

PENERAPAN MEDIA CERITA BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V MI MIFTAHUL FALAH

Siti Maftuhah

STAI Senori Tuban

Email:sitimaftuhah@staisenorituban.ac.id

Tana Lina Muzna Al Sana

Universitas Al Hikmah Indonesia

Email:nanalina0108@gmail.com

Abstract

This research aims to determine the application of picture story media and the results of the application of picture story media in fifth-grade Bahasa Indonesia learning at Madrasah Ibtidaiyah. This research uses qualitative methods with data sources from interviews and observations. The data obtained was then analyzed to obtain a general picture of the application of picture story media in fifth-grade Bahasa Indonesia learning at Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Falah. The results of the research show that there are changes experienced by students after being taught picture story media. These changes can be seen from an increase in the quality of student learning, students become more receptive to the material presented by the teacher and can stimulate students' imaginations to think creatively during the ongoing learning process. So that teachers get choices in carrying out the Bahasa Indonesia learning process.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Media pembelajaran, media cerita bergambar

Pendahuluan

Dunia pendidikan mengalami perkembangan di setiap tahun. Pendidikan adalah cara mendidik dan mencerdaskan anak di tanah air. Pendidikan bisa diperoleh melalui pendidikan formal, nonformal dan informal. Salah satu bentuk pendidikan formal adalah pendidikan yang dilakukan di sekolah (Anjeli & Latifah, 2021). Proses pembelajaran di sekolah dilakukan agar siswa aktif dan mampu menumbuhkan potensi dirinya. Potensi diri yang mulai ditumbuhkan antara lain kekuatan spiritual religius, mengedalikan diri, kepribadian, kecerdasan moral, serta kemampuan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, negara dan bangsa (Syah, 2012, p. 1).

Proses pembelajaran sebagai bentuk interaksi yang saling berkaitan antara guru dengan siswa untuk mencapai hasil yang diinginkan. Materi pembelajaran tematik ini sebagai model bentuk pembelajaran yang mengkombinasikan dari beberapa materi sebagai kompetensi dasar atau bentuk mata pelajaran. Oleh karena itu, guru harus menanamkan makna belajar pada siswa dengan cara merancang dan mengemas pengalaman belajar (Kadarwati & Malawi, 2017, p. 3). Pengalaman belajar akan didapatkan jika siswa memiliki kemauan untuk berusaha belajar. Belajar merupakan suatu hal yang diwajibkan bagi setiap orang Islam. Allah SWT berjanji akan meningkatkan derajat orang-orang yang berilmu, sebagaimana disebutkan dalam Al Qur'an surat Al Mujadalah ayat 11, yang berbunyi (Kementerian Agama, 2021, p. 543):

Jika ada media pembelajaran yang menarik dan terbaru akan membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi, proses pembelajaran akan meningkat dan siswa juga akan lebih antusias. Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, terutama dalam penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran sebagai penyampaian pesan dan mempunyai kemampuan untuk memacu atau merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemauan peserta didik, sehingga mampu mendorong dalam proses belajar mengajar yang direncanakan. (Suryani et al., 2018, p. 4).

Pembelajaran Bahasa dapat meningkatkan berbagai bentuk kecerdasan, karakter, dan kepribadian. Hal ini diharapkan bagi generasi muda untuk menguasai Bahasa Indonesia secara aktif dan pasif, sebab mereka akan memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan pemahaman dan kemampuan mereka secara sistematis, logis, dan runtut. Hal ini dapat menunjukkan kemampuannya untuk mengatur dirinya, yang mencakup daya pikir, emosi, keinginan, dan harapan yang mungkin ada di dalamnya, yang kemudian ditunjukkan dalam tindakan positif (Murdiyati, 2020).

Adapun tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI untuk menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bentuk upaya meningkatkan kemampuan intelektual dan kematangan emosional dan sosial; menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia; berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan; dan menikmati dan menggunakan Bahasa Indonesia untuk berbagai tujuan. (Zulela, 2012, pp. 4–5).

Seiring perkembangan zaman, media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran. Utamanya dalam penyampaian materi yang dipelajari, media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar (Suryani et al., 2018, p. 4). Salah satu alat bantu bagi guru yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas siswa dan mampu meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran disebut juga dengan media pembelajaran (Rahma, 2019).

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan kepada siswa tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah adalah media cerita bergambar. Menurut (Khamidah, 2017) penggunaan media cerita bergambar mampu meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa. Media pembelajaran berupa cerita bergambar yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga media cerita bergambar akan menarik dan menyenangkan serta membuat siswa mampu untuk cepat memahami materi pembelajaran (Kurniawan, 2016, pp. 70–71). Cerita adalah salah satu karya sastra yang dapat diajarkan secara seimbang dan terpadu dengan pembelajaran Bahasa Indonesia (Tahara, 2020, p. 13). Gambar menjadi media yang unik dapat menarik perhatian pada peserta didik, karena dalam media gambar terdapat obyek, warna, dan kemenarikan lain, yang dapat memudahkan anak dalam memahami materi yang disampaikan dalam cerita tersebut. (Nisa', 2019, p. 20).

Cerita bergambar menjadi inti dari sebuah cerita dan gambar menjadi ilustrasi dari cerita yang ada, akan tetapi hanya untuk menceritakan adegan dalam sebuah cerita (Apriani, 2017). Media cerita bergambar disajikan dengan sistematis yang mana dapat memudahkan siswa dalam mengungkapkan adegan yang terdapat di dalamnya (Syafitri, 2018, p. 20). Media cerita bergambar berisi ide, pesan, gambar, dan sebuah cerita dimana gambar dan cerita tersebut dapat saling bergantung agar menjadi kesatuan cerita yang menarik. Cerita bergambar diperuntukkan untuk proses belajar mengajar peserta didik (Ismail, 2019). Perlakuan media cerita bergambar juga mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa jika dibandingkan dengan perlakuan

metode ceramah (Kole et al., 2021).

Dongeng masuk dalam salah satu cerita rakyat (*folktale*) yang berasal dari berbagai kelompok etnis masyarakat atau daerah tertentu di berbagai belahan dunia, baik yang berasal dari tradisi lisan maupun yang sejak semula diciptakan secara tertulis (Nurgiantoro, 2005, p. 198). Fabel merupakan cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia akan tetapi diperankan oleh binatang, biasanya berisi pendidikan moral dan budi pekerti (Kusumohadi, 2016). Fabel merupakan dongeng tentang kehidupan binatang yang dimaksudkan agar mampu menjadi teladan bagi kehidupan manusia pada umumnya (Sihabudin & Mukaffa, 2009, p. 2). Fabel mengandung unsur mendidik karena diakhiri dengan sebuah kesimpulan yang mengandung ajaran moral (Zulfahnur, 2016, p. 6). Fabel memiliki beberapa unsur intrinsik, antara lain: tema, latar, tokoh, sudut pandang, alur, dan amanat (Hardjana, 2006, p. 18).

Peneliti mengarpakan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia setelah menggunakan media cerita bergambar sebagai media pembelajaran. Mereka juga menceritakan masalah yang dihadapi guru dan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah jenis penelitian yang digunakan dalam menganalisis pembelajaran ini. Siswa yang mengalami beberapa masalah termasuk adanya kurang pemahaman mereka tentang materi Bahasa Indonesia dan kurangnya keinginan mereka untuk belajar.

Berdasarkan hal-hal di atas, penelitian mengambil kesimpulan bahwa sebagai Penerapan Media Cerita Bergambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Miftahul Falah Sendang Senori Tuban. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana media cerita bergambar diterapkan pada materi dongeng fabel kelas V MI Miftahul Falah Sendang Senori Tuban dan bagaimana hasilnya.

Metodologi

Penelitian dilakukan dengan menggunakan penelitian lapangan (*field research*) yang bermaksud mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang dan interaksi lingkungan suatu unit sosial, antara lain: individu, kelompok, lembaga, atau masyarakat (Suryabrata, 2011, 80). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif karena tujuan penelitian adalah untuk menggambarkan, menyajikan dan menganalisis data tentang situasi nyata yang terjadi di lokasi Penelitian ini mengenai penggunaan cerita bergambar sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng kancil dan siput. Fokus dari pendekatan yang digunakan adalah kualitatif. Ini bertujuan untuk menjelaskan dan menganalisis fenomena, kejadian, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran individu dan kelompok. (Sukmadinata, 2012, 60). Pendekatan ini digunakan karena data yang diperoleh merupakan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari narasumber serta berupa perilaku yang diamati.

Penelitian kualitatif dapat diperoleh dari sumber data primer (Fatimah & Rosyidah, 2021, 68). Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2020, 298). Sumber data primer didapatkan melalui wawancara dan observasi kepada kepala madrasah, wali kelas V dan siswa kelas V MI Miftahul Falah Sendang Senori Tuban. Wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi secara detail dan mendalam dari penerapan media cerita bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng fabel di kelas V MI Miftahul Falah Sendang Senori Tuban. Sedangkan observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung bagaimana penerapan media cerita bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng fabel di kelas V MI Miftahul Falah

Sendang Senori Tuban dengan melakukan satu kali *pretest* dan dua kali *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui nilai kemampuan siswa sebelum adanya penerapan media cerita bergambar dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah adanya penerapan media cerita bergambar. *Posttest* dilakukan sebanyak dua tahap, *posttest* tahap 1 dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kuantitas kemampuan siswa setelah adanya penerapan media cerita bergambar. *Posttest* tahap 2 dilakukan jika kualitas dan kuantitas kemampuan siswa setelah adanya penerapan media cerita bergambar masih belum maksimal. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan analisis data kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

Media cerita bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan keterampilan komunikasi siswa. Media bergambar termasuk dalam media visual, yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung suara. Ini berupa gambar yang disertai teks cerita, dengan garis yang dicoret secara spontan untuk menekankan hal-hal yang dianggap penting. Ide dari metode ini adalah memberikan kesan yang menarik.

Tahapan pengembangan cerita bergambar melibatkan beberapa tahapan yang harus diketahui antara lain, yaitu:

1. *Analyze*: Menganalisis kebutuhan dan tujuan penggunaan media.
2. *Design*: Merancang konten cerita dan gambar.
3. *Development*: Membuat media cerita bergambar.
4. *Implementation*: Menggunakan media dalam pembelajaran
5. *Evaluation*: Menilai efektifitas media berdasarkan *n-gain* dan *effect size*.

MI Miftahul Falah adalah lembaga pendidikan formal yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Miftahul Falah yang berdiri atas prakarsa para masyarakat Desa Sendang Kecamatan Senori pada tahun 1935-an. Berdasarkan segi letak geografisnya, MI Miftahul Falah Sendang dibangun di atas lahan seluas 658 m² yang beralamat di Jalan Letnan Soecipto No. 47 Dusun Sendang Desa Sendang Kecamatan Senori Kabupaten Tuban. Saat ini, MI Miftahul Falah memiliki 16 tenaga pendidik dan 75 siswa dari kelas I sampai kelas VI.

Penelitian dilakukan pada siswa kelas V MI Miftahul Falah Sendang Senori Tuban dengan materi Dongeng jenis Fabel Kancil dan Siput. Penelitian diawali dengan melakukan observasi secara langsung dan wawancara dengan kepala madrasah, wali kelas V dan siswa kelas V MI Miftahul Falah Sendang Senori Tuban. Penerapan media cerita bergambar diawali dengan tahap persiapan. Tahap persiapan dilakukan oleh guru untuk mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan diajarkan menggunakan langkah-langkah pembelajaran penerapan media cerita bergambar. Kemudian guru melakukan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang dibuat. Proses pembelajaran dilakukan melalui 3 sesi yaitu pembukaan, kegiatan inti dan penutup.

- a. Pada kegiatan pembukaan, Guru membuka kegiatan dengan salam dan membaca doa. Kemudian, dia mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan menjelaskan bagaimana pengetahuan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Pada kegiatan inti, guru mengondisikan siswa secara klasikal terlebih dahulu kemudian guru menstimulus pengetahuan dan daya analisis siswa dengan mengajukan pertanyaan dan siswa dibiarkan mengembangkan jawabannya secara mandiri. Setelah itu, guru membagi kelompok dengan cara berhitung. Pada kegiatan inti dilakukan melalui tiga tahap yaitu tahap 'ayo mengamati', 'ayo berlatih' dan 'ayo menulis'.

- c. Pada kegiatan penutup, guru memberikan penguatan dan kesimpulan dari cerita melalui media cerita bergambar. Siswa juga memiliki kesempatan untuk berbicara, bertanya, dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. Guru juga memberikan pekerjaan rumah kepada siswa. Pelajaran ditutup dengan salam dan doa dipimpin oleh salah satu siswa.

Penerapan media cerita bergambar bagi kelas V MI Miftahul Falah Sendang diawali dengan guru membagi kelompok dan membagikan media cerita bergambar. Kemudian siswa mengamati, membaca cerita di media tersebut, dan guru memberikan pertanyaan pancingan terkait isi cerita. Setelah itu, guru membagikan lembar soal untuk dikerjakan bersama kelompoknya masing-masing kemudian perwakilan kelompok maju ke depan untuk menyampaikan hasil diskusinya. Tahap terakhir, guru memberikan penguatan dan kesimpulan terkait materi yang telah diajarkan.

Hal ini sesuai dengan teori (Kurniawan, 2016, 63) bahwa pertama-tama guru harus menyiapkan dan merencanakan segala sesuatu yang akan digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, baik yang bersifat media atau sistem. Selain itu, teori (Kurniawan, 2016, 77) juga menyebutkan bahwa langkah-langkah dalam pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan awal dilakukan dengan guru memotivasi siswa agar berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Kemudian guru memberikan informasi tentang pembelajaran yang akan disampaikan. Kegiatan ini dilakukan agar siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran, guru menggunakan berbagai cara seperti menggunakan media dan metode. Sedangkan kegiatan penutup dilakukan guru untuk mengapresiasi siswa dan memberikan soal untuk mengetahui seberapa siswa memahami dan menguasai materi dalam pembelajaran.

Setelah melakukan observasi menggunakan langkah-langkah penerapan media cerita bergambar, kemudian dilakukan proses wawancara. Hasil wawancara diperoleh bahwa media pembelajaran yang kreatif adalah media yang siap digunakan dan dapat membantu serta mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga sebagai alat komunikasi guru ketika menerangkan materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Rahma, 2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut (Suryani et al., 2018, p. 4) media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran atau sebagai pelengkap. Setiap media pembelajaran menurut (Kristanto, 2016, 6) merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dikomunikasikan kepada orang lain/pelajar.

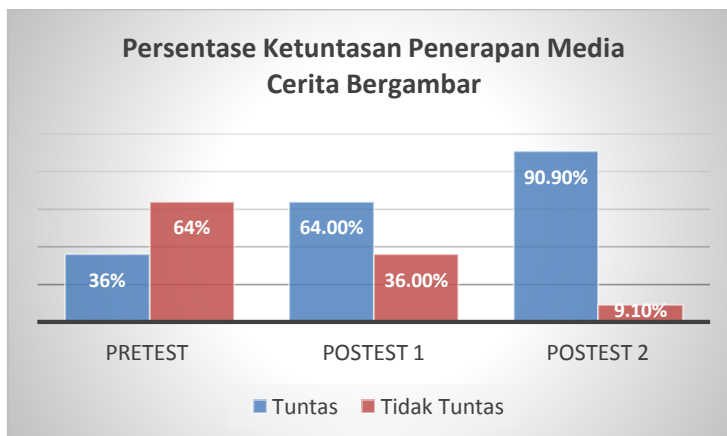
Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, terdapat kesesuaian antara hasil penelitian dengan teori media pembelajaran bahwa media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran agar interaksi antara guru dan siswa dapat berjalan secara efektif dan lancar. Dalam hal ini, MI Miftahul Falah Sendang Senori Tuban kelas V melakukan pembelajaran Bahasa Indonesia materi Dongeng Fabel Kancil dan Siput menerapkan media cerita bergambar untuk membantu guru dalam pembelajaran siswa.

Penerapan media cerita bergambar merupakan media kreatif dalam proses pembelajaran, karena media cerita bergambar tidak hanya menyajikan serangkaian kalimat panjang tetapi juga disertai gambar yang menarik yang sesuai dengan isi cerita. Sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan. Hal ini sesuai dengan (Handyaningrum, 2010, 9) bahwa media cerita bergambar merupakan suatu rangkaian cerita yang disusun sedemikian rupa

berdasarkan aspek verbal (melalui tulisan) dan aspek visual (melalui gambar) yang saling mendukung keberadaannya masing-masing. Penelitian (Damayanti & Sumarwoto, 2016) menyatakan bahwa cerita bergambar adalah buku yang di dalamnya terdapat gambar dan kata-kata, dimana gambar dan kata-kata tersebut tidak berdiri sendiri-sendiri melainkan saling bergantung agar menjadi sebuah kesatuan cerita.

Hasil penerapan media cerita bergambar bagi kelas V MI Miftahul Falah Sendang dapat diketahui melalui data yang diperoleh sebagai berikut:

Gambar 1. Persentase Ketuntasan Penerapan Media Cerita Bergambar



Berdasarkan grafik di atas, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari tahap *pretest*, *posttest 1* dan *posttest 2*. Peneliti menggunakan standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, yang artinya siswa dianggap tuntas jika siswa mampu mencapai nilai 70 bahkan di atasnya. Pada tahap *pretest* terdapat 4 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM atau dianggap tuntas dan 7 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM atau dianggap tidak tuntas. Hal tersebut terjadi karena keadaan siswa yang belum terkondisikan dengan baik sehingga menyebabkan beberapa siswa kurang memperhatikan penjelasan guru yang pada akhirnya kurang memahami materi Bahasa Indonesia dengan maksimal. Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang sesuai agar mampu meningkatkan prestasi siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini sesuai dengan (Intan, 2020, 10) bahwa media cerita bergambar adalah sebuah media kreatif yang mengajarkan cerita dengan gambar. Kedua unsur ini bekerja sama untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar yang menarik. Selain ceritanya secara verbal harus menarik, media cerita bergambar harus mengandung gambar sehingga mempengaruhi minat siswa untuk membaca dan memahami cerita. Oleh karena itu, gambar dalam cerita harus kreatif, hidup dan komunikatif.

Penelitian (Mawanto et al., 2020) mengemukakan bahwa hasil media cerita bergambar yang layak adalah yang memenuhi syarat validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Siswa dapat menggunakan cerita bergambar sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Pada tahap uji coba, kemampuan berpikir kreatif mereka meningkat sebesar 80% dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 85%, dan pada tahap implementasi, kemampuan berpikir kreatif mereka meningkat sebesar 85% dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 88,89%.

Jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM meningkat setelah penerapan media cerita bergambar. Pada Posttest 1, ada tujuh siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM atau tuntas, dan empat siswa mendapatkan nilai di bawah KKM atau tidak tuntas. Beberapa catatan yang perlu diperbaiki termasuk kurangnya kontrol guru terhadap kegiatan siswa, kurangnya

perhatian siswa terhadap media yang digunakan, dan kurangnya minat siswa dalam pelajaran. Perbaikan pada Posttest 2 termasuk memberikan pertanyaan yang menarik, mengubah susunan tempat duduk siswa, dan mengubah cerita

Dalam Posttest 2, sepuluh siswa memperoleh nilai di atas KKM atau tuntas, dan satu siswa memperoleh nilai di bawah KKM atau tidak tuntas. Nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 60. Semua ini menunjukkan peningkatan yang cukup besar. Siswa dengan nilai di bawah KKM atau tidak tuntas membutuhkan bimbingan dan pendampingan khusus. Ini karena mereka memiliki kesulitan untuk memahami dan memahami pelajaran. Namun, secara keseluruhan, model pembelajaran yang menggunakan media cerita bergambar dapat meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan keinginan mereka untuk membaca. Kemampuan siswa untuk membaca meningkat dari 36% menjadi 90,90%. Dengan demikian, jelas bahwa cerita bergambar merupakan media yang sangat membantu siswa yang masih kesulitan belajar materi Bahasa Indonesia.

Hasil tersebut sesuai dengan (Nurrita, 2018) bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Kualitas belajar siswa menjadi meningkat dengan adanya media. Hal ini karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada siswa tetapi siswa juga ikut terlibat aktif di dalam kelas, sehingga siswa menjadi lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, menurut (Fitriana, 2012, p. 19) menyatakan bahwa media cerita bergambar termasuk media visual yang bersifat konkrit, artinya lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata, materi dalam cerita bergambar mudah diingat dan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Pembuktian hasil penelitian juga didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya. Menurut (Suryaningsih & Fatmawati, 2017) manfaat media cerita bergambar yaitu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, siswa dapat dengan mudah memperoleh kesenangan, siswa dapat memahami materi lebih mudah dan dapat membantu menstimulus imajinasi yang kreatif dalam belajar. Penelitian (Ismail, 2019) juga menyatakan bahwa dalam media cerita bergambar terdapat ide, pesan, gambar, dan sebuah cerita dimana gambar dan cerita tersebut dapat saling bergantung agar menjadi kesatuan cerita yang menarik. Selain itu, penelitian (Ayumi et al., 2021) menyatakan bahwa gambar dalam media cerita bergambar dapat menerjemahkan ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata, mudah dipakai karena tidak membutuhkan banyak peralatan, dan gambar juga dapat dipakai untuk berbagai tingkatan pelajaran dan juga bidang studi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dan kreatif karena mengkombinasikan kata-kata dan gambar secara terpadu serta dapat digunakan sebagai media saat proses pembelajaran berlangsung.

Penutup

Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar mengajar, terutama dalam penyampaian materi. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng fabel di kelas V MI Miftahul Falah Sendang Senori Tuban, media cerita bergambar meningkatkan nilai belajar siswa dari 36% menjadi 90% berdasarkan nilai KKM. Ini menunjukkan bahwa media cerita bergambar mampu meningkatkan kualitas belajar siswa, membuat siswa lebih mudah menerima apa yang diajarkan oleh guru, dan mendorong mereka untuk berpikir kreatif saat belajar.

Daftar Pustaka

- Anjeli, Y. N., & Latifah, N. (2021). Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 5, 1–7.
- Apriani, D. N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Etika Melalui Media Cerita Bergambar Pada Kelompok B Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Miftahul Huda I Lopait Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi: Iain Salatiga*, 10.
- Ayumi, A. Y., Haryadi, H., & Pristiwati, R. (2021). Kajian Dan Rekonstruksi Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Dalam Menulis Teks Narasi. *Asas: Jurnal Sastra*, 2(3), 161. <https://doi.org/10.24114/ajs.v10i2.26317>
- Damayanti, L., & Sumarwoto, V. D. (2016). Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B Tk Desa Ngepoh Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015. *Jurnal CARE*, 03.
- Fatimah, S., & Rosyidah, I. (2021). Implementasi Supervisi Akademik Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidik Di Mts Sa Miftahul Hikmah Parengan Tuban. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 3(1), 66–75. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v3i1.872>
- Fitriana, E. (2012). Pengembangan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas Xi Smk Negeri 3 Pacitan. *Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Handayani, Y. (2010). *Penerapan Media Cerita Bergambar (Cergam) untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2008/2009*.
- Hardjana, H. (2006). *Cara Mudah Mengarang Cerita Anak-anak*. Grasindo.
- Intan, M. (2020). *Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Di TK Dharma Wanita Bandar Lampung*. Universitas Bandar Lampung.
- Ismail, J. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Nyaring Melalui Media Cerita Bergambar Pada Siswa Kelas Ii Mis Hi. Ahmad Syukur Daruba Kabupaten Pulau Morotai. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 3(12), 1536–1552.
- Kadarwati, A., & Malawi, I. (2017). *Pembelajaran Tematik: (Konsep dan Aplikasi)*. CV. AE Media Grafika.
- Kementerian, A. R. (2021). *Al Qur'an dan Terjemahnya*. CV. Penerbit J-Art.
- Khamidah, N. (2017). Penggunaan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Else (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b), 114–119.
- Kole, I., Benu, A. Y., & Bulu, V. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sd Inpres Labat Kota Kupang. *Spasi: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 25–37.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.

- Kurniawan, H. (2016). *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*. Prenadamedia.
- Kusumohadi, C. D. (2016). *Perancangan Buku Cerita Fabel Yang Mengajarkan Tata Krama Untuk Anak Usia 6 – 8 Tahun*.
- Mawanto, A., Siswono, T. Y. E., & Lukito, A. (2020). Pengembangan Media Cerita Bergambar untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 424–437. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.243>
- Murdiyati, S. (2020). Peranan bahasa indonesia dalam membangun karakter generasi muda bangsa. *Educatif Journal of Education Research*, 2(3), 25–30. <https://doi.org/10.36654/educatif.v2i3.21>
- Nisa', N. A. A. (2019). *Penggunaan Media Cerita Bergambar Islami Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Pada Siswa Kelompok B TK Mafatihul Ulum Sunggingan Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019*. Institut Agama Islam Negeri Kudus.
- Nurgiantoro. (2005). *Sastra Anak: Pengantar Pembelajaran Dunia Anak*. Universitas Gajah Mada.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Sihabudin, & Mukaffa, Z. (2009). *Sihabudin, Zumrotul Mukaffa, Dkk, Bahasa Indonesia 2 Edisi Pertama (Surabaya: Lapis Pgmi, 2009), 2 (1st ed.)*. Lapis PGMI.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata, S. (2011). *Metodologi Penelitian*. Rajawali Pers.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Suryaningsih, E., & Fatmawati, L. (2017). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api Untuk Siswa Sd. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 113–124. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.5310>
- Syafitri, A. (2018). *Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di PAUD Witri 1 Kota Bengkulu*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Syah, M. (2012). *Psikologi Belajar*. Rajawali Pers.
- Tahara, A. (2020). *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Menggunakan Media Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 149 Baku-Baku Kabupaten Luwu Utara*. Universitas Cokroaminoto.

Zulela. (2012). *Pembelajaran Bahasa Indonesia (Apresiasi Sastra Di Sekolah Dasar)*. PT Remaja Rosdakarya.

Zulfahnur, Z. F. (2016). *Teori Sastra*. Universitas Terbuka.