

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin

Volume 1, Nomor 7, Agustus 2023

E-ISSN: 2986-6340

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8265907>

## Efektivitas Kemampuan Menulis Paragraf Dengan Penggunaan Media Seri Kartun di Kelas III MIN 4 Tapin

*The Effectiveness of Paragraph Writing Ability Using Cartoon Series Media in Class III MIN 4 Tapin*

Lailan Alfisyah<sup>1</sup>, Tutus Rani Arifa<sup>2</sup>, Jumiati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Studi Islam, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

Email: [alfisyah219@gmail.com](mailto:alfisyah219@gmail.com)

### Abstrak

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain *Pretest-posttest control group design*. Metode ini dilakukan dengan memberikan tes awal pada *Pretest-posttest* sebelum diberikan perlakuan untuk mengukur kondisi awal. Selanjutnya pada *Posttest* diberikan perlakuan dan pada *Pretest* tidak diberikan perlakuan. Sesudah selesai perlakuan kemudian *Pretest* dan *Posttest* diberikan tes kembali sebagai *Posttest*. Sebelum hasil penelitian dianalisis dengan uji-t, terlebih dahulu tes tersebut diuji prasyarat dengan uji normalitas dan homogenitas. Pada pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t, diperoleh  $t_{hitung} = 3,57$  dan dari tabel distribusi t diperoleh  $t_{tabel} = 1,68$  dengan  $\alpha = 5\%$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  diterima. Artinya bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik *Posttest* yang diajarkan dengan Media Seri Kartun berbeda secara nyata dari rata-rata hasil belajar konvensional. Dari hasil penelitian rata-rata *Posttest* = 87,63 dan rata-rata *Pretest* = 62,37. Hal ini berarti bahwa Media Seri Kartun efektif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik sebanyak 25,26.

**Kata Kunci :** Kemampuan Menulis Paragraf, Penggunaan Media Seri Kartun

### Abstract

*This type of research uses an experimental research method with a pretest-posttest control group design. This method is carried out by giving an initial test on the pretest-posttest before being given treatment to measure the initial conditions. Furthermore, the Posttest was given treatment and the Pretest was not given treatment. After completing the treatment, the Pretest and Posttest were given another test as the Posttest. Before the results of the study were analyzed with the t-test, the prerequisites were tested with normality and homogeneity tests. In testing the hypothesis using the t-test, obtained tcount = 3.57 and from the t distribution table obtained ttable = 1.68 with  $\alpha = 5\%$ . This shows that tcount > ttable. So tcount > ttable is accepted. This means that the average learning outcomes of Posttest students who are taught with Cartoon Series Media are significantly different from the average conventional learning outcomes. From the research results, the average posttest = 87.63 and the average pretest = 62.37. This means that the Cartoon Series Media is effective and improves student learning outcomes by 25.26.*

**Keywords:** Ability to Write Paragraphs, Use of Cartoon Series Media

### Article Info

Received date: 20 July 2023

Revised date: 27 July 2023

Accepted date: 15 August 2023

### PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa Indonesia selalu diberikan pada setiap level pendidikan, mulai dari pendidikan usia dini hingga perguruan tinggi, dengan tujuan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan, serta mengembangkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia. Menulis juga menjadi kebutuhan penting bagi

murid-murid karena menulis membantu mereka berpikir secara kreatif dan aktif serta dapat memberikan dampak positif pada lingkungan sekitarnya. Dengan menulis, murid-murid dapat melatih kemampuan mereka dalam mengorganisir dan mengklarifikasi berbagai konsep atau ide. Selain itu, menulis juga dapat memunculkan ide-ide baru dalam menulis dan memungkinkan murid-murid untuk mengekspresikan perasaan mereka dalam sebuah paragraf yang dapat dijadikan sebuah karangan.

Secara umum, media diartikan sebagai sarana bantu mengajar. Konsep ini menjelaskan bahwa semua jenis alat baik elektronik maupun non-elektronik yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran disebut media. Satu hal yang menjadi pendukung untuk mencapai tujuan pendidikan adalah pendidik yang mampu menerapkan teknik pengajaran dengan tepat dan efektif. Tanpa teknik pengajaran yang baik, materi pembelajaran tidak akan dapat diproses dengan efisien dan efektif dalam aktivitas belajar mengajar menuju tujuan pendidikan.

Media berasal dari bahasa latin yaitu *Medius* yang secara bahasa berarti perantara atau pengantar. Komponen menulis ditentukan beberapa faktor diantaranya adalah faktor siswa, dan faktor guru dalam pengajaran yang digunakan. Menulis merupakan komponen bahasa yang paling kompleks sebab menulis melibatkan aspek pengolahan gagasan, penataan kalimat, pengembangan paragraf. Pengembangan model serta logika.

Menurut hasil wawancara dengan siswa kelas III MIN 4 Tapin, sebagian besar mengungkapkan bahwa belajar Bahasa Indonesia dianggap membosankan karena hanya fokus pada keterampilan membaca, menulis, dan mendengarkan guru berbicara. Meskipun upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis paragraf sudah dilakukan oleh guru, namun hasilnya masih belum memuaskan karena pengajaran masih bersifat satu arah. Padahal, dalam proses belajar mengajar, siswa juga diharapkan aktif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang efektif sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan indikator pencapaian. Sebagai alternatif media, seri kartun dapat membantu proses pembelajaran.

Salah satu bentuk inovatif yang dapat diterapkan di kelas III adalah menggunakan media gambar kartun. Anak usia 7-11 tahun termasuk pada tahap operasional konkret, di mana mereka dapat berpikir secara sistematis untuk menyelesaikan masalah. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa pada tahap ini, anak sudah mampu berpikir konkret dalam memahami sesuatu, seperti dapat mempertahankan angka dan memahami konsep melalui pengalaman langsung yang lebih objektif.

Menuliskan adalah salah satu bentuk keahlian dan kecakapan berbahasa yang paling akhir yang harus dikuasai oleh para siswa setelah kecakapan dalam mendengarkan, berbicara, dan membaca. Para siswa harus bisa menggabungkan kosakata dengan baik dengan bahasa yang mudah dimengerti agar tulisan tersebut lebih mudah dipahami. Dalam menulis, semua elemen kecakapan berbahasa harus difokuskan sepenuhnya untuk mendapatkan hasil yang baik dan tepat.

Keterampilan bahasa terdiri dari empat elemen, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Menulis adalah salah satu aspek penting dari keterampilan bahasa dalam pembelajaran. Keterampilan menulis selalu menjadi perhatian utama karena sangat penting bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam menyampaikan gagasan dalam tulisan mereka, sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Kurniawan dan Sutardi, menulis adalah cara untuk mengekspresikan ide dan perasaan melalui bahasa.

Dalam rangka untuk mengembangkan kemampuan menulis siswa, guru perlu memotivasi siswa untuk menumbuhkan semangat menulis dan mengubah sikap dan perilaku mereka dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan psikomotorik. Kemampuan menulis paragraf tidak hanya bisa diperoleh dengan duduk dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh

guru, lalu menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal ini dapat menyebabkan kejenuhan pada siswa sehingga mereka kurang menghargai apa yang diajarkan oleh guru.

Dalam proses belajar menulis, siswa tidak langsung mampu menghasilkan tulisan yang baku seperti paragraf yang baku. Namun, terdapat tahapan-tahapan yang harus dijalani dalam proses belajar menulis bagi siswa itu sendiri. Sebagai pendidik, orang tua ataupun guru, tidak dapat berharap bahwa seluruh anak usia prasekolah akan mencapai kemampuan serupa. Namun, dengan memberikan rangsangan yang tepat dan konsisten, diharapkan bahwa pada saat mencapai usia SD, anak-anak akan semakin terampil dan bersemangat dalam menulis secara mandiri.

Struktur paragraf merupakan unsur-unsur yang membentuk sebuah alinea menjadi suatu kesatuan, sehingga alinea tersebut menjadi satu topik bahasa yang diungkapkan dalam kalimat. Menurut Nadia Faizatin dan Sugihastuti, terdapat tiga bagian struktur paragraf pada surat dinas, yaitu, Alinea pembuka, Alinea isi, Alinea penutup.

Langkah-langkah Menulis Paragraf Deskripsi Mengajarkan siswa keterampilan menulis paragraf di tingkat sekolah dasar bukanlah hal yang mudah dilakukan. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang mendukung dan alat pembelajaran yang menarik agar siswa dapat meningkatkan kemampuan menulis paragraf.

Adapun Langkah-langkah dalam Menulis Paragraf deskripsi adalah Menentukan objek yang akan di deskripsikan, membuat judul yang sesuai, membuat kerangka karangan, mencari data, menata kalimat kedalam struktur paragraf deskripsi, menulis secara rinci objek yang dibahas, dan menggunakan variasi kata yang menarik.

Dengan ini, ada beberapa tindakan sederhana yang dapat dilakukan untuk menulis paragraf dengan mudah, dan agar proses penulisan menjadi lebih lancar, diperlukan pembelajaran yang efektif dan menarik, serta dukungan media yang memadai.

Maka dari itu, peneliti berusaha untuk melakukan penelitian tentang penggunaan seri kartun sebagai media untuk meningkatkan kemampuan menulis.

Kemampuan adalah sifat yang dibawa lahir atau dipelajari yang kemungkinan seseorang dapat menyelesaikan pekerjaan, baik secara mental ataupun fisik. Menurut Mohammad Zain merupakan potensi yang ada berupa kesanggupan, kecapaian, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Menurut Anggita M. Sina dan Sri Handia lebih kepada keefektifan orang tersebut dalam melakukan segala macam pekerjaan. Menurut Robbin kemampuan adalah sebuah kapasitas yang dimiliki oleh tiap-tiap individu untuk melaksanakan tugasnya. Menurut Greenberg dan Baron kemampuan adalah segala kapasitas mental dan fisik untuk mengerjakan berbagai tugas.

Menulis adalah kegiatan komunikasi dalam bentuk penyampaian pesan atau informasi secara tertulis. Menurut Hargrave menulis adalah upaya menggambarakan tentang pikiran ide, perasaan dalam bentuk simbol. Menurut tarigan menulis adalah segala upaya untuk membuat lambang-lambang grafis. Menurut Anang YB menulis adalah sebuah keterampilan yang sebenarnya semua orang bisa mewujudkannya. Menurut Hernowo upaya melihirakan perasaan dan pikiran lewat bahasa tulisan.

Kemampuan menulis adalah kesanggupan, kecapaian, kekuatan melihirakan ide-ide baru dan menyajikannya dalam bentuk tulisan secara utuh, lengkap, dan jelas, sehingga ide-ide itu mudah dipahami dan dimengerti oleh orang untuk keperluan komunikasi dan mencah. Kemampuan menulis adalah kesanggupan mengeluarkan pikiran atau gagasan melalui tulisan. Menurut Saleh Abbas kemampuan menulis mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulisan. Menurut Rusyana kemampuan menulis adalah kemampuan mengungkapkan pola-pola bahasa dalam penyampaiannya secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan atau pesan. Menurut Alwasilah kemampuan menulis adalah kegiatan produktif dalam berbahasa.

Paragraf adalah bagian Bab dan suatu karangan yang mengandung ide pokok dimulai penulisannya dengan garis barua atau a lenia. Paragraf juga disebut sebagai gubahan dari tiga hingga tujuh kalimat yang berisi pikiran, gagasan, atau ide pokok. Menurut Arifan dan S. Amran Tasa i paragraf adalah seperangkat kalimat yang memba has suatu gagasan atau topik utama. Menurut Widya marta ya paragraf adalah karangan yang berbentuk dari satu atau lebih pada suatu kalimat yang saling berka itan dan mempunyai satu kalimat utama yang menjiwai seluruh karangan. Menurut Akha ida h paragraf adalah inti penua ngan ide atau gagasan dalam sebuah karangan.

Jadi kema mpua n menulis paragraf adalah ka pa sita s seseora ng untuk mela kuka n berba ga i kegia ta n komunika si seca ra tertulis kepa da penerima mengguna ka n ba ha sa tulisa n yang menga ndung ide pokok da lam pemba ha sa n yang berka itan denga n isi da ri sebuah ka ra nga n a ta u cerita , yang berka itan denga n ketepa ta n penulisa n ta nda ba ca , ketepa ta n penulisa n eja a n, ketepa ta n penulisa n ta nda ba ca , ketepa ta n struktur ka lima t, kesesua ia n a nta r ka lima t.

Ada pun media seri ka rtun ini da pa t didefinisika n seba ga i “representa si visua l” da ri ora ng, tempa t a ta u benda yang diwujudka n dia ta s ka nva s, kerta s a ta u ba ha n la in, ba ik denga n lukisa n, ga mba r a ta u foto. Media seri ka rtun dia mbil da ri ka ta seri da n ka rtun. Menurut ka mus Ba ha sa Indonesia seri a da la h ra ngka ia n yang berturut-turut ba ik itu cerita , buku, peristiwa , da n seba ga inya . Seda nga kn ka rtun a da la h ga mba r denga n pena mpila n lucu yang mempresenta sika n sua tu peristiwa . Ora ng yang membua t ka rtun disebut ka rtunis. Bebera pa jenis ka rtun yang dikena l sa a t ini a da la h ka rtun editoria l, ga g ca rtoon, da n strip komik.

Ka rtun seca ra populer dia rtika n seba ga i ga mba r ga ris sederha na yang menya jika n kega nja la n da n kekonyola n di sekita r kita mela lui lelucon. Ga mba r lucu demikia n suda h seja k duku dila kuka n ora ng untuk menterta wa ka n diri sendiri da n keja ngga la n tingka h pola ma nusia . Seiring la hirnya mesin media ceta k, ga mba r lucu berkemba ng pesa t da lam kora n a ta upun ma ja la h. Ka rtun digema ri ka rena menya jika n berba ga i kejuta n yang menggoda pikira n.

Oleh ka rena itu, pema nfa a ta n seria l ka rtun da lam proses pembela ja ra n dia ngga p seba ga i sa ra na untuk menya mpa ika n pesa n, ka rena konsep da n ma teri yang sulit dipa ha mi da pa t diba ntu denga n mengguna ka n seria l ka rtun seba ga i pera nta ra . Ga mba r a ta u foto merupa ka n sa la h sa tu media penga ja ra n yang umum diguna ka n da lam setia p kegia ta n pembela ja ra n yang bertujua n untuk memfa silita si penga ma ta n mela lui indra .

Denga n meliha t ga mba r, siswa da pa t mena rik isi kesimpula n da ri ga mba r tersebut, kemudia n da pa t mengura ika n da lam bentuk tulisa n. Oleh seba b itu berka itan denga n pengguna a n media seri ka rtun, Purwa nto da n Alim mengemuka ka n ba hwa “pengguna a n media ga mba r untuk mela tih ana k menentuka n pokok pikira n yang mungkin a ka n menja di sebuah ka ra nga n da lam bentuk pa ra gra f-pa ra gra f.

Media visua l a ta u media gra fis meliputi ga mba r, dia gram, gra fik, poster, da n komik. Sa la h sa tu jenis media gra fis yang pa ling umum diguna ka n a da la h media ga mba r. Meskipun media seri ka rtun memiliki kelebiha n da lam model pembela ja ra n, na mun terda pa t juga kekura nga n yang perlu diperha tika n.

A la sa n pengguna a n media seri ka rtun oleh penulisa da la h ka rena media ini da pa t mengemba ngka n da ya ima jina si siswa da lam mema ha mi ga mba r-ga mba r yang a da . Sebelum menulis pa ra gra f, siswa a ka n mera sa ka n a lur ga mba r yang tersedia . Sela in itu, media ini da pa t mendorong siswa untuk a ktif menca ri sumber, da ta , a ta u referensi yang diperluka n da lam menulis pa ra gra f. Da lam pembela ja ra n yang lebih menda la m, media ini juga da pa t memotiva si siswa untuk lebih tertarik da lam mengikuti pela ja ra n.

Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan bahan pelajaran sebagai sumber materi untuk menjalankan proses pengajaran dengan mempergunakan media animasi bergambar, yakni berkaitan dengan keterampilan Menulis Paragraf.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode penelitian *eksperiment* dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian ini adalah “*pre-test dan post-test one group design*” yang hanya menggunakan satu kelas *eksperiment* tanpa ada kelas pembandingan atau kontrol.

Pada penelitian ini, metode *eksperiment* dipakai untuk mempelajari Efektivitas Kemampuan Menulis Paragraf dengan Media Seri Kartun di MIN 4 Tapin. Desain yang digunakan adalah *one group design*, yaitu penelitian yang dilakukannya pada satu sampel penelitian, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan *Pre-test* (tes awal) dan *Post-test* (tes akhir).

Hal pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menerima kelas yang dijadikan sebagai kelas eksperimen. Sebelum diberi perlakuan, kelas eksperimen diberikan *pre-test* terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan. Hal berikutnya yang dilakukan adalah dilakukan *post-test* dan hasilnya pun dibandingkan dengan *pre-test* sehingga diperoleh selisih antar skor *pre-test* dan *post-test*.

Penelitian ini memperbandingkan variabel yang terpengaruh sebelum dan sesudah tindakan. Variabel yang terpengaruh dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis paragraf, sementara variabel bebasnya adalah seri kartun sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MIN 4 Tapin yang berjumlah 134 Orang. Sampel yang digunakan adalah *nonprobability* sampling atau Sampling Jenuh Sampel yang dimana seluruh sampel digunakan. Peneliti mengambil siswa kelas III MIN 4 Tapin sebagai sampel. Jika  $Sig > 0,05$  maka data berdistribusi normal dan sebaliknya Jika  $Sig < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal, termasuk Variansnya sama. Uji hipotesis dilakukan dengan Uji *Independen Sample T-test*, jika taraf signifikansi  $< 0,05$  artinya terdapat pengaruh atau hipotesis  $H_0$  ditolak. Jika taraf signifikansi  $> 0,05$  artinya tidak ada pengaruh yang signifikan atau hipotesis  $H_a$  diterima.

## HASIL PEMBAHASAN

Analisis deskripsi data dilakukan dengan pemberian *pre-test* dan *post-test*. Untuk mengukur kemampuan awal siswa dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan nilai *post-test* digunakan untuk mengetahui hasil setelah dilakukannya *eksperimen*. Jumlah soal yang digunakan pada *pre-test* dan *post-test* berjumlah 5 soal essay.

Analisis data awal dilakukan sebelum pelaksanaan *Pre-test* dan *Post-test*. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui adanya kondisi awal populasi, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel yaitu *Post-test* dan *Pre-test* berasal dari titik tolak yang sama. Data yang digunakan pada analisis tahap awal, pada analisis tahap awal dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Dari Penerapan Media Seri Kartun diperoleh hasil keefektifitasan terhadap Kemampuan Menulis Paragraf di kelas *Post-test* dibandingkan *Pre-test*.

**Ta bel 1.** Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Post-Test*

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frek. Absolut	Frek. Relatif
65 - 72	64.5	72.5	6	31.6%
73 - 80	72.5	80.5	0	0.0%
81 - 88	80.5	88.5	1	5.3%
89 - 96	88.5	96.5	8	42.1%
97 - 104	96.5	104.5	2	10.5%
105 - 112	104.5	112.5	1	5.3%
113 - 120	112.5	120.5	1	5.3%
Jumlah			19	100%

Berdasarkan hasil nilai pre-test di kelas III MIN 4 Tapin diperoleh nilai tertinggi 120 dan nilai terendah 65. Rentang nilai ( $R$ ) = 55, dan banyak interval kelas diambil 7. Dari hasil pengelompokan tersebut dapat diketahui rentang nilai terbanyak yang dicapai peserta didik pada rentang nilai 89 – 96 yakni sebanyak 8 siswa dengan persentase 42.1%.

**Ta bel 2.** Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Post-Test*

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frek. Absolut	Frek. Relatif
65 - 72	64.5	72.5	6	31.6%
73 - 80	72.5	80.5	0	0.0%
81 - 88	80.5	88.5	1	5.3%
89 - 96	88.5	96.5	8	42.1%
97 - 104	96.5	104.5	2	10.5%
105 - 112	104.5	112.5	1	5.3%
113 - 120	112.5	120.5	1	5.3%
Jumlah			19	100%

Berdasarkan hasil penelitian pre-test sebelum diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional mencapai nilai tertinggi 110 dan nilai terendah 35. Rentang nilai ( $R$ ) = 75, dan banyak interval kelas diambil 7, dari hasil pre-test tersebut dapat diketahui rentang nilai terbanyak yang dicapai peserta didik pada rentang 1 35 -36 yakni sebanyak 3 siswa dengan persentase 33.3%.

**Ta bel 4.9** Data Hasil Uji Normalitas Akhir (*Post-test*)

Kelas	DK	$X^2_{hitung}$	$X^2_{tabel}$	keterangan
<i>Post-test</i>	19	0,990	0,203	Normal

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan data sebelum perlakuan dan untuk menentukan uji hasil penelitian selanjutnya rumus yang digunakan adalah

*chi kua drat*. Dengan kriteria pengujian adalah  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  untuk tarafnya  $\alpha = 0,05$  dan terima  $H_a$   $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  hasil uji normalitas *post-test* dan *pre-test*.

**Tabel 4.10** Daftar Uji Homogenitas Data Akhir (*Post-test*)

No.	Kelas	N	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Kriteria
1	<i>Post-test</i>	19	6,16	43,8	Homogen
2	<i>Pre-test</i>	19	6,40		

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh  $F_{hitung}$  untuk *Post-test* sebesar 6,16 dan *pre-test* sebesar 6,40. Untuk hasil tersebut, selanjutnya dikonsultasikan dengan  $F_{tabel}$  dimana  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk_{pembilang} = nb - 1 = 19 - 1 = 18$  dan  $dk_{penyebutnya} = nk - 1 = 19 - 1 = 18$  diperoleh  $F_{tabel} = 43,8$ . Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa data yang diuji untuk *Post-test* dan *Pre-test* adalah tidak homogen atau mempunyai variasi yang berbeda.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji perbedaan rata-rata dua pihak. Uji ini untuk mengetahui perbedaan dan taraf signifikan hasil belajar kognitif antara *post-test* dengan menggunakan pembelajaran media seri kartun dan *pre-test* yang menggunakan pembelajaran konvensional. Sedangkan nilai yang digunakan adalah nilai akhir (*Post-test*).

Dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 2$  di dapat pada  $t_{tabel} = 1,68$ . Berdasarkan perhitungan hasil penelitian diperoleh  $t_{hitung} = 3,57$ . Kriteria pengujian  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya rata-rata hasil belajar *Post-test* dengan menggunakan pembelajaran media seri kartun lebih baik atau tidak sama dengan rata-rata hasil belajar *Pre-test* dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kognitif melalui pembelajaran media seri kartun dengan pembelajaran konvensional.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan judul "Efektivitas Kemampuan Menulis Paragraf dengan Penggunaan Media Seri Kartun di Kelas III MIN 4 Tapan", dapat disimpulkan bahwa penggunaan media seri kartun dalam pembelajaran menulis paragraf memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan menulis paragraf siswa.

Dalam penelitian ini, dilakukan perbandingan antara *Post-test* yang menggunakan media seri kartun dan *Pre-test* yang tidak menggunakan media tersebut. Hasil analisis data menunjukkan bahwa *Post-test* yang menggunakan media seri kartun mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menulis paragraf dibandingkan dengan *Pre-test* yang hanya menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media seri kartun efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis paragraf siswa.

Selain itu, dari evaluasi respons siswa terhadap penggunaan media seri kartun, ditemukan bahwa siswa merespons secara positif terhadap penggunaan media tersebut. Mereka menunjukkan minat yang tinggi, keterlibatan yang aktif, dan kepuasan dalam pembelajaran menulis paragraf menggunakan media seri kartun. Respons positif ini menunjukkan bahwa media seri kartun dapat menjadi sumber motivasi dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran menulis paragraf.

Dalam konteks pendidikan, penelitian ini memiliki implikasi penting. Penggunaan media seri kartun dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif dalam

pembelajaran menulis paragraf, terutama di kelas III MIN 4 Tapin. Media seri kartun dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis paragraf, seperti mengembangkan ide, mengorganisir paragraf, dan menggunakan detail yang relevan.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pemahaman tentang penggunaan media seri kartun dalam pembelajaran menulis paragraf dan dapat menjadi pijakan untuk pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif di masa depan.

## Referensi

- Achmad. (2011), *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Solekha h, Siti. (2020) Tafsir Qur'an Surah Al-A laq A yat 1 Sampai 5. Jurnal Studi Keislaman, Vol.2 hlm. 77
- Noor, Amilludin. (2016). "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kemampuan Siswa Menulis Karangan Narasi". Jurnal Skripsi. Pontianak: Universitas TanjungPura
- Sadirman, Arief S. (2012), *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Murtadlo Ali. (2022), *Metode Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Pustaka Referensi
- Nurghiya nto, Burhan. (2014), *Penilaian Pengajaran Bahasa dan Sastra*, Yogyakarta: BPF
- Riyana, Cepy. (2012), *Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI
- Kustandi, Cecep Darmawan Duddy. (2020), *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kenca
- Munirah, (2015), *Pengembangan keterampilan menulis paragraf*. Sleman: Deepublish
- Anggit Gra hito. (2020) *Media Digital Kartun Nilai Keselamatan*, Sukarta: Unisri Press.
- Ridwanudin, Dindin. (2015), *Bahasa Indonesia*, Jakarta: UIN Press
- Batubara, Hamdan Husein (2022), *Media pembelajaran praktis*. Semarang: Graha Edu.
- Uno, Hamdan. B.(2011), *Profesi Kependidikan, Problema, Solusi dan Reformasi Pendidikan Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhalida Sartika. (2022), *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*, Makassar: CV. Ruang Tenor.
- Mahdiana. (2022, Desember 16). Kemampuan Menulis Paragraf (Lailan, Interviewer)
- Nugraheni, Retno. (2015) *Pengaruh Penggunaan Metode Eksperimen Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa*. Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Andarini, Suparlinda. (2021), *Budaya literasi membaca dan keterampilan menulis paragraf siswa sekolah dasar*, Margomulyo: Magzha pustaka.
- Soeparno. (2017), *Media Komunikasi*, Jakarta: Intan Pariwara
- Margono. (2010), *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka.
- Gunawan, Muhammad Ali. (2013), *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: Parama Publishing.
- Pasariibu, Oktavia Lestari. (2021), *Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia*. Medan: Umsu Press.
- Ramda ni, Peri. (2020), *Media pembelajaran animasi*. Suka bumi: Fatha pustaka
- Poerwadarminta. (2012) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Sugiyono, (2011), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: PT Alfabeta.