

Pemanfaatan Aplikasi Comica Dan Dampaknya Terhadap Minat Dan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Sekolah Dasar Di Kota Makassar

Utilization of Comica Application and Its Impact on Students' Interest and Story Writing Skills Elementary Schools in Makassar City

Henry Sugiarti^{1*}, Asdar², Andi Hamsiah²

¹UPT SPF SD Negeri Pongtiku 2 Kota Makassar

²Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Bosowa

*E-mail: hennysugiarty.ppkhb@gmail.com

Diterima: 20 Januari 2024/Disetujui 30 Juni 2024

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak pemanfaatan aplikasi Comica terhadap minat menulis siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar dan mendeskripsikan dampak pemanfaatan aplikasi Comica terhadap keterampilan menulis cerita siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, yang didesain dengan menggunakan desain penelitian pretest-posttest control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar. Sampel penelitian ini berjumlah 49 orang siswa yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan masing-masing kelompok terdiri atas 25 orang siswa UPT SPF SDN Pongtiku 2 dan 24 orang siswa SDS Muhammadiyah Mimbar Kota Makassar. Setelah melakukan penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa (1) Hasil uji-t menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada minat dan keterampilan menulis cerita pada kelas yang telah diberi perlakuan penggunaan aplikasi Comica sebagai kelas eksperimen. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai rata-rata kelas kontrol yaitu $80,32 > 58,5$. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan nilai Sig. (2-tailed = 0,000) < $\frac{1}{2} \alpha$ (0,05). Pembelajaran menulis cerita dengan menggunakan aplikasi Comica pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan aplikasi Comica (metode konvensional).

Kata Kunci: Aplikasi Comica, Minat, Keterampilan Menulis Cerita

Abstract. This research aims to: (1) Describe the impact of using the Comica application on elementary school students' interest in writing in Makassar City, and (2) Describe the impact of using the Comica application on the story writing skills of elementary school students in Makassar City. This type of research is experimental research, the research approach used is a quantitative approach, which was designed using a pretest-posttest control group design research design. The population in this study were elementary school students in Makassar City. The research sample consisted of 49 students who were divided into two groups, namely the experimental group and the control group with each group consisting of 25 students from UPT SPF SDN Pongtiku 2 and 24 students from SDS Muhammadiyah Mimbar Makassar City. After conducting research, the researchers concluded that (1) The t-test results showed a significant increase in interest and story writing skills in classes that had been treated using the Comica application as an experimental class. Average value posttest the experimental class is greater than the average value of the control class, namely $80.32 > 58.5$. The results of the hypothesis test show that H_0 is rejected and H_1 is accepted with a Sig value. (2-tailed = 0.000) < $\frac{1}{2} \alpha$ (0.05). Learning to write stories using the Comica application in the experimental class is more effective compared to students who do not use the Comica application (conventional method).

Keywords: Comica Applications, Interests, Story Writing Skills



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Pendahuluan

Keterampilan literasi dibutuhkan oleh setiap orang. Keterampilan literasi merupakan model dalam pengembangan keterampilan intelektual, sosial, dan karakter siswa. Keterampilan literasi sangat erat kaitannya dengan kemampuan siswa dalam menulis dan membaca. Namun seiring dengan perkembangan zaman yang sangat pesat, makna literasi juga berkembang, sehingga maknanya tidak hanya membaca dan menulis saja. Meskipun konsep literasi berkembang pesat, akan tetapi masih berkaitan dengan bahasa. Dengan demikian, makna literasi berkembang dari yang sederhana menjadi kompleks. Makna literasi saat ini dipahami kemampuan berpikir kritis, kemampuan berhitung, memecahkan masalah, mencapai tujuan, mengembangkan ilmu dan potensi (Subandiyah, 2015).

Menulis adalah kunci untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan memperjelas gagasan dan isi pikiran, mengartikulasi dan memperjelas diri, serta sebagai bahan evaluasi diri. Menulis juga merupakan bagian literasi yang sangat penting dalam kehidupan. Manajemen literasi di era modernisasi kini semakin dibutuhkan. Menurut Mendikbudristek Nadiem Makarim, literasi mengarah pada pemikiran kritis dan etika penggunaan platform digital, terutama di kalangan anak muda. Tingkat pemikiran kritis dan melek digital suatu bangsa sangat mempengaruhi kemajuan suatu bangsa.

Kemampuan berbahasa secara umum berhubungan dengan keterampilan menulis. Keterampilan siswa dalam menulis menjadi salah satu skills yang harus dikuasai sebagai seorang pelajar. Menurut Yulianti dkk., (2019) menulis merupakan aspek kompetensi berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan kemampuan tersebut, seseorang dapat mengkomunikasikan pikiran, ide, perasaan, dan kemampuannya kepada orang lain melalui tulisan. Karena besarnya manfaat literasi bagi bangsa dimana literasi dapat meningkatkan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis membantu siswa untuk memahami dan menganalisis makna penting dari informasi sehingga mencegah mereka dari mempercayai berita palsu dan informasi yang salah. Keterampilan menulis yang harus dikuasai oleh siswa SD adalah menulis cerita/karangan.

Menulis cerita atau karangan adalah satuan bahasa yang paling lengkap, secara hirarkis merupakan tata bahasa tertinggi atau terbesar, penulisan cerita ini diwujudkan dalam paragraf-paragraf dari suatu perspektif yang lengkap. Menurut uraian tersebut, (Alwi dkk., 2021) menyatakan bahwa cerita adalah pengembangan kreativitas imajinasi dalam menulis. Dengan keterampilan menulis cerita, seseorang cenderung mampu menyampaikan ide-ide, gagasan, dan persepsi yang cemerlang.

Menulis cerita adalah keterampilan menulis yang sudah ada yang dimulai di sekolah dasar. Siswa dapat mengungkapkan perasaan, pikiran dan ide mereka kepada orang lain dengan menulis cerita. Kemampuan menulis cerita tidak dapat dipelajari secara otomatis, tetapi perlu melalui banyak latihan dan praktik secara teratur untuk memudahkan siswa mengekspresikan diri dalam kegiatan menulis. Berkaitan dengan hal tersebut, keterampilan menulis harus dikembangkan sejak kecil atau dari jenjang sekolah dasar. Menurut Mitasari & Utami, (2017); Mundziroh dkk., (2013), jika keterampilan menulis tidak berkembang, kemampuan siswa dalam mengungkapkan pikiran atau gagasan dalam tulisan menjadi lemah atau tidak optimal.

Penguasaan literasi merupakan prasyarat untuk pendidikan yang lebih luas. Nadiem Makarim menemukan bahwa setengah atau 50 persen siswa sekolah dasar dan menengah di Indonesia tidak memenuhi standar keaksaraan minimum. Hal itu disampaikan Nadiem dalam rapat kerja dengan Komisi X DPR Desember 2021. Angka tersebut berdasarkan hasil Asesmen Nasional Sekolah Dasar tahun 2021. Kemampuan literasi minimum meliputi kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksi berbagai teks tertulis.

Peran dan urgensi keterampilan menulis cerita tentu sulit dicapai. Hal ini disebabkan kurangnya minat siswa dalam kegiatan menulis. Siswa lebih suka berkomunikasi secara lisan karena komunikasi lisan lebih mudah daripada komunikasi tertulis, sedangkan menulis lebih memperhatikan kaidah kebahasaan terutama penggunaan kalimat efektif, ejaan, diksi kata dan tanda baca, sehingga mengakibatkan siswa kurang tertarik dengan kegiatan menulis. Hal yang sama ditunjukkan oleh hasil survey PISA programme for international student assessment” Pada tahun 2018, hasil survey menunjukkan perbandingan nilai PISA Indonesia dengan negara-negara lainnya menggambarkan bahwa mutu pendidikan di Indonesia masih sangat jauh jika disandingkan dengan mutu pendidikan di negara yang ikut dalam penilaian. Perolehan nilai kemampuan membaca dan menulis peserta didik Indonesia masih menduduki peringkat 72 dari 78 negara yang ikut dalam penilaian. Stigma tersebut mengakibatkan daya saing Indonesia rendah, indeks pembangunan sumber daya manusia rendah, inovasi rendah, pendapatan per kapita rendah, dan rasio gizi rendah, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya indeks kebahagiaan masyarakat Indonesia.

Minat dan keterampilan menulis cerita siswa SD masih sangat rendah karena siswa biasanya tidak memiliki ide, sehingga siswa tidak memahami apa yang perlu dijelaskan dan diimajinasikan dalam tulisan. Hikmatin, (2020) Rendahnya tingkat penguasaan kosakata menjadi faktor utama yang membuat siswa cenderung malas untuk menulis cerita. Siswa memiliki persepsi menulis itu sulit. Siswa kesulitan mengembangkan ide dan imajinasi dalam menulis. Dalam keterampilan menulis, guru berperan penting dalam merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi model pembelajaran dan membekali siswa dengan variasi agar siswa tidak bosan dengan kegiatan menulis cerita.

Meningkatkan minat dan keterampilan menulis cerita sangat penting bagi siswa karena dengan menguasai keterampilan menulis cerita memungkinkan mereka mengungkapkan pikiran dan mengungkapkan diri dalam bentuk tulisan. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang belum memiliki keterampilan menulis yang baik. Media yang tepat diperlukan untuk membangkitkan minat siswa dalam menulis cerita (Musfiroh Daraini, 2018).

Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap guru kelas V di beberapa SD di Gugus I Kecamatan Bontoala Kota Makassar yang dilakukan pada hari Senin, 19 Juni 2023 ditemukan minat dan keterampilan menulis yang rendah, dibuktikan dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih dibawah nilai KKM pada kategori menulis cerita pendek dan dongeng. Penyebabnya, teks cerita yang panjang hanya dalam bentuk tulisan membuat siswa sulit memahami isi cerita dan siswa mudah bosan, sehingga siswa kurang berminat dengan skill menulis cerita. Menurut Harvey, (1996) “gambar merupakan media dalam menyampaikan pesan atau gagasan tertentu, menimbulkan kesan luas dan menarik perhatian”. Gambar adalah pendukung siswa agar meningkatkan minat menulis cerita. Berangkat dari minat menulis yang tinggi siswa akan terus berlatih sehingga siswa akan memiliki keterampilan menulis cerita yang baik. Dalam meningkatkan minat dan keterampilan menulis cerita diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya berupa teks cerita, tetapi juga berupa gambar (Ilyana & Sari, 2015); (Mawarni Purnamasari, 2021).

Penggunaan media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran bahasa, karena dengan bantuan media, guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media adalah alat bantu proses belajar mengajar, yang dengannya ditransmisikan isi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad, (2011) media adalah pesan perantara dari pengirim kepada penerima. Sekaligus, media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data, dan memperoleh pengetahuan. Media yang digunakan dalam penelitian ini untuk belajar bahasa Indonesia khususnya menulis cerita adalah aplikasi Comica. Aplikasi Comica adalah media pembelajaran bahasa non proyektif berupa tulisan disertai gambar yang menarik untuk dilihat. Penggunaan aplikasi Comica dirancang untuk membantu siswa memahami isi cerita sehingga dapat menulis isi cerita dengan baik. Aplikasi Comica sebagai sarana pembelajaran perlu disesuaikan dengan kekhasan anak sekolah dasar. Siswa usia sekolah dasar sangat ingin tahu, tidak dapat berkonsentrasi dalam waktu yang lama, dan fungsi mental siswa seperti mengingat, memahami, dan memecahkan masalah belum optimal termasuk dalam memproses ide-ide abstrak. Menurut Nugraheni, (2017), komik pendidikan dapat meningkatkan minat menulis bagi siswa, sehingga pada akhirnya

dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerita. Abidah dkk., (2022) juga mengklaim bahwa guru dapat menggunakan komik secara efektif untuk meningkatkan minat, mengembangkan kosa kata dan keterampilan menulis.

Menurut Purwanto, (2013) lebih dari 90% siswa adalah pembaca komik. Hal ini menunjukkan bahwa komik merupakan salah satu bacaan yang paling digemari oleh siswa SD. Alasan peneliti memilih aplikasi Comica adalah karena siswa dapat dengan mudah mengunduh aplikasi Comica dari play store. Setelah diinstal, siswa dapat langsung menggunakannya sementara aplikasi komik lain seperti Pixton harus memiliki akun terlebih dahulu sebagai guru dan siswa karena aplikasi Pixton adalah fitur platform. Aplikasi Comica lebih mudah untuk digunakan karena untuk membuat gambar hanya memerlukan foto pada galeri sehingga ekspresi atau gerakan apapun bisa langsung dijadikan komik tanpa menggunakan desain grafis khusus. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan aplikasi Comica membuat siswa menjadi tertarik dan meningkatkan minat untuk menulis cerita dan mengeluarkan ide-ide kreatifnya. Pada akhirnya minat dan ketertarikan siswa akan membawa siswa untuk terus berlatih dalam menulis, alhasil akan meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis. Penggunaan aplikasi Comica sebagai media menulis cerita sangat dibutuhkan oleh siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak pemanfaatan aplikasi Comica terhadap minat menulis siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar dan mendeskripsikan dampak pemanfaatan aplikasi Comica terhadap keterampilan menulis cerita siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif karena semua gejala yang dibahas dalam penelitian ini dimodifikasi dan diukur secara numerik kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik. Sebagaimana dikemukakan oleh Syaodih (2010:12), pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme, yang menekankan fenomena objektif dan dipelajari melalui angka, perlakuan statistik, eksperimen struktur dan kontrol. Penelitian ini menguji secara langsung pengaruh satu variabel terhadap variabel lainnya (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010:194). Peneliti memilih jenis penelitian eksperimen dengan tujuan ingin mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Comica terhadap minat dan keterampilan menulis cerita siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Bontoala di Kota Makassar.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian quasi experimental design, sedangkan rancangan eksperimen yang akan digunakan yaitu pre-test post-test control group design. Kedua kelompok dalam model ini diperlakukan berbeda. Dalam penelitian ini sampel pertama-tama diberikan pretest terlebih dahulu, lalu pada kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan aplikasi Comica sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan setelah itu keduanya diberikan posttest. Kemudian dianalisis apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi Comica dan keefektifannya. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Penelitian ini dilakukan di SD pada Gugus I Kecamatan Bontoala yang berlokasi di Kota Makassar, Sulawesi Selatan. UPT SPF SD Negeri Pongtiku 2 dan SD Muhammadiyah Mimbar terletak di Kelurahan Timungan Lompoa Kecamatan Bontoala, memiliki letak yang strategis, berada di tengah pemukiman padat penduduk, berada di sebelah kanan BRI Unit Pongtiku dan di depan Puskesmas Malimongan Baru serta mudah dijangkau dari berbagai arah. Pemilihan lokasi penelitian pada sekolah ini karena ditemukan bahwa pada kedua sekolah ini minat dan keterampilan menulis cerita pada siswa di sekolah tersebut sangat rendah. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD pada Gugus I Kecamatan Bontoala di Kota Makassar. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari siswa putra dan putri yang berjumlah 285 siswa. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sample acak. Sampel pada penelitian ini adalah kelas V-B UPT SPF SDN Pongtiku 2 sebagai kelas eksperimen sedangkan Kelas V-A SDS Muhammadiyah Mimbar sebagai kelas kontrol.

Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel yaitu penggunaan aplikasi Comica sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu minat menulis cerita dan keterampilan menulis cerita pada siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Bontoala. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial dan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Comica terhadap minat dan keterampilan menulis cerita pada siswa kelas V Gugus I Kecamatan Bontoala Kota Makassar.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Hasil analisis statistik minat nebukis cerita pada pretest dan posttest kelas eksperimen menggunakan SPSS for Windows versi 25.

Tabel 1 Analisis Statistik Frekuensi Minat Menulis Cerita pada Kelas Eksperimen

	Statistics	
	Pretest Minat Menulis Cerita	Posttest Minat Menulis Cerita
N	Valid Missing	25 0
		25 0

Statistics		
	Pretest Minat Menulis Cerita	PosttestMinat Menulis Cerita
Mean	44,3200	79,5600
Std. Error of Mean	1,70755	2,43110
Median	45,0000	83,0000
Mode	30,00 ^a	90,00
Std. Deviation	8,53776	12,15552
Variance	72,893	147,757
Range	30,00	45,00
Minimum	30,00	50,00
Maximum	60,00	95,00
Sum	1108,00	1989,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown
 Sumber:Analisa Data, 2023.

Output dari data analisis statistik minat menulis cerita 25 siswa pada kelas eksperimen saat pretest terlihat bahwa nilai rata-rata diperoleh 44,32 dengan median 45, skor minimum 30 dan skor maksimum 60 serta modus 30. Sedangkan pada posttest terlihat bahwa nilai rata-rata diperoleh 79,56 dengan median 83, skor minimum 50 dan skor maksimum 95 serta modus 90. Simpangan baku minat menulis saat pretest adalah 8,53776 maupun saat posttest lebih kecil dari nilai rata-ratasaat pretest maupun posttest.

Hasil analisis statistik keterampilan menulis cerita pada pretest dan posttest kelas eksperimen menggunakan SPSS for Windows versi 25.

Tabel 2 Analisis Statistik Frekuensi Keterampilan Menulis Cerita pada Kelas Eksperimen

Statistics		
	Pretest Minat Menulis Cerita	PosttestMinat Menulis Cerita
N	Valid	25
	Missing	0
Mean	47,3200	80,3200
Std. Error of Mean	1,70755	2,42468
Median	48,0000	83,0000
Mode	33,00 ^a	50,00 ^a
Std. Deviation	8,53776	12,12339
Variance	72,893	146,977
Range	30,00	45,00
Minimum	33,00	50,00
Maximum	63,00	95,00
Sum	1183,00	2008,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown
 Sumber:Analisa Data, 2023.

Output analisis statistik frekuensi keterampilan menulis cerita siswa pada kelas eksperimen saat pretest terlihat bahwa nilai mean 47,32 dan median 48 serta modus 33 sedangkan pada posttest terlihat bahwa nilai mean 80,32 dan median 83 serta modus 50. Simpangan baku pretest adalah 8,53776 lebih kecil dari pada simpangan baku posttest yaitu 12,12339. Hal ini menunjukkan kemampuan siswa setelah diberikan pembelajaran menulis cerita dengan menggunakan aplikasi Comica lebih bervariasi daripada sebelum diberikan perlakuan penggunaan aplikasi.

Hasil analisis statistik minat nebukis cerita pada pretest dan posttest kelas kontrol menggunakan SPSS for Windows versi 25.

Tabel 3 Analisis Statistik Frekuensi Minat Menulis Cerita Pada Kelas Kontrol

Statistics		
	Pretest Minat Menulis Cerita	PosttestMinat Menulis Cerita
N	Valid	24
	Missing	0
Mean	46,6667	58,6667
Std. Error of Mean	1,64478	2,38022
Median	47,5000	59,0000
Mode	33,00 ^a	37,00 ^a
Std. Deviation	8,05776	11,66066
Variance	64,928	135,971
Range	27,00	43,00
Minimum	33,00	37,00
Maximum	60,00	80,00
Sum	1120,00	1408,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown
 Sumber:Analisa Data, 2023.

Output dari data analisis statistik minat menulis cerita 24 siswa pada kelas kontrol saat pretest terlihat bahwa nilai rata-rata diperoleh 46,6667 dengan median 47,5, skor minimum 33 dan skor maksimum 60 serta modus 33. Sedangkan pada posttest terlihat bahwa nilai rata-rata diperoleh 58,6667 dengan median 59, skor minimum 37 dan skor maksimum 80 serta modus 37. Simpangan baku minat menulis saat pretest maupun saat posttest lebih kecil dari nilai rata-rata saat pretest maupun posttest.

Hasil analisis statistik keterampilan menulis cerita pada pretest dan posttest kelas eksperimen menggunakan SPSS for Windows versi 25.

Tabel 4 Analisis Statistik Frekuensi Keterampilan Menulis Cerita pada Kelas Kontrol

	Statistics		
		Pretest Minat Menulis Cerita	Posttest Minat Menulis Cerita
N	Valid	24	24
	Missing	0	0
Mean		46,7083	58,5417
Std. Error of Mean		1,63685	2,38578
Median		47,5000	59,0000
Mode		40,00	50,00
Std. Deviation		8,01889	11,68789
Variance		64,303	136,607
Range		27,00	43,00
Minimum		33,00	37,00
Maximum		60,00	80,00
Sum		1121,00	1405,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown
 Sumber: Analisa Data, 2023.

Output analisis statistik frekuensi keterampilan menulis cerita siswa pada siswa di kelas kontrol saat pretest terlihat bahwa nilai mean 46,7083, median 47,5 dan modus 40, sedangkan pada posttest terlihat bahwa nilai mean 58,5417 median 59 dan modus 50. Simpangan baku pretest adalah 8,01889 lebih kecil dari pada simpangan baku posttest yaitu 11,68789. Hal ini menunjukkan bahwa variasi dari kemampuan siswa saat pretest dan posttest bervariasi namun hampir sama.

Analisis inferensial merupakan langkah yang ditempuh untuk melakukan uji hipotesis. Namun, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas data dilakukan pada kelas kontrol dan eksperimen untuk data pretest-posttest minat dan keterampilan menulis cerita.

Tabel 5 Uji Normalitas Pretest Dan Posttest Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Minat	,071	49	,200*	,970	49	,235
Posttest Minat	,117	49	,089	,956	49	,064
Pretest Keterampilan	,092	49	,200*	,961	49	,105
Posttest Keterampilan	,107	49	,200*	,956	49	,062

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Analisa Data, 2023.

Output uji normalitas data dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnow dan Shapiro-Wilk pada tabel 4.13 menunjukkan skor minat menulis cerita sebelum perlakuan adalah 0,200 (Kolmogorov-Smirnow) dan 0,235 (Shapiro-Wilk), skor minat menulis cerita setelah perlakuan adalah 0,89 (Kolmogorov-Smirnow) dan 0,064 (Shapiro-Wilk), pretest keterampilan menulis cerita adalah 0,200 (Kolmogorov-Smirnow) dan 0,105 (Shapiro-Wilk) serta posttest keterampilan menulis cerita adalah 0,200 (Kolmogorov-Smirnow) dan 0,062 (Shapiro-Wilk). Pada tabel uji normalitas terlihat nilai signifikansi masing-masing lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data skor minat menulis cerita sebelum perlakuan, skor minat menulis cerita setelah perlakuan, pretest keterampilan menulis cerita dan posttest keterampilan menulis cerita pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kehomogenan varian kedua data pretest dan posttest.

1) Uji Homogenitas Pretest Minat Menulis Cerita

Output uji homogenitas varian dengan menggunakan uji Levene pada tabel 6, nilai signifikansinya adalah 0,820. Nilai signifikansi 0,820 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen ditinjau dari skor minat menulis cerita sebelum perlakuan berasal dari populasi yang mempunyai varian yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas Varians Pretest Minat Menulis Cerita pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest Minat Menulis Cerita	Based on Mean	,053	1	47	,820
	Based on Median	,059	1	47	,808
	Based on Median and with adjusted df	,059	1	46,811	,808
	Based on trimmed mean	,055	1	47	,815

Sumber:Analisa Data, 2023.

2) Uji Homogenitas Posttest Minat Menulis Cerita

Output uji homogenitas varian dengan menggunakan uji Levene pada tabel 7 menunjukkan nilai signifikansinya adalah 0,823. Nilai signifikan 0,823 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen ditinjau dari skor minat menulis cerita setelah perlakuan berasal dari populasi yang mempunyai varian yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas Varians Posttest Minat Menulis Cerita pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor Posttest Minat Menulis	Based on Mean	,051	1	47	,823
	Based on Median	,259	1	47	,613
	Based on Median and with adjusted df	,259	1	40,787	,613
	Based on trimmed mean	,120	1	47	,730

Sumber:Analisa Data, 2023.

3) Uji Homogenitas Pretest Keterampilan Menulis Cerita

Output uji homogenitas varian dengan menggunakan uji Levene pada tabel 8 menunjukkan nilai signifikansinya adalah 0,792. Nilai signifikansi 0,792 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen ditinjau dari hasil pretest keterampilan menulis cerita berasal dari populasi yang mempunyai varian yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

Tabel 8 Hasil Uji Homogenitas Varian Pretest Keterampilan Menulis Cerita pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest Keterampilan Menulis Cerita	Based on Mean	,070	1	47	,792
	Based on Median	,075	1	47	,785
	Based on Median and with adjusted df	,075	1	46,792	,785
	Based on trimmed mean	,073	1	47	,788

Sumber:Analisa Data, 2023.

4) Uji Homogenitas Posttest Keterampilan Menulis Cerita

Output uji homogenitas varian dengan menggunakan uji Levene pada tabel 9 menunjukkan nilai signifikansi adalah 0,615. Nilai signifikansi 0,615 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen ditinjau dari posttest keterampilan menulis cerita berasal dari populasi yang mempunyai varian yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

Tabel 9 Hasil Uji Homogenitas Varian Posttest Keterampilan Menulis Cerita pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest Keterampilan Menulis Cerita	Based on Mean	,256	1	47	,615
	Based on Median	,448	1	47	,507
	Based on Median and with adjusted df	,448	1	40,462	,507
	Based on trimmed mean	,365	1	47	,548

Sumber:Analisa Data, 2023.

c. Uji Perbedaan

1) Uji Perbedaan Pretest-Posttest Skor Minat Menulis Cerita

Uji perbedaan dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata minat sebelum perlakuan dan setelah perlakuan pada masing-masing kelas diuji dari skor perolehan pengisian angket serta rata-rata keterampilan menulis cerita dari pretest ke posttest.

Tabel 10 Hasil Pengujian Peningkatan Minat Menulis Cerita Kelas Eksperimen

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Lower	Upper								
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-35,24000	4,90985	,98197	-37,26669	-33,21331	-35,887	24	,000

Sumber: Analisa Data, 2023.

Hasil perbedaan pada kelas eksperimen, pada kolom paired samples correlations diperoleh nilai sig. = 0.000 < 0,05 dan pada kolom nilai Paired Samples Test Sig. (2-tailed = 0.000) < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi (perbedaan) pada minat menulis cerita siswa setelah penggunaan aplikasi Comica pada kelas eksperimen.

Tabel 11 Hasil Uji Perbedaan Minat Menulis Cerita Kelas Kontrol

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Lower	Upper								
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-11,83333	4,41013	,90021	-13,69557	-9,97110	-13,145	23	,000

Sumber:Analisa Data, 2023.

Hasil uji perbedaan minat menulis cerita kelas kontrol, pada kolom paired samples correlations diperoleh nilai sig.=0.000 < 0,05 dan pada kolom nilai Paired Samples Test Sig. (2-tailed = 0.000) < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil minat menulis cerita siswa setelah diberikan pembelajaran pada kelas kontrol.

2) Uji Perbedaan Pretest dan Posttest Keterampilan Menulis Cerita

Output hasil Uji Perbedaan Pretest-Posttest Keterampilan Menulis Ceritakelas Eksperimen, diperoleh nilai P (Sig.2-tailed) = 0.000<0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan keterampilan menulis cerita siswa setelah penggunaan aplikasi Comica pada kelas eksperimen.

Tabel 12 Hasil Uji Perbedaan Pretest-Posttest Keterampilan Menulis Ceritakelas Eksperimen

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Lower	Upper								
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-33,00000	5,00833	1,00167	-35,06734	-30,93266	-32,945	24	,000

Sumber:Analisa Data, 2023.

Tabel 13 Hasil Uji Perbedaan Pretest-Posttest Kelas Kontrol

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Lower	Upper								
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-11,83333	4,41013	,90021	-13,69557	-9,97110	-13,145	23	,000

Sumber:Analisa Data, 2023.

Hasil uji perbedaan pretest-posttest kelas kontrol, diperoleh nilai P (Sig.2-tailed) = 0.000<0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan keterampilan menulis cerita siswa setelah diberikan pembelajaran pada kelas kontrol.

3) Uji Kesamaan Kemampuan Awal (Pretest)

Uji kesamaan kemampuan awal dilakukan untuk mengetahui bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal dari siswa pada kedua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 14 Hasil Pengujian Kesamaan Kemampuan Awal Kelas Kontrol Dan Eksperimen

		Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	
<i>Pretest</i>	Keterampilan Menulis Cerita	Equal variances assumed	,070	,792	,258	47	,797	,61167
		Equal variances not assumed			,259	46,979	,797	,61167

Sumber:Analisa Data, 2023.

Hasil uji F, diperoleh nilai sig. (0,792) > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal antara siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

d. Uji Hipotesis

Hasil uji-t dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran menulis cerita dengan penggunaan aplikasi Comica (kelas eksperimen) lebih efektif daripada pembelajaran tanpa menggunakan aplikasi Comica (kelas kontrol). Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan program SPSS 25 for Windows dengan Independent Samples Test.

Tabel 15 Hasil Uji-T Data Gain Ternormalisasi pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Independent Samples Test					
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
<i>Posttest</i> Keterampilan Menulis Cerita	Equal variances assumed	,256	,615	6,397	47	,000	21,77833
	Equal variances not assumed			6,402	46,999	,000	21,77833

Sumber:Analisa Data, 2023.

Hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan uji-t melalui program SPSS 25.0 for Windows menggunakan Independent Sample T-Test dengan asumsi kedua varians homogen (equal varians assumed) dan taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai P Sig (2-tailed = 0,000) < ½ α (0,05). Kaidah pengujian hipotesis digunakan apabila nilai P ≤ ½ α (0,05). Ini berarti bahwa hipotesis alternative (H1) diterima, sehingga ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan aplikasi Comica dalam menulis cerita dengan kelas yang tidak menggunakan aplikasi Comica dalam pembelajaran menulis cerita (metode konvensional) dalam pembelajaran menulis cerita siswa kelas V-A SDS Muhammadiyah Mimbar Kota Makassar dengan siswa kelas V-B UPT SPF SDN Pongtiku 2 Kota Makassar.

B. Pembahasan

Berdasarkan analisis Output dari data analisis statistik minat menulis cerita 25 siswa pada kelas eksperimen saat pretest terlihat bahwa nilai rata-rata diperoleh 44,32 dengan median 45, skor minimum 30 dan skor maksimum 60 serta modus 30. Sedangkan pada posttest terlihat bahwa nilai rata-rata diperoleh 79,56 dengan median 83, skor minimum 50 dan skor maksimum 95 serta modus 90. Simpangan baku minat menulis saat pretest adalah 8,53776 maupun saat posttest lebih kecil dari nilai rata-rata saat pretest maupun posttest. Adapun yang terjadi Output analisis statistik frekuensi keterampilan menulis cerita siswa pada kelas eksperimen saat pretest terlihat bahwa nilai mean 47,32 dan median 48 serta modus 33 sedangkan pada posttest terlihat bahwa nilai mean 80,32 dan median 83 serta modus 50. Simpangan baku pretest adalah 8,53776 lebih kecil dari pada simpangan baku posttest yaitu 12,12339. Hal ini menunjukkan kemampuan siswa setelah diberikan pembelajaran menulis cerita dengan menggunakan aplikasi Comica lebih bervariasi daripada sebelum diberikan perlakuan penggunaan aplikasi.

Output dari data analisis statistik minat menulis cerita 24 siswa pada kelas kontrol saat pretest terlihat bahwa nilai rata-rata diperoleh 46,6667 dengan median 47,5, skor minimum 33 dan skor maksimum 60 serta modus 33. Sedangkan pada posttest terlihat bahwa nilai rata-rata diperoleh 58,6667 dengan median 59, skor minimum 37 dan skor maksimum 80 serta modus 37. Simpangan baku minat menulis saat pretest maupun saat posttest lebih kecil dari nilai rata-rata saat pretest maupun posttest. Dalam statistic Keterampilan Menulis Cerita pada Kelas Kontrol Output analisis statistik frekuensi keterampilan menulis cerita siswa pada siswa di kelas kontrol saat pretest terlihat bahwa nilai mean 46,7083, median 47,5 dan modus 40, sedangkan pada posttest terlihat bahwa nilai mean 58,5417 median 59 dan modus 50. Simpangan baku pretest adalah 8,01889 lebih kecil dari pada simpangan baku posttest yaitu 11,68789. Hal ini menunjukkan bahwa variasi dari kemampuan siswa saat pretest dan posttest bervariasi namun hampir sama.

Dalam Output uji normalitas data dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnow dan Shapiro-Wilk pada tabel 4.13 menunjukkan skor minat menulis cerita sebelum perlakuan adalah 0,200 (Kolmogorov-Smirnow) dan 0,235 (Shapiro-Wilk), skor minat menulis cerita setelah perlakuan adalah 0,89 (Kolmogorov-Smirnow) dan 0,064 (Shapiro-Wilk), pretest keterampilan menulis cerita adalah 0,200 (Kolmogorov-Smirnow) dan 0,105 (Shapiro-Wilk) serta posttest keterampilan menulis cerita adalah 0,200 (Kolmogorov-Smirnow) dan 0,062 (Shapiro-Wilk). Pada tabel uji normalitas terlihat nilai signifikansi masing-masing lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data skor minat menulis cerita sebelum perlakuan, skor minat menulis cerita setelah perlakuan, pretest keterampilan menulis cerita dan posttest keterampilan menulis cerita pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Sementara, Output uji homogenitas varian dengan menggunakan uji Levene pada tabel 6, nilai signifikansinya adalah 0,820. Nilai signifikansi 0,820 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen ditinjau dari skor minat menulis cerita sebelum perlakuan berasal dari populasi yang mempunyai varian yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

Hasil uji-t dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran menulis cerita dengan penggunaan aplikasi Comica (kelas eksperimen) lebih efektif daripada pembelajaran tanpa menggunakan aplikasi Comica (kelas kontrol). Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan program SPSS 25 for Windows dengan Independent Samples Test. Hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan uji-t melalui program SPSS 25.0 for Windows menggunakan Independent Sample T-Test dengan asumsi kedua varians homogen (equal varians assumed) dan taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai P Sig (2-tailed = 0,000) < ½ α (0,05). Kaidah pengujian hipotesis digunakan apabila nilai P ≤ ½ α (0,05). Ini berarti bahwa hipotesis alternative (H1) diterima, sehingga ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan aplikasi Comica dalam menulis cerita dengan kelas yang tidak menggunakan aplikasi Comica dalam pembelajaran menulis cerita (metode konvensional) dalam pembelajaran menulis cerita siswa kelas V-A SDS Muhammadiyah Mimbar Kota Makassar dengan siswa kelas V-B UPT SPF SDN Pongtiku 2 Kota Makassar.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Comica berpengaruh positif terhadap minat menulis cerita pada siswa di UPT SPF SDN Pongtiku 2 Kota Makassar. Hal ini terlihat pada rata-rata skor pengisian angket minat angket minat setelah perlakuan terdapat kenaikan dari 44,32 menjadi 79,56. Dapat ditegaskan bahwa penggunaan aplikasi Comica efektif dalam meningkatkan Minat menulis cerita siswa kelas V-B UPT SPF SDN Pongtiku 2 Kota Makassar. Penggunaan aplikasi Comica juga berpengaruh positif terhadap keterampilan menulis cerita pada siswa di UPT SPF SDN Pongtiku 2 Kota Makassar. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai rata-rata kelas kontrol yaitu $80,32 > 58,5$. Dapat ditegaskan bahwa penggunaan aplikasi Comica efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas V-B UPT SPF SDN Pongtiku 2 Kota Makassar.

Penggunaan aplikasi Comica dalam pembelajaran menulis cerita berpengaruh positif pada minat menulis cerita siswa sehingga dianjurkan bagi para guru sekolah dasar maupun sekolah lanjutan tingkat pertama, menggunakan aplikasi Comica demi peningkatan keterampilan menulis cerita siswa. Peneliti lain juga dapat menggunakan penelitian ini sebagai modal penelitian terhadap fokus penelitian yang mirip dengan melakukan modifikasi sesuai dengan konteks dan permasalahan yang tengah dihadapi.

Daftar Pustaka

- Abidah, L., Askangela, M. L., Berlianty, D., & Asih, R. A. (2022). Improving Distance Learners' Writing Skills Through Comic Strip Creation: A Project-Based Learning. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5954–5962.
- Alwi, A., Rozak, A., & Wiradinata, R. (2021). Penguatan Aspek Kreativitas Melalui Pembelajaran Menulis Teks Narasi Dengan Model Berbasis Proyek. *Jurnal Tuturan*, 10(1), 1–15.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Harvey, R. C. (1996). *The art of the comic book: An aesthetic history*. Univ. Press of Mississippi.
- Hikmatin, T. (2020). Pengaruh minat baca dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan menulis cerita pendek. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(03), 286–292.
- Ilyana, S., & Sari, R. C. (2015). Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(2).
- Makariem Nadiem. (2023). *Pidato Pembukaan Festival Tunas Bahasa Ibu Nasional (FTBIN)*, Jakarta.
- Mitasari, L. S., & Utami, R. D. (2017). Peran Kegiatan Literasi Dalam Meningkatkan Minat Membaca Dan Menulis Siswa Kelas Atas diSDN Gumpang 1. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mundziroh, S., Andayani, & Saddhono, K. (2013). Peningkatan kemampuan menulis cerita dengan menggunakan metode picture and picture pada siswa sekolah dasar. *Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 2(1), 1–10. https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bhs_indonesia/article/view/2148/1563
- Musfiroh Daraini. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Negeri Sinduadi 1. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 21, 2. 0442. 053
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan media komik pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2).
- Purwanto, D. (2013). Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 1(01).
- Subandiyah, H. (2015). Pembelajaran literasi dalam mata pelajaran bahasa indonesia. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 2(1).
- Syaodih S, Nana. 2010. *Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yulianti, S., Nuraeni, S., & Parmawati, A. (2019). Improving Students' Writing Skill Using Brainswriting Strategy. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 2(5), 714. <https://doi.org/10.22460/project.v2i5.p714-721>