



# JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 2 Tahun 2024 Halaman 1535 - 1544

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Efektivitas Penggunaan Media Komik terhadap Keterampilan Berbicara (Kajian Meta-Analisis)

Nurul Khisbiyah<sup>1✉</sup>, Titik Harsiati<sup>2</sup>, Didin Widyartono<sup>3</sup>

Universitas Negeri Malang, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [nurul.khisbiyah.2202118@students.um.ac.id](mailto:nurul.khisbiyah.2202118@students.um.ac.id)<sup>1</sup>, [titik.harsiati.fs@um.ac.id](mailto:titik.harsiati.fs@um.ac.id)<sup>2</sup>, [didin.fs@um.ac.id](mailto:didin.fs@um.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penggunaan media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia telah banyak dilakukan oleh para peneliti. Dalam artikel ini akan diuji efektivitas penggunaan media komik pada pembelajaran bahasa Indonesia, dengan fokus pada keterampilan berbicara. Artikel ini merupakan artikel meta-analisis yang menggabungkan 15 artikel dari jurnal nasional yang telah dipilih sesuai dengan rumpun pembahasan. Metode penelitian kuantitatif dipilih dalam artikel ini karena melalui metode tersebut diketahui nilai *effect size* dari sejumlah data yang telah dikumpulkan. Hasil penelitian ini, disimpulkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki pengaruh yang sangat besar. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis dan hitung data-data berupa artikel. Nilai rata-rata pretest adalah 59,29 kemudian media komik diimplementasikan, rata-ratanya berubah menjadi 78,17. Dari perolehan rata-rata tersebut, dikemukakan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar sebanyak 18,88. Berdasarkan uji paired sampe test diperoleh nilai  $\text{sig } 0,000 < 0,5$  yang menunjukkan adanya peninggian rata-rata hasil belajar dari dua tes yang telah diteliti. pada *effect size* yang bersumber dari kriteria penilaian Cohen diperoleh nilai  $2,02 > 0,8$  menunjukkan bahwa media komik memiliki pengaruh sangat besar pada hasil pembelajaran peserta didik.

**Kata Kunci:** Keterampilan Berbicara, Media Komik, Meta-analisis, Pembelajaran.

### Abstract

*The use of comic media in Indonesian learning has been widely studied by researchers. In this article, we examine the effectiveness of the use of comic media on Indonesian learning, focusing on speaking skills. This article is a meta-analysis article that combines 15 articles from national journals that have been selected according to the discussion family. The quantitative research method was chosen in this article because, through this method, it is known the effect size value of a number of data points that have been collected. In the results of this study, it was concluded that the use of comic media in learning Indonesian has a very large influence. This is evidenced by the results of analysis and calculating data in the form of articles. The average score of the pretest was 59.29, but when comic media was implemented, the average changed to 78.17. From this average gain, it was stated that there was an increase in the average learning outcomes of 18.88. Based on the paired test, a sig value of  $0.000 < 0.5$  was obtained, t size sourced from Cohen's assessment criteria, a value of  $2.02 > 0.8$  shows that comic media has a very large influence on student learning outcomes. which showed an increase in the average learning outcomes of the two tests that had been studied. In effect size sourced from Cohen's assessment criteria, a value of  $2.02 > 0.8$  shows that comic media has a very large influence on student learning outcomes.*

**Keywords:** Comic Media, Learning, Meta-analysis, Speaking Skills.

Copyright (c) 2024 Nurul Khisbiyah, Titik Harsiati, Didin Widyartono

✉ Corresponding author :

Email : [nurul.khisbiyah.2202118@students.um.ac.id](mailto:nurul.khisbiyah.2202118@students.um.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7419>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 2 Tahun 2024  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia sebagai bahasa negara menduduki berbagai aspek penting dalam pembelajaran. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat komunikasi yang menghubungkan antara pengajar dan peserta didik. Pada semua jenjang Pendidikan, bahasa Indonesia adalah mata pelajaran wajib yang dipelajari di kelas oleh peserta didik. Secara umum, keterampilan berbahasa meliputi empat aspek, dan keempat aspek tersebut dipelajari oleh peserta didik bahkan sedari dini. Keterampilan berbicara diperoleh setelah seorang individu telah menguasai keterampilan menyimak (Saputri & Firmansyah, 2023). Keterampilan berbicara bersifat produktif, atau menghasilkan bentuk-bentuk tuturan. Perkembangan bahasa reseptif memengaruhi perkembangan bahasa ekspresif, yang mana bahasa ekspresif diperoleh melalui pengalaman yang diperoleh yang diwujudkan dalam bentuk proses berbicara (Sulistiyawati & Amelia, 2020). Keempat keterampilan berbahasa memiliki keterkaitan satu sama lain, sehingga dalam penerapannya dibutuhkan kinerja dari keempat keterampilan (Prabawardani, dkk. 2018).

Keterampilan berbicara penting dikuasai manusia karena berkaitan dengan komunikasi. Keterampilan berbicara memiliki tujuan untuk melatih komunikasi dengan sesama. Melalui proses berbicara, ide, gagasan, pemikiran, dan tujuan dalam pikiran akan dituangkan dengan kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang (Sinta & Hariani, 2018). Dalam konteks pembelajaran, keterampilan berbicara berada di tataran tersulit untuk dikuasai oleh peserta didik dan menjadi keterampilan yang penting untuk peserta didik. Untuk mencapai hal tersebut, maka diperlukan analisis kebutuhan mendasar mengenai media dengan tidak hanya menitikberatkan pada pendekatan secara bahasa (Cavalcante, dkk., 2016). Media sebagai penunjang pembelajaran berperan penting dalam penyampaian materi, penggunaan media yang tepat akan memengaruhi hasil belajar peserta didik. Selain itu, ditemukan faktor lain yang memengaruhi proses berbicara di luar pembelajaran. Interaksi dengan lingkungan dan pemilihan kegiatan sehari-hari turut memengaruhi kemampuan berbicara (Rambe, dkk., 2021). Kemampuan berbicara dapat ditempa secara berkala melalui pemilihan kegiatan yang tepat.

Dalam kegiatan pembelajaran diperlukan berbagai komponen penting, seperti bahan ajar, media, metode, strategi, dan asesmen. Cara menentukan komponen pembelajaran berbicara dapat dilakukan dengan menemukan kesulitan dan bentuk interaksi antar siswa (Xu, 2023). Melalui perumusan tersebut komponen dapat ditentukan. Media berperan mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan keterampilan yang dituju. Penggunaan media dalam keterampilan dapat difungsikan sebagai stimulus dalam membantu mengembangkan keterampilan yang dimiliki (Ratnasari & Zubaedah, 2019). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berperan sebagai penghubung antara proses pembelajaran dan penyampaian materi agar lebih mudah. Media pembelajaran memiliki banyak ragam dan jenisnya sesuai menyesuaikan tujuan pembelajaran (Izzah & Ma'sum, 2021). Pada keterampilan berbicara media dapat diklasifikasikan sesuai dengan peran dan fungsinya, yang dapat ditinjau berdasarkan pendekatan genre, pendekatan proses, pendekatan skema, respon yang diberikan, kerangka dasar penggunaan, dan metakognitif.

Media berfungsi sebagai alat untuk membantu guru mengemas materi pembelajaran lebih menarik dan membuat pembelajaran di kelas tidak membosankan. Media pembelajaran berbicara dapat berupa penyampaian cerita secara tradisional dan digital, dengan tetap mempertimbangkan konten dan fleksibilitas (Zhussupova & Shadiev, 2023). Komik merupakan cerita yang dikemas menarik dengan penyajian cerita dan gambar sehingga dapat menstimulasi daya visual peserta didik (Izzah & Ma'sum, 2021). Komik adalah media grafis 2D yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran berbicara. Komik memiliki dua jenis, yaitu komik bersambung dan buku komik (Lestari & Afifah, 2021). Buku komik menyajikan cerita yang lebih utuh dan lebih kompleks, dibandingkan komik bersambung. Sebagai alternatif media pembelajaran, komik menjadi salah satu alat komunikasi materi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yang berfokus pada

keterampilan berbicara. Melalui penelitian ini, akan dikaji lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan media komik sebagai rangsang dalam pembelajaran berbicara.

Penelitian ini akan membahas efektivitas penggunaan komik yang telah diimplementasikan pada penelitian-penelitian yang telah dilakukan guna mengetahui apakah media komik efektif digunakan dalam keterampilan berbicara. Penelitian ini berjenis metaanalisis, yaitu penelitian yang mengumpulkan beberapa penelitian yang memiliki rumpun dan lingkup sama agar diperoleh bukti efektivitas pada suatu hal (Pasambo & Radia, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk menguji data hasil penelitian yang sudah dikumpulkan, yaitu data peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dengan mengurangi skor posttest dan pretest.

Penelitian metaanalisis sebelumnya telah dilakukan oleh Ariefyani, dkk. (2022) dengan judul *Meta-Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, hasil penelitian tersebut menunjukkan nilai rata-rata posstest yang berjumlah 85,4 yang cukup tinggi, berbeda dengan hasil pretest yang menunjukkan angka 58,5. Penelitian lain yang relevan telah dilakukan oleh Ariefyani, dkk. (2022) dengan judul *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD*, hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai gain sebesar 20,62. Peningkatan penerapan model role playing terendah sebesar 15% dan nilai tertinggi sebesar 105%. Penelitian lain yang memiliki cakupan serupa dilakukan oleh Herdayana (2022), dengan judul *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Bentuk Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV SD Negeri Pancurbatu*. Melalui penelitian tersebut ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan media komik tematik “Indahnya Keberagaman Negeriku”. Hal tersebut menandakan bahwa komik dapat menjadi media yang efektif digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan tiga penelitian terdahulu, kesamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan komik sebagai fokus yang akan diteliti. Perbedaan penelitian ini dengan tiga penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media komik yang diterapkan dalam pembelajaran berbicara. Penelitian meta-analisis mengenai penggunaan media komik dalam pengembangan kemampuan berbicara memiliki relevansi yang signifikan dalam konteks pembelajaran bahasa. Melalui sintesis data dari berbagai studi, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang sejauh mana komik dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, baik dalam hal kelancaran berbicara, penggunaan kosakata, maupun struktur kalimat. Analisis ini juga dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas media komik dalam pembelajaran berbicara, seperti desain komik, interaktivitas, dan dukungan konteks pembelajaran. Dengan demikian, penelitian meta-analisis ini tidak hanya memberikan bukti empiris tentang efektivitas media komik dalam pengembangan kemampuan berbicara, tetapi juga memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan kurikulum dan praktik pengajaran yang lebih efektif di bidang pembelajaran bahasa.

## **METODE**

Penelitian metaanalisis didasarkan pada beberapa data penelitian-penelitian sebelumnya. Pemilihan metode yang digunakan yakni dengan merangkum, meninjau kembali, dan kumpulan data dari penelitian yang relevan. Penelitian ini adalah penelitian meta-analisis yang mana pada penelitian ini merangkum berbagai penelitian yang memiliki cakupan serupa untuk menguji efektivitas penggunaan media komik dalam pembelajaran berbicara.

Data yang dikumpulkan dikumpulkan melalui pencarian via online melalui Google Scholar dan sumber internet lainnya, menggunakan kata kunci “keterampilan berbicara”, “media pembelajaran komik”, “pembelajaran bahasa Indonesia”. Sampel yang digunakan sebanyak 15 jurnal nasional yang relevan dengan judul penelitian yang akan dilakukan. Kemudian dasar dari pengambilan artikel ini dari adanya data pre-test dan post-test, kemudian menentukan besarnya pengaruh effect size. Analisis data yang digunakan

menggunakan campuran yakni pemaparan data secara kuantitatif dan penjabaran secara kualitatif deskriptif. Teknik analisis ukuran efek digunakan dalam penelitian ini. Adapun cara menemukan effect size menggunakan hasil Uji-t, rumus yang digunakan untuk menguji *effect size* berdasarkan Cohen's:

$$d = \frac{M_{posttest} - M_{pretest}}{\sqrt{SD_{pretest}^2 + SD_{posttest}^2}} \quad (1)$$

Rumus di atas merupakan rumus untuk menghitung effect size, huruf *d* menunjukkan *effect size*. Kemudian  $M_{pretest}$  merupakan mean pretest, atau nilai rata-rata pretest. Sedangkan  $M_{posttest}$  merupakan mean posttest, atau nilai rata-rata yang diperoleh dari mean posttest. Selanjutnya untuk  $SD_{pretest}$  yang diakar pangkat menunjukkan nilai standar deviasi pretest, sedangkan yang dipangkat dua merupakan standar deviasi posttest. Adapun presentasi yang diperoleh selanjutnya dikelompokkan ke dalam kriteria penilaian tabel

**Tabel 1. Interpretasi Effect size Cohen's**

Effect Size	Interpretasi
$0 < d < 0,2$	Kecil
$0,2 < d \leq 0,5$	Sedang
$0,5 < d \leq 0,8$	Besar
$d > 0,8$	Sangat besar

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dianalisis berjumlah 15 jurnal dengan menggunakan beberapa jurnal yang telah dipublikasikan di jurnal nasional dalam kurun waktu 20xx-2023. Jurnal yang telah dimasukkan ke dalam data, telah sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, yaitu jurnal yang membahas media komik untuk keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Jurnal yang diperoleh dan dimasukkan dalam penelitian meta-analisis ini diantaranya:

**Tabel 2. Daftar Jurnal Penelitian**

Judul Jurnal	Tahun	Nama Penulis	Nama Jurnal
Efektivitas Media Komik Berbantuan Model Bermain Peran Untuk Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas V SD	2023	Lina Risti Susanti	Inopendas: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Pengembangan Multimedia Interaktif E-komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa	2021	Siti Ainun Nazhiroh , Muhamad Jazeri , Binti Maunah	Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan
Inovasi Pembelajaran Kooperatif "Komik Arabi": Peningkatan Kemampuan Bercerita Siswa Kelas IX-11 MTs Negeri Model I Banda Aceh	2019	Tarbiati Tarbiati	Acomt : Annual Conference on Madrasah Teacher
Peningkatan Keterampilan Berbicara Unggah- Ungguh Bahasa Jawa Menggunakan Komik Digital di Sekolah Dasar	2022	Lika Tunjung Sari, Nur Syamsiah, Endang Sri Maruti	Prosiding Koferenasi Ilmiah Dasar
Pengembangan Komik Berbasis Pixton pada Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fantasi Kelas VII SMP Negeri 1 Kretek Tahun Ajaran 2021/2022	2021	Dika Ismu Meilani	Repository Program Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UNY
Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar	2019	Eka Mei Ratnasari,	Scholaria: Jurnal

1539 *Efektivitas Penggunaan Media Komik terhadap Keterampilan Berbicara (Kajian Meta-Analisis) – Nurul Khisbiyah, Titik Harsiati, Didin Widyartono*  
 DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7419>

Judul Jurnal	Tahun	Nama Penulis	Nama Jurnal
terhadap Kemampuan Berbicara Anak		Enny Zubaidah	Pendidikan dan Kebudayaan
Penggunaan Sprachblasen pada Media Komik dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman	2021	Rahmawati Rahmawati, Nurming Saleh, Misnah Mannahali	Phonologie: Journal of Language and Literature
Efektivitas Penggunaan Media Papan Cerita Bergambar dalam Pembelajaran Berbicara di Kelas II SDN Mojowuku Kedamen Gresik	2015	Putri Sinta	Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Al-Washliyah Perbutulan Kabupaten Cirebon	2017	Syibli Maufur, Susi Lisnawati	Al-Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI
Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak	2022	Fahrudin Fahrudin, Ika Rachmayani, Baik Nilawati Astini, Nuri Safitri	Journal of Classroom Action Research
Keefektifan Penggunaan Media Brettspiel dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Makassar	2017	Andi Tenri, Wahyu Kurniati Asri, Laelah Azizah	Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra
Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SD	2019	Elwi Nailul Muna, I. Nyoman Sudana Degeng, Fattah Hanurawan	Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan
Keefektifan Media Audio-Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Sekolah Dasar	2022	Yanti Arasi Sidabutar, Leonita Marisa Efipani Manihuruk	Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan
Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar	2021	Ari Suriani, Chandra Chandra, Elfia Sukma, Habibi Habibi	Jurnal Basicedu
Penggunaan Media Kartu Gambar Berwarna sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas VIII SMP 4 Mataram Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/ 2017	2018	Andi Mas Ani	JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan

**Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Komik**

Sampel	Pretest	Posttest	Gain	Effect Size
A1	64.79	93.33	28.54	3.06
A2	57.35	80.58	23.23	2.49
A3	71.00	80.00	9.00	.96
A4	60.80	72.90	12.10	1.30

Sampel	Pretest	Posttest	Gain	Effect Size
A5	49.60	87.60	38.00	4.07
A6	65.50	80.50	15.00	1.61
A7	70.00	78.00	8.00	.86
A8	53.85	78.88	25.03	2.68
A9	53.97	91.19	37.22	3.99
A10	48.46	57.20	8.74	.94
A11	42.75	65.69	22.94	2.46
A12	73.67	77.25	3.58	.38
A13	49.43	79.49	30.06	3.22
A14	74.70	80.91	6.21	.67
A15	53.50	69.10	15.60	1.67

Berdasarkan hasil analisis dari tabel 3, ditemukan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, yang ditunjukkan dengan perolehan data 6,21 dan yang tertinggi pada perolehan data tertinggi 37,22 dengan rata-rata peningkatan sebesar 18,88.

**Tabel 4. Test of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
SEBELUM	.166	15	.200*	.942	15	.408
SESUDAH	.194	15	.134	.941	15	.400

\*. This is a lower bound of the true significance.  
 a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas pada tabel 2, ditemukan bahwa  $\text{sig} > 0,05$  dari 15 data yang digunakan. Dari hasil uji normalitas tersebut terlihat bahwa penggunaan media komik pada pembelajaran bahasa Indonesia sebelumnya sejumlah  $0,408 > 0,05$ , dan nilai sig sesudah menggunakan media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia sejumlah  $0,400 > 0,05$ . Kemudian di bawah ini ditampilkan hasil penghitungan Paired-sample T-Test

**Tabel 5. statistik Paired-sample T-Test**

		Paired Samples Statistics			
Pair 1		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	59.2913	15	10.15710	2.62255
	POSTTEST	78.1747	15	9.33126	2.40932

**Tabel 6. paired samples correlations**

		Paired Samples Correlations		
Pair 1		N	Correlation	Sig.
Pair 1	SEBELUM & SESUDAH	15	.333	.225

**Tabel 7. paired samples test**

		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	SEBELUM - SESUDAH	- 18.88333	11.27157	2.91031	- 25.12532	- 12.64135	6.488	.000

Berdasarkan hasil Paired-sample T-Test yang ditunjukkan tabel 4, ditemukan bahwa menggunakan komik sebagai media pembelajaran dalam pelajaran bahasa Indonesia mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan setelah penggunaan media komik, rata-rata awal sebelum menggunakan media komik sebesar 59,29 kemudian mengalami peningkatan menjadi 78,17. Dari hasil termuan tersebut, terdapat selisih sebanyak 18,88. Sehingga diketahui bahwa selisih peningkatan tidak terlalu banyak. Penelitian serupa telah dilakukan oleh Saputro & Soeharto (2015)) dengan judul Pengembangan Media Komik berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Intergratif Kelas IV SD, dikemukakan bahwa persentase antara skor pretest dan posttest peserta didik meningkat 18,86% dari semula 71,59% menjadi 90,45%. Berdasarkan analisis menggunakan gain score diperoleh  $g = 0,66$ . Peningkatan tersebut termasuk ke dalam kategori “sedang”, artinya telah terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media komik berbasis karakter pada jenis pembelajaran tematik.

Pada tabel 5 dapat diketahui bahwa nilai Sig yaitu  $0,225 < 0,5$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada selisih perbedaan rata-rata antara hasil belajar sebelum dan sesudah. Selisih tersebut menandakan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik saat menggunakan media komik dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Sinta & Hariani (2015) dengan judul Efektivitas Penggunaan Papan Cerita Bergambar dalam Pembelajaran Berbicara di Kelas II SDN Mojowaku Kedamean Gresik, diketahui hasil uji reliabilitas diketahui 0,67 dan dapat dikonsultasikan dengan  $N=23-2=21$  maka taraf signifikasinya diperoleh 5% adalah 0,433. Dengan demikian  $r_{11}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  ( $0,67 > 0,433$ ). Jadi, dapat disimpulkan bahwa instrumen pretest dan posttest tersebut dinyatakan reliabel.

Pada tabel 6 menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 6,488 > t_{tabel} = 2,023$ . Sehingga disimpulkan bahwa perbedaan signifikan antara rata-rata pretest dan posttest mengenai penggunaan media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasar hasil nilai rata-rata dan nilai signifikan penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dalam pembelajaran bahasa menggunakan media komik. Pada penelitian secara keseluruhan memberikan hasil *effect size* yang tergolong pada tingkatan sedang. Hasil analisis *effect size* tiap artikel yang sudah dikumpulkan memiliki hasil yang berbeda-beda. Pemilihan media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki pengaruh dan peningkatan pada hasil belajar pesera didik. Penelitian serupa dilakukan oleh Nazhiroh, dkk. (2021) dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa, dikemukakan bahwa  $t_{hitung}$  3,634 lebih besar dari  $t_{tabel}$  2,021 dan nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$ . Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif e-komik berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik. Berikut hasil penghitungan *effect size* dari masing-masing artikel yang sudah dikumpulkan:

**Tabel 8. Hasil analisis effect size artikel**

No.	Sampel	Effect Size	Keterangan
1	A1	3.06	Sangat besar
2	A2	2.49	Sangat besar
3	A3	.96	Sangat besar
4	A4	1.30	Sangat besar

<b>5</b>	A5	4.07	Sangat besar
<b>6</b>	A6	1.61	Sangat besar
<b>7</b>	A7	.86	Sangat besar
<b>8</b>	A8	2.68	Sangat besar
<b>9</b>	A9	3.99	Sangat besar
<b>10</b>	A10	.94	Sangat besar
<b>11</b>	A11	2.46	Sangat besar
<b>12</b>	A12	.38	Sedang
<b>13</b>	A13	3.22	Sangat besar
<b>14</b>	A14	.67	Besar
<b>15</b>	A15	1.67	Sangat besar
<b>Mean</b>		2,02	Sedang

Dari perolehan hasil hitung, ditemukan mean effect size sebesar 2,02, dengan perolehan effect size tertinggi pada kode artikel A9 dengan nilai 3,99 dan nilai terendah pada kode artikel A11 dengan perolehan sebesar 0,38. Dari 15 artikel yang telah dihitung memiliki hasil effect size yang beragam. Mayoritas hasil data yang diperoleh menunjukkan interpretasi sangat besar, terdapat dua data yang menunjukkan perbedaan perolehan interpretasi, yaitu pada kode artikel A12 nilai effect size 0,38 dengan interpretasi sedang dan kode artikel A14 nilai effect size 0,67 dengan interpretasi besar. Hasil rata-rata effect size diperoleh 2,02 > 0,8 berdasarkan tabel kategori effect size Cohen, nilai tersebut termasuk ke dalam kategori sangat besar. Dari perolehan sejumlah data yang sudah ditemukan, maka pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media komik pada keterampilan berbicara memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perolehan hasil belajar.

Perolehan hasil tersebut diperkuat dengan penelitian dari Kurniawan & Hardini (2020) berjudul *Meta-Analysis Pengaruh Media Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Penelitian itu menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan media komik. Hal ini ditunjukkan melalui data hasil uji paired samples test yang menunjukkan nilai signifikan yaitu  $0,000 < 0,05$  sehingga terdapat perbedaan signifikan pada peningkatan hasil belajar peserta didik di jenjang sekolah dasar. Berdasarkan indikator penelitian, jenjang pendidikan yang paling banyak digunakan sebagai objek penelitian adalah jenjang sekolah dasar, sejumlah 10 peneliti dan 5 penelitian lainnya diterapkan dalam jenjang sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Artikel yang menggunakan media komik pada jenjang sekolah dasar yang telah dilakukan oleh 10 peneliti menunjukkan persentase 30,63% pada keterampilan berbicara. Penggunaan media komik yang bergambar merangsang, menunjang dan menarik minat pembelajaran kalangan peserta didik dalam pembelajaran. kombinasi gambar, warna, dan dialog singkat menarik peserta didik dalam membaca kemudian menyampaikan kembali. Dari hasil analisis dan penguatan tersebut, media komik dapat dijadikan sebagai alternatif atau pilihan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil olah data yang dilakukan menunjukkan nilai rata-rata pretest dan posstest yang menggunakan media komik. Nilai rata-rata pretest adalah 59,29 kemudian media komik diimplementasikan, rata-ratanya berubah menjadi 78,17. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 18,88 dalam rata-rata hasil belajar. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan (0,05), menunjukkan bahwa perbedaan tersebut bukanlah kebetulan semata, melainkan secara statistik signifikan. Selain itu, nilai effect size Cohen sebesar 2,02, melebihi kriteria penilaian Cohen yang menunjukkan dampak besar (0,8). Hal ini menegaskan bahwa implementasi media komik memiliki berdampak dalam pembelajaran bahasa indonesia dari dua tes yang telah diteliti. Jadi, menggunakan media komik dalam pembelajaran berbicara berpengaruh dalam menaikkan potensi berbicara..

Implementasi media komik telah terbukti sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Dalam penelitian ini, penggunaan media komik telah menunjukan



peningkatan berdasar rata-rata hasil belajar siswa. Keberhasilan ini dapat dijelaskan oleh beberapa faktor. Pertama, media komik menawarkan pendekatan visual dengan ragam desain yang menarik untuk siswa, sehingga memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik. Selain itu, narasi yang disajikan dalam format komik dapat membantu siswa mengaitkan informasi dengan konteks yang lebih hidup dan relevan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Relevansi konten membentuk interaksi keingintahuan siswa secara alami dan menjadi stimulus berbicara (Homayouni, 2022). Selain itu, interaksi antara gambar dan teks dalam media komik dapat memperkuat pemahaman dan memperjelas konsep-konsep yang disampaikan. Media yang beragam dan multidimensi dapat dipertimbangkan sesuai dengan kondisi dan isi pembelajaran, seperti media komik (Han & Lee, 2024). Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa media komik menjadi alternatif pemilihan media yang dapat memberi dampak signifikan dalam jangka pendek, seperti yang terlihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar yang mencolok. Oleh karena itu, implementasi media komik merupakan strategi pembelajaran yang efisien dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi akademik siswa.

Berdasarkan hasil akhir penelitian ini, ditegaskan bahwa media komik memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Dampak penelitian ini terhadap perkembangan keterampilan berbicara sangatlah signifikan, karena menyoroti efektivitas media komik media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbicara siswa secara substansial. Hasil ini memberikan landasan yang kuat bagi pengembangan metode pembelajaran keterampilan berbicara di masa depan.

## **KESIMPULAN**

Media komik memiliki pengaruh sangat besar dalam peningkatan pembelajaran bahasa indonesia keterampilan berbicara. Media komik secara umum dilakukan di jenjang sekolah dasar, karena dalam media tersebut digunakan kombinasi gambar, warna, dan dialog singkat yang mempermudah peserta didik dalam memahami konten. Media pembelajaran komik menarik minat peserta didik dalam pembelajaran berbicara. Melalui penelitian ini ditemukan bahwa media komik memiliki efektivitas yang besar terhadap pembelajaran berbicara.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ariefyani, R. A., Dkk. (2022). *Meta Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Innovative: Volume 2 Nomor 2 Tahun 2022 Research & Learning In Primary Education*
- Bara Saputro, H. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas Iv Sd Developing Character-Based Education Comic Media On Integratif-Thematic Learning For Fourth Grade. *Jurnal Prima Edukasia* (Vol. 3, Issue 1).
- Cavalcante, M. T. L., Riberas, G., & Rosa, G. (2016). Fostering Innovation In Social Work And Social Education Degrees: Multilingual Environment And Tools For Social Change. *International Journal Of Educational Technology In Higher Education*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/S41239-016-0031-0>
- Han, J., & Lee, D. (2024). Research On The Development Of Principles For Designing Elementary English Speaking Lessons Using Artificial Intelligence Chatbots. *Humanities And Social Sciences Communications*, 11(1). <https://doi.org/10.1057/S41599-024-02646-W>
- Homayouni, M. (2022). Peer Assessment In Group-Oriented Classroom Contexts: On The Effectiveness Of Peer Assessment Coupled With Scaffolding And Group Work On Speaking Skills And Vocabulary Learning. *Language Testing In Asia*, 12(1). <https://doi.org/10.1186/S40468-022-00211-3>

- 1544 *Efektivitas Penggunaan Media Komik terhadap Keterampilan Berbicara (Kajian Meta-Analisis) – Nurul Khisbiyah, Titik Harsiati, Didin Widyartono*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7419>
- Izzah, M. A., & Ma'sum, A. (2021). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Untuk Siswa Kelas X Ma Almaarif Singosari. *Jolla: Journal Of Language, Literature, And Arts*, 1(8), 1081–1094. <https://doi.org/10.17977/Um064v1i82021p1081-1094>
- Kurniawan, F., Dkk. (2020). *Meta-Analisis Pengaruh Media Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/jisip/index>
- Lestari, P. I., & Afifah, L. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Echt Spass Dengan Tema Schule Untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X. *Jolla: Journal Of Language, Literature, And Arts*, 1(11), 1532–1546. <https://doi.org/10.17977/Um064v1i112021p1532-1546>
- Nazhiroh, S. A., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 405–411. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.193>
- Pasambo, E., & Radia, E. H. (2022). Meta Analisis Pengaruh Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3257–3267. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2533>
- Sari, K. R. (2020). *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd (Vol. 2)*. Jpdk: Jurnal Pendidikan Dan Konseling
- Prabawardani, K., Dkk. (2018). Pengaruh Metode Storytelling Berbantuan Komik Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Ndongesia Siswa Kelas V. *Jurnal Edutech Universitas Pedidikan Ganesha (Vol. 6, Issue 2)*.
- Rambe, A. M., Sumadi, T., & Meilani, R. S. M. (2021). Peranan Storytelling Dalam Pengembangan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2134–2145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1121>
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E., (2019). *Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak*. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan
- Saputri, Z. H., & Firmansyah, M. B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Keterampilan Berbicara. *Jurnal Tinta (Vol. 5, Issue 1)*.
- Sinta, P., & Hariani, S. (2015). *Efektifitas Penggunaan Media Papan Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Berbicara Di Kelas Ii Sdn Mojowuku Kedamean Gresik*. Jpgsd: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Sulistiyawati, R., & Amelia, Z. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Media Big Book. *Jurnal Audhi (Vol. 2, Issue 2)*.
- Xu, X. (2023). Revolutionizing Education: Advanced Machine Learning Techniques For Precision Recommendation Of Top-Quality Instructional Materials. *International Journal Of Computational Intelligence Systems*, 16(1). <https://doi.org/10.1007/S44196-023-00361-Z>
- Herdayana, Thessa. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Bentuk Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Pancurbatu*
- Zhussupova, R., & Shadiev, R. (2023). Digital Storytelling To Facilitate Academic Public Speaking Skills: Case Study In Culturally Diverse Multilingual Classroom. *Journal Of Computers In Education*, 10(3), 499–526. <https://doi.org/10.1007/S40692-023-00259-X>