

## Penggunaan Media Gambar Kartun Dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 1 Teluk Dalem

**Putri Megawati\***

*Universitas Terbuka, Indonesia*

**Imam Faizin**

*Institut Agama Islam Pemalang, Indonesia*

*\*Email Korespondensi: putrimegawati287@gmail.com*

### INFO ARTIKEL

Diterima : 03/02/2026  
Direvisi : 11/02/2026  
Dipublikasikan : 15/02/2026

#### **Kata Kunci:**

*Media Gambar Kartun;  
Kemampuan Menulis; Karangan;  
Bahasa Indonesia.*

### ABSTRAK

*Kemampuan menulis karangan merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Namun, pada praktiknya, kemampuan menulis siswa masih tergolong rendah karena kurangnya motivasi, minimnya ide, serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media gambar kartun dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan siswa kelas V SDN 1 Teluk Dalem. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes menulis karangan, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan menulis siswa, ditandai dengan peningkatan rata-rata nilai dari pra-siklus 62,4 menjadi 72,8 pada siklus I dan meningkat menjadi 83,5 pada siklus II. Selain itu, partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan. Dengan demikian, penggunaan media gambar kartun terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 1 Teluk Dalem.*

### PENDAHULUAN

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peranan fundamental dalam perkembangan akademik dan intelektual peserta didik. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, menulis tidak hanya diposisikan sebagai keterampilan mekanis untuk menyusun kata dan kalimat, tetapi juga sebagai sarana ekspresi diri, pengembangan daya pikir kritis, serta pembentukan karakter melalui bahasa. Kurikulum pendidikan dasar di Indonesia menempatkan keterampilan menulis sebagai bagian integral dari empat keterampilan berbahasa, yakni menyimak,

berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan membentuk kompetensi komunikatif siswa secara utuh.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa sekolah dasar, khususnya dalam menulis karangan, masih tergolong rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide, menyusun kerangka karangan, mengembangkan paragraf, serta menggunakan ejaan dan tanda baca yang tepat. Permasalahan tersebut tidak hanya disebabkan oleh faktor internal siswa seperti rendahnya minat dan motivasi, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti strategi pembelajaran yang kurang variatif dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Menulis karangan pada tingkat sekolah dasar menuntut kemampuan berpikir konkret menuju abstrak. Siswa kelas V berada pada tahap perkembangan operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep yang disajikan secara visual dan kontekstual dibandingkan dengan konsep yang bersifat abstrak (Hasibuan et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual menjadi sangat relevan untuk membantu siswa mengembangkan ide dan imajinasi dalam menulis.

Salah satu media yang potensial untuk digunakan dalam pembelajaran menulis adalah media gambar kartun. Gambar kartun memiliki karakter visual yang menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Kartun biasanya menampilkan tokoh, situasi, dan alur cerita sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Visualisasi tersebut dapat merangsang daya imajinasi, mempermudah siswa dalam mengembangkan ide, serta membantu mereka menyusun alur cerita secara runtut. Selain itu, penggunaan gambar kartun juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena sifatnya yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Secara teoretis, penggunaan media gambar dalam pembelajaran sejalan dengan teori dual coding yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan akan lebih mudah dipahami dan diingat (Listiyani, et al., 2025). Dalam konteks menulis karangan, gambar kartun berfungsi sebagai stimulus visual yang membantu siswa mengonseptualisasikan ide sebelum dituangkan dalam bentuk tulisan. Dengan demikian, media gambar kartun tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai pemicu kreativitas dan imajinasi siswa.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media visual berkontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gambar seri efektif meningkatkan kemampuan menulis narasi dan teks eksplanasi karena membantu siswa mengorganisasi alur cerita secara visual dan sistematis (Yulistiani & Indihadi, 2020; Musyadad et al., 2021; Wiro et al., 2023; Wibowo & Roysa, 2018). Penelitian lain juga melaporkan bahwa media komik edukatif mampu meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi maupun narasi karena perpaduan gambar dan teks dapat memicu imajinasi serta memudahkan siswa memahami struktur tulisan (Lubis, 2020; Azzahro & Wati, 2023; Ulfah & Soenarto, 2017). Sementara itu, beberapa studi menunjukkan bahwa media animasi dan audiovisual dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta suasana pembelajaran yang lebih interaktif sehingga mendukung proses menulis siswa secara lebih aktif (Alfianto, 2021; Syahroni et al., 2023; Hawariyah, 2023). Namun demikian, penelitian mengenai penggunaan gambar kartun tunggal sebagai

stimulus utama dalam pembelajaran menulis masih relatif terbatas dibandingkan dengan gambar seri atau komik, sehingga diperlukan kajian lebih lanjut untuk mengetahui efektivitasnya secara lebih spesifik (Paridahanom, 2024; Khadijah, 2021; Nopianty & Indihadi, 2021).

Kesenjangan penelitian (research gap) inilah yang menjadi salah satu dasar urgensi penelitian ini. Meskipun berbagai media visual telah terbukti efektif, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas media gambar kartun dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan pada siswa kelas V sekolah dasar, khususnya dalam konteks sekolah negeri di daerah seperti SDN 1 Teluk Dalem. Padahal, karakteristik siswa di sekolah tersebut menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran yang sederhana, mudah diperoleh, dan sesuai dengan konteks lokal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN 1 Teluk Dalem, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memulai tulisan. Ketika guru memberikan tugas menulis karangan dengan tema tertentu, banyak siswa yang hanya menulis satu atau dua paragraf dengan pengembangan ide yang terbatas. Struktur karangan belum runtut, penggunaan kosakata masih sederhana, dan kesalahan ejaan cukup banyak ditemukan. Nilai rata-rata kelas pada tugas menulis sebelumnya berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Selain itu, pembelajaran menulis cenderung masih menggunakan metode konvensional berupa penugasan langsung tanpa didukung media yang menarik.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam menulis karangan. Penggunaan media gambar kartun dipandang sebagai salah satu alternatif solusi yang relevan. Media ini relatif mudah diperoleh, dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran, serta memiliki daya tarik visual yang tinggi bagi siswa sekolah dasar. Dengan memanfaatkan gambar kartun sebagai stimulus, diharapkan siswa lebih mudah mengembangkan ide, menyusun alur cerita, dan menuliskan gagasan secara runtut.

Urgensi penelitian ini semakin diperkuat oleh tuntutan abad ke-21 yang menekankan pentingnya keterampilan literasi. Literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca, tetapi juga kemampuan menulis sebagai sarana komunikasi tertulis yang efektif. Kemampuan menulis yang baik akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran lain, mengekspresikan pendapat, serta berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan menulis sejak jenjang sekolah dasar merupakan investasi penting dalam membangun generasi yang literat dan kompeten.

Penelitian ini juga memiliki relevansi praktis bagi guru sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa model pembelajaran yang aplikatif dan mudah diterapkan dalam konteks kelas. Guru dapat memanfaatkan media gambar kartun sebagai variasi strategi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis visual lainnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan mempertimbangkan latar belakang permasalahan, hasil penelitian terdahulu, serta urgensi peningkatan kemampuan menulis siswa sekolah dasar, maka penelitian ini difokuskan pada penggunaan media gambar kartun dalam meningkatkan

kemampuan menulis karangan pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 1 Teluk Dalem. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) bagaimana penerapan media gambar kartun dalam pembelajaran menulis karangan; (2) apakah penggunaan media gambar kartun dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan siswa; dan (3) bagaimana peningkatan motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Diharapkan penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, tetapi juga memperkaya kajian akademik mengenai efektivitas media visual dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN 1 Teluk Dalem. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media gambar kartun, serta menyusun instrumen penilaian. Pada tahap pelaksanaan, guru menggunakan gambar kartun sebagai stimulus untuk menulis karangan narasi. Siswa diminta mengamati gambar, mendiskusikan isi gambar, kemudian menuliskan karangan berdasarkan interpretasi mereka.

Teknik pengumpulan data meliputi tes menulis karangan, observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Instrumen penilaian karangan mencakup aspek isi, organisasi, penggunaan bahasa, kosakata, dan mekanik penulisan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar.

## **TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Temuan**

#### **a. Kondisi Awal Kemampuan Menulis Karangan Siswa (Pra-Siklus)**

Tahap pra-siklus dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran autentik mengenai kemampuan awal siswa kelas V SDN 1 Teluk Dalem dalam menulis karangan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum diterapkannya media gambar kartun. Kegiatan pra-siklus dilaksanakan melalui pemberian tugas menulis karangan narasi dengan tema yang telah ditentukan guru tanpa menggunakan media pembelajaran visual sebagai stimulus. Siswa diminta menulis karangan minimal tiga paragraf berdasarkan pengalaman pribadi atau peristiwa yang pernah mereka alami. Instruksi diberikan secara umum tanpa tahapan pramenulis seperti penyusunan kerangka atau diskusi ide. Pendekatan ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi kemampuan natural siswa dalam menghasilkan tulisan.

Hasil analisis terhadap 24 karangan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan signifikan dalam mengembangkan ide secara runtut dan mendalam. Rata-rata nilai kelas pada tahap ini adalah 62,4, berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Dari keseluruhan siswa, hanya 11 siswa atau sekitar 45% yang mencapai ketuntasan belajar. Sebanyak 13 siswa lainnya belum memenuhi standar yang ditetapkan. Data ini menunjukkan bahwa

kemampuan menulis karangan siswa masih tergolong rendah dan membutuhkan intervensi pembelajaran yang lebih inovatif.

Secara substantif, kelemahan siswa terlihat pada aspek isi karangan. Mayoritas siswa hanya menuliskan satu peristiwa secara singkat tanpa pengembangan detail yang memadai. Karangan cenderung bersifat deskriptif sederhana tanpa eksplorasi konflik atau penjelasan latar yang jelas. Ide yang dituangkan sering kali berhenti pada pernyataan umum tanpa elaborasi lebih lanjut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki strategi dalam mengembangkan gagasan menjadi paragraf yang utuh dan koheren.

Pada aspek organisasi tulisan, banyak karangan yang belum menunjukkan struktur yang sistematis. Hubungan antarparagraf tidak padu dan alur cerita sering kali meloncat tanpa transisi yang jelas. Sebagian siswa bahkan menyatukan seluruh cerita dalam satu paragraf panjang tanpa pembagian struktur yang logis. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap struktur karangan narasi masih terbatas.

Dalam aspek kebahasaan, penggunaan kosakata siswa masih sederhana dan repetitif. Banyak kata yang diulang dalam satu paragraf tanpa variasi sinonim. Struktur kalimat yang digunakan cenderung pendek dan kurang kompleks. Kesalahan penggunaan huruf kapital, tanda baca, serta penulisan kata depan juga masih sering ditemukan. Hal ini memperlihatkan bahwa siswa tidak hanya mengalami kesulitan dalam aspek pengembangan ide, tetapi juga dalam aspek mekanik penulisan.

Observasi selama proses pembelajaran pra-siklus menunjukkan bahwa suasana kelas relatif pasif. Ketika guru memberikan instruksi menulis, beberapa siswa tampak kebingungan dan menanyakan kepada teman tentang apa yang harus ditulis. Sebagian siswa terlihat menunda pekerjaan dan kurang menunjukkan antusiasme. Minimnya stimulus konkret menyebabkan siswa kesulitan memulai tulisan. Situasi ini memperkuat dugaan bahwa pembelajaran menulis yang bersifat abstrak tanpa dukungan media visual kurang efektif bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret.

Dengan demikian, temuan pra-siklus mengindikasikan bahwa kemampuan menulis karangan siswa kelas V SDN 1 Teluk Dalem masih memerlukan peningkatan yang signifikan, baik dari segi isi, organisasi, maupun aspek kebahasaan. Kondisi ini menjadi dasar dilaksanakannya tindakan pembelajaran menggunakan media gambar kartun sebagai upaya intervensi pedagogis.

## **b. Peningkatan Kemampuan Menulis pada Siklus I**

Pelaksanaan siklus I merupakan tahap awal penerapan media gambar kartun dalam pembelajaran menulis karangan. Pada tahap ini, guru menggunakan gambar kartun yang menggambarkan situasi keseharian siswa, seperti kegiatan di sekolah dan interaksi dengan teman sebaya. Media tersebut ditampilkan sebagai stimulus visual untuk membantu siswa membangun ide sebelum menulis.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan proses observasi gambar secara bersama-sama. Guru mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi tokoh, latar, dan peristiwa yang terdapat dalam gambar. Diskusi kelas dilakukan untuk menggali kemungkinan alur cerita berdasarkan ilustrasi tersebut. Siswa kemudian diminta menyusun kerangka sederhana yang memuat bagian awal, tengah, dan akhir cerita sebelum mengembangkan menjadi karangan utuh.

Hasil evaluasi pada akhir siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan tahap pra-siklus. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 72,8 dan persentase ketuntasan belajar mencapai 70% atau 17 siswa yang telah memenuhi KKM. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar kartun mulai memberikan dampak positif terhadap kemampuan menulis siswa.

Pada aspek isi, karangan siswa mulai menunjukkan pengembangan ide yang lebih baik. Siswa tidak lagi berhenti pada satu peristiwa tunggal, melainkan mulai menjelaskan urutan kejadian secara lebih rinci. Gambar kartun berfungsi sebagai pemicu imajinasi yang membantu siswa membangun alur cerita. Beberapa siswa mulai menambahkan unsur konflik sederhana yang membuat cerita lebih hidup.

Dalam aspek organisasi, struktur tulisan menjadi lebih sistematis. Sebagian besar siswa sudah mampu membagi cerita ke dalam beberapa paragraf sesuai dengan alur cerita. Transisi antarparagraf mulai terlihat meskipun belum sepenuhnya padu. Penggunaan kerangka karangan sebelum menulis membantu siswa menyusun ide secara lebih terarah.

Pada aspek kebahasaan, meskipun kesalahan ejaan dan tanda baca masih ditemukan, jumlahnya mulai berkurang dibandingkan pra-siklus. Kosakata yang digunakan juga mulai lebih variatif. Siswa tampak lebih percaya diri dalam menyusun kalimat yang lebih panjang dan kompleks.

Observasi aktivitas siswa selama siklus I menunjukkan perubahan suasana kelas yang cukup signifikan. Diskusi mengenai gambar kartun berlangsung lebih hidup. Siswa terlihat antusias mengemukakan pendapat tentang isi gambar dan kemungkinan cerita yang dapat dikembangkan. Interaksi antar siswa meningkat, dan mereka tampak lebih fokus saat menulis.

Namun demikian, refleksi siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kendala. Sebagian siswa masih kesulitan mengembangkan konflik dan klimaks cerita secara mendalam. Selain itu, penguasaan aspek mekanik penulisan masih perlu diperkuat. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan strategi pada siklus berikutnya.

### **c. Optimalisasi Kemampuan Menulis pada Siklus II**

Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut refleksi dari siklus I dengan tujuan mengoptimalkan peningkatan kemampuan menulis siswa. Pada tahap ini, media gambar kartun yang digunakan memiliki alur cerita yang lebih kompleks dan mengandung unsur konflik yang lebih jelas. Guru juga memberikan penekanan pada tahap perencanaan tulisan dan revisi akhir.

Pembelajaran diawali dengan analisis mendalam terhadap gambar kartun. Guru membimbing siswa untuk mengidentifikasi unsur konflik, klimaks, dan penyelesaian dalam cerita. Siswa kemudian menyusun peta konsep yang memuat alur cerita secara rinci sebelum mulai menulis. Selain itu, siswa diberikan daftar periksa (checklist) untuk mengevaluasi penggunaan ejaan dan tanda baca sebelum mengumpulkan tugas.

Hasil evaluasi siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata kelas mencapai 83,5 dan persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 90% atau 22 siswa telah memenuhi KKM. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar kartun secara konsisten dan sistematis mampu meningkatkan kemampuan menulis karangan secara optimal.

Karangan siswa pada siklus II menunjukkan pengembangan ide yang lebih matang dan runtut. Alur cerita tersusun dengan jelas dari awal hingga akhir. Banyak siswa mulai menambahkan dialog antar tokoh untuk memperkaya narasi. Kosakata yang digunakan lebih variatif dan kesalahan ejaan semakin berkurang.

Observasi menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih dinamis dan kolaboratif. Siswa tampak percaya diri dalam membacakan hasil karangan mereka di depan kelas. Motivasi belajar meningkat secara signifikan dibandingkan tahap awal penelitian.

Dengan demikian, temuan siklus II menunjukkan bahwa media gambar kartun tidak hanya membantu siswa dalam mengembangkan ide, tetapi juga meningkatkan kualitas struktur dan kebahasaan tulisan. Target ketuntasan klasikal telah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

## **2. Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar kartun dalam pembelajaran menulis karangan di kelas V SDN 1 Teluk Dalem memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat pada aspek kuantitatif berupa kenaikan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar, tetapi juga pada aspek kualitatif seperti pengembangan ide, keterpaduan alur cerita, variasi kosakata, serta motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa media gambar kartun berperan sebagai stimulus pedagogis yang efektif dalam membantu siswa mengatasi hambatan kognitif dan afektif dalam kegiatan menulis.

Secara kognitif, peningkatan kemampuan menulis yang terjadi pada siklus I dan siklus II dapat dijelaskan melalui peran media visual dalam membantu proses pembentukan representasi mental siswa. Pada tahap pra-siklus, siswa cenderung kesulitan memulai tulisan karena mereka tidak memiliki gambaran konkret mengenai apa yang harus ditulis. Ketika tugas menulis diberikan tanpa stimulus visual, siswa harus membangun ide secara abstrak, sementara pada usia sekolah dasar mereka masih berada dalam tahap perkembangan operasional konkret. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa mengalami kebuntuan ide dan menghasilkan karangan yang singkat serta kurang berkembang. Dengan hadirnya gambar kartun sebagai media pembelajaran, siswa memperoleh rangsangan visual yang membantu mereka membangun konteks cerita secara lebih konkret. Gambar kartun menyediakan tokoh, latar, dan situasi yang dapat langsung diamati, sehingga proses pencarian ide menjadi lebih mudah dan terarah.

Dalam perspektif teori pemrosesan informasi, media visual berfungsi sebagai penguat jalur kognitif melalui integrasi antara sistem visual dan sistem verbal. Ketika siswa mengamati gambar kartun, terjadi proses pengkodean visual yang kemudian dikaitkan dengan representasi linguistik saat mereka menuliskan cerita. Integrasi ini memperkuat daya ingat dan pemahaman terhadap struktur peristiwa yang akan dituangkan dalam tulisan. Hal ini menjelaskan mengapa pada siklus I mulai terlihat peningkatan pada aspek isi dan organisasi tulisan. Siswa tidak lagi menulis secara acak, melainkan mulai mengikuti urutan peristiwa yang sesuai dengan ilustrasi gambar. Pada siklus II, ketika guru menambahkan tahapan peta konsep dan penekanan pada struktur konflik serta penyelesaian, kemampuan siswa semakin berkembang karena mereka tidak

hanya menyalin peristiwa visual, tetapi juga mengolahnya menjadi narasi yang lebih kompleks.

Peningkatan pada aspek organisasi tulisan menunjukkan bahwa media gambar kartun membantu siswa memahami konsep alur cerita secara lebih sistematis. Pada tahap awal, banyak siswa yang menuliskan cerita tanpa pembagian paragraf yang jelas. Namun setelah pembelajaran berbasis gambar diterapkan, siswa mulai menyusun cerita berdasarkan urutan kejadian dalam ilustrasi. Gambar kartun secara tidak langsung berfungsi sebagai kerangka naratif yang memandu siswa dalam menyusun bagian awal, tengah, dan akhir cerita. Dalam konteks ini, media visual tidak hanya berperan sebagai pemicu ide, tetapi juga sebagai alat scaffolding yang membantu siswa membangun struktur tulisan secara bertahap.

Selain aspek kognitif, peningkatan kemampuan menulis juga dipengaruhi oleh faktor afektif, khususnya motivasi belajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif ketika pembelajaran menggunakan media gambar kartun. Karakter visual yang menarik dan dekat dengan dunia anak-anak menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kondisi ini penting karena menulis sering kali dianggap sebagai aktivitas yang sulit dan membosankan oleh siswa sekolah dasar. Dengan memanfaatkan gambar kartun, guru berhasil mengubah persepsi tersebut menjadi pengalaman belajar yang lebih positif. Motivasi intrinsik siswa meningkat karena mereka merasa memiliki bahan cerita yang jelas dan menarik untuk dikembangkan.

Dalam kerangka teori konstruktivisme, proses pembelajaran pada siklus I dan II menunjukkan bahwa siswa secara aktif membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan media dan diskusi kelas. Ketika guru mengajak siswa mengamati dan mendiskusikan gambar kartun, terjadi proses negosiasi makna yang membantu mereka memahami unsur-unsur cerita. Diskusi ini memperkaya perspektif siswa dan mendorong munculnya ide-ide yang lebih beragam. Aktivitas tersebut mendukung pembentukan pemahaman konseptual tentang struktur narasi sebelum siswa menuliskannya secara individual. Dengan demikian, media gambar kartun tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana interaksi sosial yang memperkaya pengalaman belajar.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan adanya perbaikan yang signifikan pada aspek kebahasaan, khususnya pada siklus II. Penurunan jumlah kesalahan ejaan dan tanda baca tidak terlepas dari adanya tahapan revisi dan penggunaan daftar periksa sebelum pengumpulan tugas. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan menulis tidak hanya dipengaruhi oleh stimulus visual, tetapi juga oleh strategi pembelajaran yang sistematis. Media gambar kartun menjadi pintu masuk untuk memancing ide, sementara bimbingan guru dalam tahap perencanaan dan revisi memperkuat kualitas mekanik penulisan. Kombinasi antara media yang menarik dan strategi pedagogis yang terstruktur menjadi faktor kunci keberhasilan Tindakan (Hardanti et al., 2024).

Jika dibandingkan dengan kondisi pra-siklus, perubahan yang terjadi pada siklus II menunjukkan transformasi yang cukup signifikan. Siswa yang sebelumnya pasif dan ragu-ragu dalam menulis menjadi lebih percaya diri. Mereka tidak lagi menanyakan apa yang harus ditulis, melainkan mulai fokus pada bagaimana mengembangkan cerita secara lebih menarik. Kepercayaan diri ini tampak ketika beberapa siswa dengan sukarela membacakan hasil karangan di depan kelas. Aspek afektif seperti rasa percaya diri dan

kepuasan dalam menghasilkan tulisan merupakan indikator penting keberhasilan pembelajaran menulis.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media visual efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti gambar, rangkaian gambar, maupun video edukatif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kreativitas siswa dalam proses menulis (Dewi, 2025). Penelitian lain juga menegaskan bahwa media berbasis gambar membantu siswa mengorganisasi ide dan menyusun struktur tulisan secara lebih sistematis karena visual dapat berfungsi sebagai stimulus kognitif yang menjembatani gagasan dengan ekspresi tertulis (Oktaviani et al., 2024; Madinah, 2025). Sementara itu, beberapa studi menunjukkan bahwa berbagai bentuk media visual, baik gambar seri, poster, komik, maupun media digital seperti flipbook dan platform daring, dapat meningkatkan kualitas tulisan, kreativitas, serta kemampuan siswa dalam mengembangkan narasi dan deskripsi secara lebih terstruktur (Fitriya, 2025; Junardi et al., 2025).

Dari sudut pandang praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu mempertimbangkan karakteristik perkembangan kognitif siswa dalam merancang pembelajaran menulis. Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan media yang konkret dan visual lebih sesuai dibandingkan pendekatan yang terlalu abstrak. Gambar kartun membantu menjembatani kesenjangan antara pengalaman konkret siswa dan kemampuan abstraksi yang dibutuhkan dalam menulis. Selain itu, pembelajaran yang melibatkan diskusi dan penyusunan kerangka sebelum menulis terbukti membantu siswa menghasilkan karangan yang lebih runtut.

Implikasi lain dari penelitian ini adalah pentingnya tahapan refleksi dalam penelitian tindakan kelas. Peningkatan yang terjadi pada siklus II merupakan hasil perbaikan dari kelemahan pada siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa proses evaluasi dan refleksi berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru perlu terus melakukan evaluasi terhadap strategi yang digunakan dan melakukan penyesuaian berdasarkan kebutuhan siswa.

Secara keseluruhan, pembahasan hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media gambar kartun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan dampak multidimensional terhadap kemampuan menulis siswa. Dampak tersebut mencakup peningkatan kualitas isi karangan, keterpaduan organisasi tulisan, variasi kosakata, ketepatan mekanik penulisan, serta peningkatan motivasi dan partisipasi belajar. Keberhasilan ini tidak hanya disebabkan oleh daya tarik visual gambar kartun, tetapi juga oleh integrasi media tersebut dalam strategi pembelajaran yang sistematis dan reflektif.

Dengan demikian, media gambar kartun dapat dipandang sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang relevan dan aplikatif dalam konteks pendidikan dasar. Penggunaan media ini mampu mengatasi hambatan kognitif dan afektif dalam menulis serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini memperkuat pentingnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media sederhana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar kartun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan menulis karangan siswa kelas V SDN 1 Teluk Dalem. Peningkatan tersebut terlihat secara kuantitatif maupun kualitatif. Secara kuantitatif, terjadi kenaikan nilai rata-rata kelas dari tahap pra-siklus sebesar 62,4 menjadi 72,8 pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 83,5 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai 90% pada akhir siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media gambar kartun efektif dalam membantu siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan.

Secara kualitatif, peningkatan kemampuan menulis tampak pada aspek pengembangan isi, organisasi karangan, variasi kosakata, serta ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca. Media gambar kartun berperan sebagai stimulus visual yang membantu siswa membangun ide secara lebih konkret dan sistematis. Melalui kegiatan observasi gambar, diskusi, penyusunan kerangka, dan revisi tulisan, siswa mampu menghasilkan karangan yang lebih runtut, detail, dan komunikatif. Selain itu, penggunaan media ini juga berdampak positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, dan percaya diri dalam menyampaikan hasil tulisannya.

Dengan demikian, media gambar kartun dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan aplikatif untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan di sekolah dasar. Integrasi media visual yang menarik dengan langkah pembelajaran yang sistematis terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

## REFERENSI

- Alfianto, D. Y. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantu Media Audio Visual Berbasis Animasi Flash untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Cerita Kelas III SDN. *Journal of Education Action Research*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/jear.v5i1.30338>
- Azzahro, N. S. T. and Wati, T. L. (2023). Pengaruh Media Gambar Komik Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Pada Siswa Kelas Iii Di SDN Krembung 1. *Pendas Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3804-3817. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8539>
- Dewi, A. C. (2025). Peran Media Visual Dalam Mengembangkan Keterampilan Menulis Teks Narasi Dan Deskripsi Di Sekolah. *Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 1(3), 1-12. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i3.45>
- Fitriya, L. and ZULIKHATIN NUROH, E. (2025). Digital Flipbook Media Improves Writing Skills in Primary Schools. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 20(4). <https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i4.936>
- Hardanti, P., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2024). Studi literatur: Pemanfaatan pendekatan TPACK (Technological, Pedagogical, and Content Knowledge) pada pengembangan e-modul pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(3), 1-11.
- Hasibuan, A. F., Wahana, M. A., Daulay, S. P., & Zaman, N. (2025). Kesulitan memahami konsep akidah di kalangan siswa: Media pembelajaran Islami berbasis animasi

sebagai solusi efektif dalam menjelaskan materi abstrak. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(6), 272–282.

- HAWARIYAH, H. (2023). Keterampilan Menulis Teks Ceramah Dengan Menggunakan Media Berbasis Video Pada Siswa Kelas Xi Mipa 1 Man 1 Kota Cilegon. *Educator Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 3(3), 154-160. <https://doi.org/10.51878/educator.v3i3.2517>
- Junardi, E., Sulfasyah, S., & Ratnawati, R. (2025). Canva-Based Digital Materials with Differentiation for Grade V Writing Skills. *Academia Open*, 10(2). <https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.11754>
- Khadijah, K. (2021). Penerapan Media Gambar Materi Teks Observasi Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Min 11 Banda Aceh. *Jurnal Metamorfosa*, 9(2), 159-173. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v9i2.1406>
- Listiyani, L. A., Hidayah, A., Nisa, M. K., Handayani, F., Athoillah, M. A., Efendy, M., & Atmaja, D. H. (2025). Pengaruh metode pembelajaran dual coding dalam bentuk audiovisual terhadap tingkat pemahaman belajar pada siswa kelas V & VI di SDN 2 Korowelanganyar. *ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*, 3(5), 128–135.
- Lubis, S. S. W. (2020). Media Komik Sebagai Sarana Meningkatkan Kemampuan Menulis. *Bahastra Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 156-165. <https://doi.org/10.30743/bahastra.v5i1.3365>
- Madinah, W. and ZULIKHATIN NUROH, E. (2025). Digital Serial Images in Elementary Story Writing. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 20(4). <https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i4.939>
- Musyadad, V. F., Supriatna, A. K., & Aprilia, D. (2021). Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 10-18. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.287>
- Nopianty, R. and Indihadi, D. (2021). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Pedadidaktika Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 713-726. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39242>
- Oktaviani, G., Indihadi, D., & Suryana, Y. (2024). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menulis teks narasi peserta didik di sekolah dasar. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(3), 404-413. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i3.19242>
- Paridahanom, P. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iv Sd Negeri 101770 Tembung. *Js (Jurnal Sekolah)*, 8(2), 248-257. <https://doi.org/10.24114/js.v8i2.49543>
- Syahroni, N., Andayani, N., & Suhita, R. (2023). Pemanfaatan Syair Gulung Dan Wordwall Pada Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Pelajar Pancasila Pada Sekolah Penggerak. *Jurnal Kwangsan*, 11(1), 127. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n1.p127--146>
- Ulfah, D. m. and Soenarto, S. (2017). Pengaruh penggunaan media video dan gambar terhadap keterampilan menulis kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 22-34. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.7693>

- Wibowo, S. A. and Roysa, S. M. (2018). Efektivitas Penggunaan Model Think Talk Write Berbantuan Media Komik Strip Dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Dialog Sederhana Siswa Kelas v Sd 1 Tritis. *Kredo Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2215>
- Wiro, M., Sukristin, S., & Slow, L. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iva SDN 01 Semanget. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 239-248. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.1544>
- Yulistiani, D. and Indihadi, D. (2020). Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Media Gambar Berseri. *Pedadidaktika Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 228-234. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.25625>