indonesia, mungkin presentasenya lebih kecil, kurang dari 16%, karena budaya membaca yang masih rendah.Hal ini dapat dilihat dari kebiasaan hidup manusia Indonesia yang jarang melakukan kegiatan membaca.

Fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Komunikasi yang dimaksud adalah suatu proses menyampaikan maksud kepada orang lain dengan menggunakan saluran tertentu. Komunikasi bisa berupa pengungkapan pikiran, gagasan, ide, pendapat, persetujuan, keinginan, penyampaian informasi suatu peristiwa. Hal itu disampaikan dalam aspek kebahasaan berupa kata, kalimat, paragrap atau paraton, ejaan dan tanda baca dalam bahasa tulis, serta unsur-unsur prosodi (intonasi, nada, irama, tekanan, dan tempo) dalam bahasa lisan.

1. **Pengertian Kemampuan Menulis**

 Menulis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2008: 1219), diartikan sebagai membuat huruf (angka, dan sebagainya) dengan pena, melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan; mengarang cerita (roman, dan membuat surat). Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, yakni memiliki sebuah produk yang bernama tulisan. Dalam pembelajarannya, menulis merupakan sebuah pembelajaran yang kurang diminati. Walaupun keterampilan menulis berada pada posisi terakhir dalam urutan keterampilan berbahasa, tetapi mempunyai peran yang paling penting karena, sifatnya yang produktif. Seseorang dapat dikatakan seorang akademis yang baik jika telah teruji kemampuan menulisnya. Oleh karena itu, dalam situasi pembelajaran seorang guru hendaknya memiliki kepekaan dalam mewujudkan hasil pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran

 Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Banyak ahli telah mengemukakan pengertian menulis. Menurut pendapat Abbas (2006:125), keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan. Menurut Rofi’uddin dan Zuhdi (1999: 159), keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan menuangkan pikiran, gagasan, pendapat tentang sesuatu, tanggapan terhadap suatu pernyataan keinginan, atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahas tulis.

 Menurut pendapat Nurgiyantoro (2001: 273), menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa. Menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif sehingga penulis harus memiliki kemampuan dalam menggunakan kosakata, tata tulis,dan struktur bahasa. Atar Semi (1993: 47), mengartikan keterampilan menulis sebagai tindakan memindahkan pikiran dan perasaan ke dalam bahasa tulis dengan menggunakan lambang-lambang. Senada dengan pendapat tersebut, menurut Harris (Rofi’uddin dan Zuhdi, 1999: 276) keterampilan menulis diartikan sebagai kemampuan menggunakan bahasa untuk menyatakan ide, pikiran atau perasaan kepada orang lain dengan menggunaan bahasa tulis. Menulis merupakan aktivitas pengekpresian ide, gagasan, pikiran atau perasaan ke dalam lambang-lambang kebahasaan.

 Sedangkan menurut Suparno dan Yunus (2008: 1.3), menulis merupakan kegiatan menyampaikan pesan (komunikasi) dengan mengunakan bahasa tulis sebagai media atau alatnya. Dalam komunikasi tulis setidaknya terdapat empat unsur yang terlibat yaitu (1) penulis sebagai penyampai pesan, (2) isi tulisan atau pesan, (3) saluran atau medianya berupa tulisan dan (4) pembaca sebagai penerima pesan. Menurut The Liang Gie (2002:3), keterampilan menulis adalah keterampilan dalam pembuatan huruf, angka, nama, suatu tanda bahasa apapun dengan suatu alat tulis pada suatu halaman tertentu.

Sedangkan mengarang adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang dalam mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikemukakan bahwa keterampilan menulis adalah keterampilan menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik.

1. **Tujuan Menulis**

 Setiap penulis harus mempunyai tujuan yang jelas dari tulisan yang akan ditulisnya. Menurut Suriamiharja (1997: 10), tujuan dari menulis adalah agar tulisan yang dibuat dapat dibaca dan dipahami dengan benar oleh orang lain yang mempunyai kesamaan pengertian terhadap bahasa yang dipergunakan. Sedangkan menurut Suparno dan Mohamad Yunus (2008: 3.7), tujuan yang ingin dicapai seorang penulis bermacam-macam sebagai berikut.

1. Menjadikan pembaca ikut berpikir dan bernalar.
2. Membuat pembaca tahu tentang hal yang diberitakan.
3. Menjadikan pembaca beropini.
4. Menjadikan pembaca mengerti.
5. Membuat pembaca terpersuasi oleh isi karangan.
6. Membuat pembaca senang dengan menghayati nilai-nilai yang dikemukakan seperti nilai kebenaran, nilai agama, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai moral, nilai kemanusiaan dan nilai estetika.

 Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah agar pembaca mengetahui, mengerti dan memahami nilai-nilai dalam sebuah tulisan sehingga pembaca ikut berpikir, berpendapat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan isi tulisan.

1. **Manfaat Menulis**

 Seorang panulis dapat menghasilkan berbagai bentuk tulisan. Menurut Dalman (20016:6) menulis memiliki banyak manfaat yang dapat dipetik dalam kehidupan ini, diantaranya adalah: (1) peningkatan kecerdasan, (2) pengembangan daya inisiatif dan kreativitas, (3) penumbuhan keberanian, (4) pendorongan kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi. Menulis tidak mudah dilakukan seperti membalikkan kedua telapak tangan. Tetapi, menulis harus melalui proses.

 Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan menulis seseorang dapat menuangkan ide dalam bentuk tulisan hal ini sering dianggap sulit karena seseorang menganggap bahwa ide lebih mudah dituangkan dalam bentuk lisan. Oleh karena itu, keterampilan menulis perlu ditingkatkan sebagai dasar untuk mempermudah penuangan ide dan gagasan dalam bentuk tulisan sehingga dapat menumbuhkan kreatifitas dan pendorong kemauan atau kemampuan seseorang dalam mengumpulkan informasi.

1. **Tahap-tahap Menulis**

 Menulis merupakan suatu proses. Menulis tidak dapat dikerjakan dengan sekali melangkah. Sebagai suatu proses, menulis mencakup serangkain kegiatan mulai penemuan gagasan sampai pada tahap editing (revisi). Jadi, kegiatan menulis memerlukan persiapan yang matang dengan melalui tahapan-tahapan tertentu. Lebih rinci, dijelaskan bahwa tahapan menulis dibedakan menjadi tiga, tahapan yaitu prapenulisan, penulisan, dan pascapenulisan (Dalman, 2015:13-19).

1. Tahap Prapenulisan (Persiapan)

Tahap ini merupakan tahap pertama, tahap persiapan atau prapenulisan adalah ketika pembelajar menyiapkan diri, mengumpulkan informasi, merumuskan masalah, menentukan fokus, mengolah informasi, menarik tafsiran dan inferensial terhadap realitas yang dihadapinya, berdiskusi, membaca, mengamati, dan lain-lain yang memperkaya masukan kognitifnya yang akan diproses selanjutnya.

Pada tahap prapenulisan ini terdapat aktivitas memilih topik, menetapkan tujuan dan sasaran, mengumpulkan bahan dan informasi yang diperlukan, serta mengorganisasikan ide atau gagasan dalam bentuk kerangka karangan.

1. Menentukan Topik

Topik adalah pokok persoalan atau permasalahan yang menjiwai seluruh tulisan. Topik harus dibedakan dengan tema, karena tema mencakup hal yang lebih umum. Sementara topik mengarah pada hal yang lebih khusus. Jadi akan lebih pas bila topik tulisan disejajarkan dengan sub tema.

1. Menentukan Tujuan dan Sasaran

Tujuan dan sasaran penulisan harus diperhatikan agar tulisan dapat tersampaikan dengan baik. Tujuan dan sasaran penulisan akan mempengaruhi corak dan bentuk tulisan, gaya penyampaian, dan tingkat kerincian isi tulisan.

1. Mengumpulkan Bahan dan Informasi Pendukung

Sebelum memulai menulis perlu mencari, mengumpulkan dan memilih bahan informasi yang dapat mendukung, memperluas, dan memperkaya isi tulisan. Tanpa pengetahuan dan wawasan yang memadai, maka tulisan tersebut akan dangkal dan kurang bermakna. Karena itulah, penelusuran dan pengumpulan informasi sebagai bahan tulisan sangat diperlukan.

1. Mengorganisasikan Ide dan Informasi

 Banyak kesulitan yang muncul dalam mengorganisasikan ide dan informasi. Terlebih dahulu harus menyusun kerangka karangan agar tulisan tersebut dapat tersusun secara sistematis. Kerangka karangan adalah panduan seseorang dalam menulis ketika mengembangkan suatu karangan. Secara umum kerangka karangan itu terdiri atas pendahuluan atau pengantar, isi atau inti, dan penutup.

1. Tahap Penulisan

Tahap penulisan merupakan tahap untuk menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan. Pada tahap ini, akan mengembangkan butir demi butir ide yang terdapat dalam kerangka tulisan dengan memanfaatkan bahan atau informasi yang telah dipilih dan dikumpulkan. Dalam mengembangkan ide, harus memperhatikan kedalaman dan keluasan isi, jenis informasi yang akan disajikan, pengembangan alinea, gaya dan cara pembahasan.

1. Tahap Pascapenulisan

Tahap ini merupakan tahap penghalusan dan penyempurnaan buram yang telah dihasilkan. Kegiatannya terdiri atas penyuntingan dan perbaikan (revisi). Penyuntingan adalah pemeriksaan dan perbaikan unsur mekanik karangan seperti ejaan, pungtuasi, diksi, pengkalimatan, pengalineaan, gaya bahasa, pencatatan kepustakaan, dan konvensi penulisan lainnya.

Kegiatan penyuntingan dan perbaikan dapat dilakukan dengan langkahlangkah sebagai berikut: a) membaca keseluruhan karangan, b) menandai hal-hal yang perlu diperbaiki atau memberi catatan bila ada hal-hal yang perlu diganti, ditambahkan, disempurnakan, dan c) melakukan perbaikan sesaui dengan temuan saat penyuntingan.

 Yunus (2015:28) juga membagi tahap menulis menjadi 4 tahap atau biasa disebut dengan 4P (Pikir – Praktik - Penyuntingan – Publikasi) yang dapat ditempuh dalam menulis. Adapun penjelasannya sebagai berikut: 1) Tahap Pikir, pada tahap ini yang perlu disiapkan adalah topik apa yang akan ditulis, bahan tulisan, cara membuat tulisan, dan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tulisan. 2) Tahap Praktik, tahap ini adalah tahap menuangkan ide dan gagasan ke dalam bentuk tulisan. Praktik menulis bertumpu pada implementasi ide, gagasan, dan perasaan sehingga menjadi tulisan yang sesungguhnya. 3) Tahap Penyuntingan, tahap untuk membaca kembali hasil tulisan dan memperbaiki jika ada yang masih kurang atau kah perlu untuk penambahan. 4) Tahap Publikasi, inilah tahap penting dalam menulis. Penulis yang baik adalah penulis yang mau dan mampu mempublikasikan tulisannya sendiri.

1. **Pengertian Narasi**

 Istilah narasi sering pula disebut naratif berasal dari kata bahasa Inggris narration (cerita) dan narrative (yang menceritakan). Menurut Suparno dan Yunus (2008: 4.31), karangan narasi adalah karangan yang berusaha menyajikan atau menyampaikan serangkaian peristiwa menurut urutan terjadinya (kronologis) dengan maksud memberi arti kepada sebuah atau serentetan kejadian sehingga pembaca dapat memetik hikmah dari cerita tersebut. Menurut pendapat Gorys Keraf (2007: 136), karangan narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan suatu kejadian atauperistiwa yang telah terjadi dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca. Sedangkan sasaran utama karangan narasi adalah tindak-tanduk yang dijalani dan dirangkaikan menjadi suatu peristiwa yang terjadi dalam suatu kesatuan waktu.

 Menurut The Liang Gie (2002: 5), karangan narasi adalah bentuk yang menyampaikan suatu peristiwa atau pengalaman dalam kerangka urutan waktu kepada pembaca dengan maksud untuk meninggalkan kesan tentang perubahan atau gerak sesuatu dari pangkal awal sampai titik akhir. Menurut Widyamartaya (1993: 10), karangan narasi merupakan karangan yang bertujuan untuk menyampaikan gagasan ke dalam urutan waktu atau dengan maksud menghadirkan di depan mata angan-angan pembaca serentetan peristiwa yang memuncak pada suatu kejadian utama.

 Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikemukakan bahwa karangan narasi adalah suatu bentuk karangan yang berusaha menceritakan rangkaian kejadian atau peristiwa secara kronologis.

1. **Jenis-jenis Narasi**

 Karangan narasi menyajikan suatu kisah atau peristiwa yang seolah-olah tampak nyata dialami pembaca. Kisah-kisah yang ditawarkan ini terjadi dalam suatu rangkaian waktu. Rangkaian waktu ini dikisahkan kehidupan yang begitu dinamis. Keraf (2010: 136–137) membagi karangan narasi menjadi dua jenis, yaitu narasi ekspositoris dan narasi sugestif.

1. Narasi Ekspositoris

Narasi ekspositoris adalah narasi yang bertujuan untuk menggugah pikiran para pembaca untuk mengetahui apa yang dikisahkan. Sasaran utama jenis narasi ini berupa perluasan pengetahuan para pembaca setelah selesai membaca kisah tersebut. Narasi ini berusaha menyampaikan informasi suatu peristiwa yang berlangsung. Persoalan yang diangkat dalam narasi ekspositoris pun merupakan tahap-tahap kejadian dan rangkaian-rangkaian perbuatan yang disajikan kepada para pembaca. Peristiwa ini disajikan secara runtut dimaksudkan agar informasi dalam narasi mampu memperluas pengetahuan atau pengertian pembaca. Narasi ekspositoris dapat bersifat generalisasi dan dapat bersifat khas atau khusus. Narasi ekspositoris bersifat generalisasi apabila narasi tersebut berusaha menyampaikan suatu proses yang umum, yang dapat dilakukan siapa saja, dan dapat dilakukan secara berulang-ulang. Misalnya, wacana yang menceritakan bagaimana seseorang membuat roti. Sementara itu, narasi ekspositoris bersifat khusus apabila berusaha mengisahkan suatu kejadian yang khas, dan hanya terjadi satu kali. Kejadian yang dikisahkan ini hanya terjadi pada suatu waktu tertentu. Wacana ini dapat berupa pengalaman seseorang pertama kali mengarungi samudra. Menurut Zahara dan Husin (2009: 25), contoh narasi ekspositoris ini yaitu biografi, autobiografi, laporan perjalanan, dan lain-lain.

1. Narasi Sugestif

Narasi sugestif adalah narasi yang bertujuan untuk memberi makna atau peristiwa sebagai suatu pengalaman, bukan untuk memperluas pengetahuan informasi seseorang. Narasi jenis ini selalu melibatkan imajinasi pembaca karena sasaran utamanya adalah makna peristiwa. Penyajian kisah dalam narasi sugestif dibuat dengan rangkaian-rangkaian sedemikian rupa sehingga merangsang imajinasi pembaca. Pembaca dapat menarik suatu makna yang secara jelas setelah selesai membaca narasi ini.

1. **Kajian Penelitian yang Relevan**
2. Miftachudin, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian, 1) kondisi dan potensi awal sangat memungkinkan dan mendukung dilakukan pengembangan media pembelajaran tematik berbasis komik digital, 2) proses pengembangan media pembelajaran tematik berbasis komik digital melalui lima tahap yaitu, studi pendahuluan, desain pembelajaran, desain dan pengembangan media, ujicoba dan revisi produk, dan produk akhir, 3) spesifikasi komik digital, mudah digunakan, bersifat komplemen dan suplemen, 4) komik digital lebih efektif dibandingkan buku paket bergambar dengan nilai uji-t = 1,03.
3. Sari, E. Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Komik Pandawa Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi Tokoh Cerita Siswa Kelas II SDN Panggungrejo Tulungagung. Hasil Penelitian, 1) kondisi dan potensi awal sangat memungkinkan dan mendukung dilakukan pengembangan media pembelajaran tematik berbasis komik, 2) proses pengembangan media pembelajaran tematik berbasis komik melalui lima tahap yaitu, studi pendahuluan, desain pembelajaran, desain dan pengembangan media, ujicoba dan revisi produk, dan produk akhir, 3) spesifikasi komik pembelajaran, mudah digunakan, bersifat komplemen dan suplemen. Berdasarkan rekapitulasi respon siswa terhadap media pembelajaran tematik berbasis komik paandawa  menunjukkan rata-rata 83,3%. Sesuai sajian analisis data pada bab III rata-rata 83,3% terdapat pada kaategori sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa respon yang diberikan siswa setelah menggunakan media pembelajaran tematik berbasis komik pandawa dapat mendukung tingkat keefektifan yang sangat tinggi.
4. Nurmina, N., & Zulkarnaini, Z. (2015). Pengembangan Media Interaktif Komik Elektronik Berbasis Flash Movie Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karya Satra Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar. Hasil Penelitian, hasil pretes dan postes yang diperoleh mahasiswa, yaitu rata-rata nilai pretes kelas eksperimen memperoleh nilai 51,2 (menulis dongeng/cerpen), 51,8 (menulis drama), 67,2 (Menulis Puisi). Sementara kelas kontrol 53,6 (menulis dongeng/cerpen), 53,2 (menulis drama), 67,9 (Menulis Puisi). Adapun nilai postes kelas eksperimen memperoleh nilai 75,23 (menulis dongeng/cerpen), 81,30 (menulis drama), 85,10 (Menulis Puisi). Sementara kelas kontrol 68,45 (menulis dongeng/cerpen), 75,60 (menulis drama), 82,50 (Menulis Puisi). Ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa menulis karya sastra dengan media interaktif komik elektronik berbasis flash movie (kelas eksperimen) mengalami peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, hasil angket juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Interaktif komik elektronik berbasis flash movie mendapat respons yang positif dari mahasiswa.
5. **Kerangka Berfikir**

Pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis narasi pada kelas IV SD masih belum efektif. Hal tersebut disebabkan baik dari factor guru, siswa, kegiatan belajar belajar mengajar maupun media pembelajaran yangkurang optimal. Sehingga disusunnya kerangka berpikir dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia masih berpusat pada guru, penggunaan model dan media belum sesuai aktivitas dan hasil belajar sisiwa.

Banyak siswa mengalami kesulitan belajar Bahasa Indonesia terutama Menulis Karangan narasi karena minat membaca sangat rendah, jadi siswa memiliki sedikit perbedaan kata.

**KONDISI AWAL**

Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis karangan narasi.

Pengembangan media pembelajaran

**TINDAKAN PENGEMBANGAN**

M

Media pembelajaran berupa komik yang disusun sesuai silabus dan RPP serta kebutuhan siswa.

Pembelajaran menulis karangan narasi dengan media komik cerita anak akan meningkatkan hasil belajar siswa

**KONDISI AKHIR**

**Gambar 2.2**

**Kerangka Berpikir**

1. **Pertanyaan Penelitian**

Pertanyaan peneliti pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana guru mengembangkan media komik cerita pada siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana siswa untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi?

Bagaimana media tersebut dikembangkan dan digunakan?