

MEDIA KOMIK TANPA TEKS DIALOG UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS DIALOG DI SEKOLAH DASAR

Titik Rohmatin

PGSD, STKIP PGRI Sidoarjo

titik.10244@gmail.com)

ABSTRAK

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Bluru Kidul II Sidoarjo yang berjumlah 33 siswa. Penelitian ini terfokus untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menulis dialog melalui penggunaan media komik tanpa teks dialog, hasil belajar menulis dialog dengan menggunakan media komik tanpa teks dialog. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melakukan pengamatan, tes, dan catatan lapangan. Hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 72,72% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 90,90%. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran komik tanpa teks dialog dapat meningkatkan keterampilan menulis dialog siswa kelas V SDN Bluru Kidul II Sidoarjo.

Kata Kunci: Komik tanpa teks dialog, menulis dialog.

ABSTRACT

Abstract: The subjects of this research were the teacher and the fifth grade students of State Elementary School Bluru Kidul II Sidoarjo which contained of 33 students. Focus of this research is to improve the student's dialogue writing. The detail of that goal are: describes the implementation of student's dialogue writing, the score of student's dialogue writing, and also the obstacles that were faced during the process of dialogue writing by use comic without dialogue text. This research applying class action. The student's score showed the learning thoroughness in the first cycle was 72,72% and increased in the second cycle up to 90,90%. It can conclude that by applying comic without dialogue text media can increased writing dialogue skill of fifth grade on elementary school of Bluru Kidul II Sidoarjo.

Keywords: comic without dialogue text, dialogue writing.

PENDAHULUAN

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa harus mampu menguasai keempat komponen keterampilan berbahasa untuk mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan dicapai. Namun ada salah satu komponen keterampilan berbahasa yang harus dipelajari dan dikuasai seorang siswa sekolah dasar adalah menulis.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dijelaskan peserta didik harus mampu menulis karangan sederhana untuk mengungkapkan pikiran, perasaan dan informasi dalam bentuk cerita, puisi, dan pantun (BSNP, 2006:16). Pada kemampuan menulis karangan sederhana untuk menyalurkan pikiran, perasaan dan informasi dalam

cerita di dalamnya terdapat pembelajaran mengenai penulisan dialog sederhana. Dengan demikian siswa SD terutama pada kelas V seharusnya mampu untuk menulis sebuah dialog sederhana dengan menyalurkan pikiran, perasaan dan informasi sesuai dengan ide kreatif siswa masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SDN Bluru Kidul II, Sidoarjo setelah dilakukan wawancara dengan guru kelas diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada menulis dialog di kelas V belum maksimal. Hal itu ditunjukkan dari jumlah siswa yang berjumlah 33 anak, yang tuntas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada menulis dialog, ada 14 anak. Dengan demikian ketuntasan dalam pembelajaran ini hanya 42,42 persen. Pada kenyataannya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) dewasa ini belum mencapai keberhasilan yang maksimal, karena masih banyak ditemukan masalah-masalah, antara lain : (1) anak belum mampu menulis dengan tulisan runtut dan jelas, (2) anak belum mampu menggunakan ejaan yang benar, dan (3) kosa kata yang mereka miliki masih terbatas.

Berdasarkan masalah yang dipaparkan di atas dan berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas, masalah yang ditemui pada pembelajaran bahasa Indonesia adalah kurangnya pemahaman siswa dalam memahami cara penulisan dialog, antara lain : (1) menentukan tema dialog, (2) membuat kerangka dialog, (3) menentukan tokoh dan karakter tokoh, (4) menulis dialog sederhana. Selain itu, siswa dalam pembelajaran menulis dialog oleh hanya di beri tugas menulis dialog melalui program televisi. Siswa diminta untuk menuliskan kembali dialog yang ada pada program televisi menggunakan kata-kata mereka sendiri.

Dari berbagai penyebab yang telah disebutkan, hal yang paling dominan adalah menerapkan media pembelajaran yang kurang sesuai. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran menulis. Pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya membiarkan siswa untuk menulis tanpa diberi bimbingan secara langsung kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan proses menulis tersebut, misalnya : membuat kerangka dialog, dan dilanjutkan dengan pengembangan kerangka dialog menuju penulisan dialog sederhana. Guru memberikan media pembelajaran yang kurang memberikan tuntunan dan bimbingan siswa dengan baik. Media pembelajaran tersebut tidak mampu mengkondisikan bagaimana siswa memproses penulisan dialog yang baik dan benar. Di samping hal-hal di atas motivasi, lingkungan

keluarga dan ide kreatif penulisan juga mempengaruhi kemampuan siswa dalam menulis dialog.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, dalam pembelajaran menulis ditawarkan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Media tersebut adalah media komik tanpa teks dialog. Pertimbangan pemilihan media pembelajaran tersebut, juga memperhatikan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran menulis. Serta, dapat melibatkan siswa dan guru aktif dalam proses kegiatan menulis.

Yudhi (2013:100) mengatakan bahwa komik juga dapat dijadikan media pembelajaran. Gambar dalam komik biasanya berbentuk atau berkarakter gambar kartun. Ia mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi ia dilengkapi dengan bahasa yang verbal yang dialogis. Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan nonverbal ini, mempercepat pembaca paham terhadap isi pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap dalam jalurnya.

Satu fokus utama dari media komik tanpa teks dialog sebagai cerita dasar adalah membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dengan pemberian ide-ide kreatif pada masing-masing siswa. Para siswa yang dianjurkan untuk belajar bersama mengenai cara penulisan dialog dengan baik dan benar, supaya dapat memenuhi tujuan-tujuan dalam bidang-bidang lain seperti menulis dialog dengan menggunakan kosa kata masing-masing siswa sesuai dengan ejaan yang baik dan benar. Para siswa termotivasi untuk menulis sebuah dialog sesuai dengan ide kreatif yang mereka miliki masing-masing.

Menulis adalah suatu proses yang membutuhkan pemahaman terhadap suatu materi dan dilanjutkan dengan latihan rutin demi suatu tujuan yang akan dicapai. Adapun pengertian menulis menurut Suparno (2011:1.3) menulis adalah suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana.

Dialog adalah kegiatan yang di dalamnya terdapat sebuah interaksi antara dua orang atau lebih dimana ditunjukkan adanya proses komunikasi antara satu sama lain yang berjalan dengan efektif, proses komunikasi tersebut berupa pertanyaan dan jawaban maupun argumen-argumen yang dimiliki oleh seseorang satu sama lain dalam kegiatan tersebut. Menurut Musaba (2012:43) dialog berarti pembicaraan atau percakapan langsung yang melibatkan banyak pihak. Dialog biasanya tidak diikuti oleh banyak peserta dan sifatnya tampak lebih bebas, pembicaraannya cenderung berlangsung agak cepat dan terkadang bisa berubah menjadi sejenis perdebatan.

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013:3) menyatakan secara garis besar media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan menurut Sudjana (2011:1) media pengajaran merupakan sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

Media komik tergolong media berbasis visual dan masuk ke dalam kategori media grafis dan dapat pula disebut sebagai media dua dimensi. Komik berasal dari bahasa perancis, "*Comique*" dan dari bahasa Yunani, "*Komikos*", yang berarti lucu atau menggelitik. Semula komik hanya mengacu pada cerita humoristis atau satiris untuk menghibur, namun dalam perkembangannya komik berarti menjelaskan semua bagian gambar strip, baik bernilai humor atau tidak (Muslich, 2013:140). Sedangkan menurut Sudjana (2011:64), komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Media komik tanpa teks dialog adalah media atau alat yang berupa kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan dan rangsangan tertarik kepada pembacanya yang didalamnya terkait dengan pembelajaran dialog.

Adapun karakteristik yang ada pada komik, antara lain: (1) Komik dalam penjabarannya terdiri dari urutan atau rentetan cerita yang bersambung, (2) Komik bersifat humor, (3) Perwatakan yang ada pada komik harus dikenal dan di pahami agar kekuatan medium ini bisa dihayati, (4) Cerita dalam komik banyak memusatkan perhatian atau fenomena yang ada di sekitar rakyat, (5) Pembahasan cerita dalam komik kebanyakan mengenai diri pribadi yang bertujuan untuk bisa diidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan-perwatakan tokoh utamanya, (6) Komik di buat dengan menarik dan ringkas dalam mengemas sebuah cerita, (7) Dalam komik biasanya dilengkapi dengan aksi dan ada pada lembaran surat kabar maupun buku-buku, (8) Dalam pembuatannya komik diberi warna-warna utama yang menarik secara bebas agar ceritanya terlihat hidup.

METODE

Rancangan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berorientasi pada perbaikan atau peningkatan kualitas pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN Bluru Kidul II Sidoarjo. Tahun Pelajaran 2019/2020. Jumlah keseluruhan siswa adalah 33 anak dengan perincian 11 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan.

Adapun prosedur penelitian yang dilaksanakan adalah: pada tahap perencanaan, ada beberapa langkah-langkah yang dilakukan. *Pertama*, Menganalisis kurikulum untuk mengetahui SK dan KD yang akan dijadikan acuan dalam menentukan pembelajaran dengan menggunakan media komik tanpa teks dialog. *Kedua*, Membuat perangkat pembelajaran yang terdiri dari Silabus, RPP, LKS dan lembar penilaian yang berkaitan dengan menulis dialog melalui penggunaan media komik tanpa teks dialog. *Ketiga*, Menyiapkan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. *Keempat*, Menyusun instrumen penelitian siklus I yang terdiri dari: lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan penggunaan media komik tanpa teks dialog, tes hasil belajar dan lembar catatan lapangan. *Kelima*, menyusun jadwal penelitian.

Instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini meliputi: (1) lembar pengamatan ketercapaian pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan penggunaan media komik tanpa teks dialog, (2) tes tulis, (3) lembar catatan lapangan.

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian yang menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil keterlaksanaan dan ketercapaian pelaksanaan pembelajaran serta ketuntasan kelas.

Untuk menganalisis hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan penggunaan media komik tanpa teks dialog melalui perhitungan sebagai berikut:

1. Ketercapaian pelaksanaan pembelajaran

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

2. Keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase

f: Banyaknya aspek yang terlaksana

N: Jumlah keseluruhan aspek yang dinilai

Sedangkan untuk menganalisis hasil tes siswa dilakukan melalui perhitungan sebagai berikut:

3. Hasil tes individu

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \quad (3)$$

4. Hasil tes rata-rata kelas

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum x}{N} \quad (4)$$

Keterangan:

$\sum X$: jumlah semua nilai siswa

$\sum N$: jumlah siswa

5. Hasil nilai kasikal kelas

$$\% \text{ Ketuntasan} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100 \%$$

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila: (1) pelaksanaan pembelajaran mencapai $\geq 80\%$ dengan nilai ketercapaian sebesar 70 atau lebih Wardhani (2009:5.24), (2) ketuntasan belajar secara klasikal apabila $\geq 75\%$ dari jumlah siswa telah tuntas belajar atau mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 74, (3) kendala-kendala yang muncul selama proses pembelajaran dapat diatasi dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus dua kali pertemuan. Alokasi waktu yang dibutuhkan adalah 4 x 35 menit.

Selama tahap pelaksanaan, dilakukan pula kegiatan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil pengamatan siklus I adalah: data pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan penggunaan media komik tanpa teks dialog mencapai 90,9% dengan nilai ketercapaian mencapai skor 70 pada pertemuan 1. Pada pertemuan 2 mencapai 95% dengan nilai ketercapaian mencapai skor 83. Data hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan klasikal atau yang menunjukkan nilai ≥ 70 sebanyak 24 siswa (72,72%) dengan rata-rata belajar siswa sebesar 78,20.

Berdasarkan data tersebut, penelitian ini belum bisa dikatakan berhasil karena masih ada siswa yang tidak tuntas atau persentase ketuntasan hanya 72,72%. Hal ini masih kurang dari kriteria ketuntasan belajar yaitu $\geq 75\%$. Oleh karena itu dilakukan kegiatan refleksi.

Kendala yang ditemui selama proses pembelajaran berlangsung berasal dari guru maupun siswa. Kendala yang berasal dari guru antara lain: kurangnya pemaksimalan dalam pengondisian kelas, sehingga masih ada beberapa siswa yang tidak fokus pada pembelajaran. Pengelolaan waktu guru masih kurang, sehingga dalam pertemuan sering kali ada sedikit tambahan waktu untuk melaksanakan semua kegiatan yang direncanakan.

Selain kendala dari guru, kendala yang berasal dari siswa antara lain: dalam pengerjaan evaluasi, banyak siswa yang bicara sendiri sehingga waktu yang diberikan untuk pengerjaan perlu ditambah. Selain itu siswa belum memiliki keberanian dan kepercayaan diri yang tinggi sehingga masih banyak siswa yang malu untuk bertanya dan mengungkapkan pendapatnya di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi, maka penelitian harus dilanjutkan pada siklus II untuk mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Pada siklus II, hasil yang diperoleh adalah: data pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan penggunaan media komik tanpa teks dialog mencapai 100% dengan nilai ketercapaian mencapai skor 84,54 pada pertemuan ke 1. Pada pertemuan 2 mencapai 100% dengan nilai ketercapaian mencapai skor 94 Data hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan klasikal atau yang menunjukkan nilai ≥ 70 sebanyak 30 siswa (90,90%) dengan rata-rata belajar siswa sebesar 90,46.

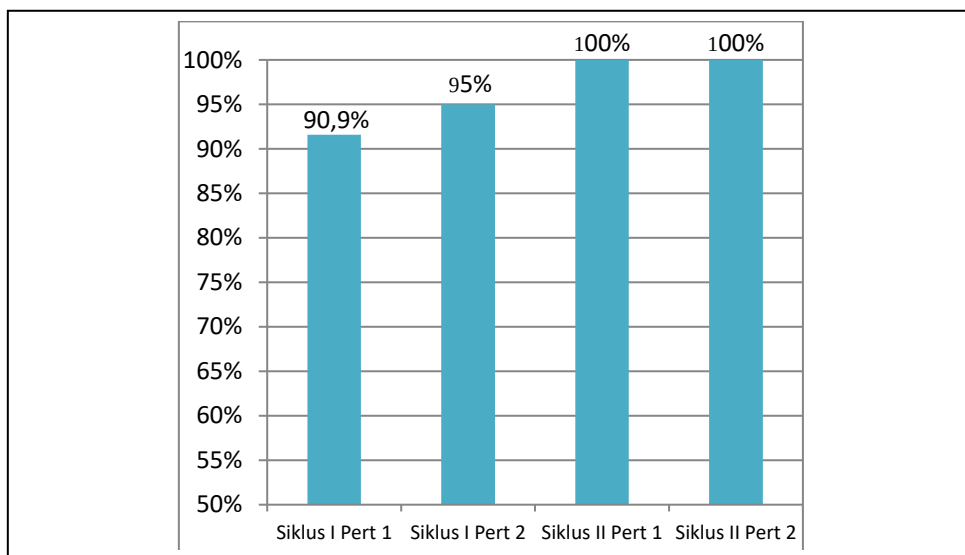
Ketuntasan klasikal siswa telah meningkat dari siklus sebelumnya yang hanya mencapai 72,72% menjadi 90,90%. Hasil tersebut telah memenuhi target yang ditentukan yaitu $\geq 75\%$ dari jumlah siswa telah memenuhi KKM yang telah ditentukan. Kendala selama pembelajaran pada siklus I juga telah diatasi dengan baik pada pelaksanaan pembelajaran siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, diketahui bahwa hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan penggunaan media komik tanpa teks dialog menunjukkan bahwa pada siklus I diperoleh nilai keterlaksanaan 90,9% dengan skor ketercapaian sebesar 70 pada pertemuan 1.

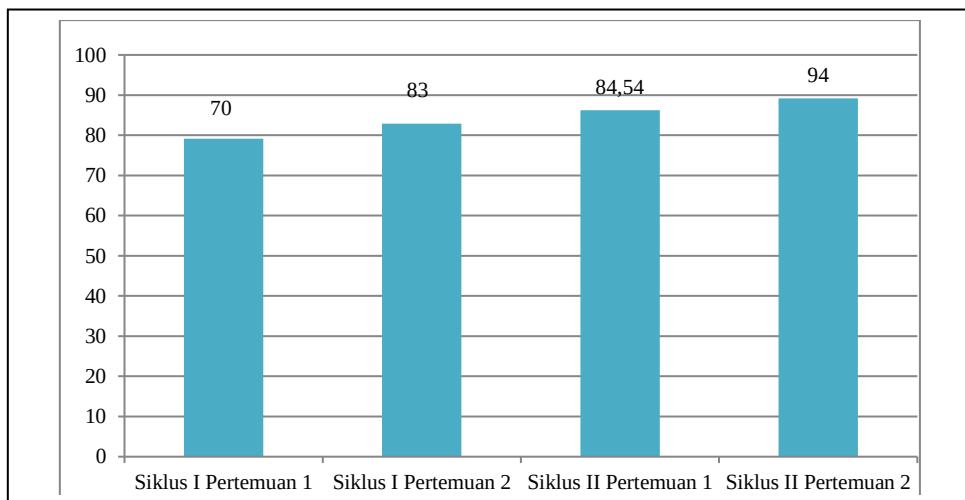
Pada siklus II, secara keseluruhan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan telah mengalami peningkatan dengan persentase keterlaksanaan pembelajaran melalui penerapan penggunaan media komik tanpa teks dialog sebesar 100% dengan skor ketercapaian 84,54 pada pertemuan 1 dan 94 pada pertemuan 2. Semua aspek telah terlaksana dengan baik. Pada saat menerapkan media pembelajaran juga dikategorikan baik. Pengelolaan waktu juga sudah baik, dan dapat terlihat seluruh kegiatan pembelajaran telah terlaksana.

Berikut disajikan diagram pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II:



Gambar 1. Persentase Pelaksanaan Pembelajaran

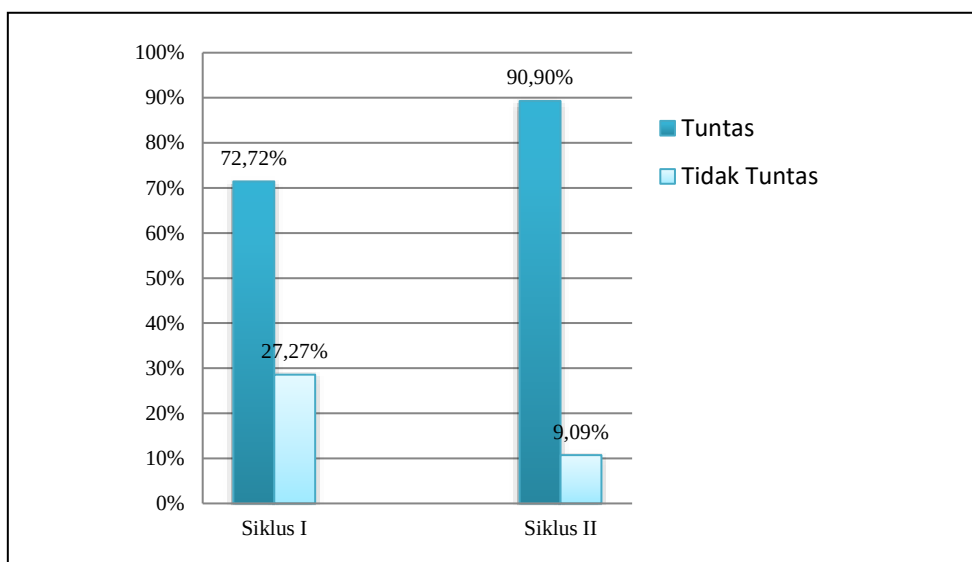
Berikut disajikan diagram ketercapaian pembelajaran pada siklus I dan siklus II:



Gambar 2. Hasil Ketercapaian Pembelajaran

Berdasarkan data hasil tes belajar siswa, menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus. Siklus I menunjukkan ketuntasan belajar siswa sebesar 71,43%. Hasil tersebut masih belum memenuhi kriteria keberhasilan yang direncanakan yaitu sebesar $\geq 75\%$. Pada siklus II, ketuntasan belajar siswa mencapai 89,28%. Hasil pada siklus II telah mengalami peningkatan yang sangat baik. Persentase ketuntasan tersebut menunjukkan bahwa hasil yang dicapai sudah melebihi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu sebesar $\geq 75\%$.

Berikut disajikan diagram ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II:



Gambar 3. Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, ketuntasan belajar secara klasikal minimal 75 % dari jumlah siswa telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan (Aqib, 2011:41) dan mencapai KKM yang ditentukan sekolah yakni ≥ 70 .

Berdasarkan diagram tersebut, terjadi peningkatan jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 70 atau siswa yang telah tuntas belajar dari 19 siswa menjadi 24 siswa. artinya bahwa ketuntasan belajar mengalami peningkatan sebesar 15,14%. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas atau mendapat nilai ≤ 70 sebanyak 9 siswa atau 27,27%. Pada siklus II jumlah siswa yang tuntas atau mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 30 siswa atau 90,90%. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas atau mendapat nilai ≤ 70 sebanyak 3 siswa atau 9,09%. Ketuntasan belajar siswa meningkat dari 72,72% menjadi 90,90%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran komik tanpa teks dialog dapat meningkatkan keterampilan menulis dialog siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan media komik tanpa teks dialog dapat meningkatkan keterampilan menulis dialog siswa kelas V SDN Bluru Kidul Sidoarjo. Hal ini dapat dilihat dari data hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan penggunaan media komik tanpa teks dialog yang dilakukan pada siklus I pertemuan 1 dan 2 lalu siklus II pertemuan 1 dan 2. Pada siklus I pertemuan 1, pelaksanaan pembelajaran mencapai persentase 90,9% dengan nilai ketercapaian sebesar 70. Pada siklus I pertemuan 2, pelaksanaan pembelajaran mencapai persentase 95% dengan nilai ketercapaian sebesar 83. Sedangkan pada siklus II, terjadi peningkatan dengan hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1, mencapai persentase 100% dengan nilai ketercapaian sebesar 84,54. Pada siklus II pertemuan 2, pelaksanaan pembelajaran mencapai 100% dengan nilai ketercapaian sebesar 94.

Hasil belajar menulis dialog siswa kelas V SDN Bluru Kidul Sidoarjo juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada data hasil ketuntasan klasikal siswa pada siklus I dan siklus II. Nilai hasil belajar siswa yang tuntas atau mendapat nilai ≥ 70 pada siklus I sebanyak 24 siswa atau 72,72% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 78,20. Sedangkan pada siklus II, nilai hasil belajar siswa yang tuntas atau mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 30 siswa atau 90,90% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 90,46. Data hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II telah mengalami peningkatan sebesar 18,18%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan menerapkan media komik tanpa teks dialog dalam pembelajaran menulis dialog dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Bluru Kidul II Sidoarjo.

Kendala-kendala yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran menulis dialog dengan menerapkan media komik tanpa teks dialog adalah Guru kurang mampu memotivasi siswa sehingga sebagian besar siswa masih malu-malu untuk mengemukakan pendapatnya. Selain itu, guru juga kurang dapat mengelola waktu dengan baik sehingga pelaksanaan pembelajaran tidak berjalan dengan optimal. Solusinya dengan melakukan perbaikan pada siklus II, yaitu berkali-kali memotivasi dan meyakinkan siswa serta memberikan batasan waktu pada tiap aktivitas pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian penerapan penggunaan media komik tanpa teks dialog untuk meningkatkan keterampilan menulis dialog siswa kelas V SDN Bluru Kidul Sidoarjo dapat disarankan hal-hal berikut.

Untuk guru disarankan agar kegiatan pembelajaran bisa berjalan dengan baik, tidak harus terpaku pada penguasaan materi dan pengelolaan kelas dalam pembelajaran guru hendaknya memberikan sebuah media pembelajaran agar lebih menarik minat belajar siswa. Pada kegiatan pembelajaran menulis dialog di kelas V, guru disarankan untuk menggunakan media yang cocok dan tepat. Salah satu media yang cocok untuk kegiatan menulis dialog adalah media komik tanpa teks dialog.

Untuk sekolah disarankan agar memberikan dukungan pada guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran, misalnya dengan memberikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran demi tercapainya kualitas pembelajaran yang semakin baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, dkk. 1999. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Sekolah*. Bandung: Yrama Widya
- Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: CV.Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsini dan Safruddin Abdul Jabar. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Depdiknas, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Musaba, Zulkifli. 2012. *Terampil Berbicara Teoridan Pedoman Penerapannya*. Yogyakarta: CV. Aswaja Pressindo.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Muslich, masnur. 2013. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Suparno, dan M.Yunus. 2011. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sadjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sadiman, Arif S. Dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wardhani, Igak dan Kuswaya Wihardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Negeri Terbuka.