

**PENGEMBANGAN *MEDIA COMIC STRIP* DENGAN MODEL *GUIDED WRITING* UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF DALAM PEMBELAJARAN MENULIS NARASI SEDERHANA DI KELAS V SD KOTA BLITAR**

**Lailia Nur Azizah**

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar  
[lailianurazzh@gmail.com](mailto:lailianurazzh@gmail.com)

**Isna Khuni Mu'alimah**

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar  
[uriezna@gmail.com](mailto:uriezna@gmail.com)

**Mohamad Fatih**

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar  
[mohamadfatih@unublitarac.id](mailto:mohamadfatih@unublitarac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan efektivitas penggunaan media *comic strip* dengan metode *guided writing* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 5 SD di Kota Blitar dalam menulis cerita narasi. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, uji validasi, dan tes. Temuan penelitian membuktikan bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat valid, dibuktikan dengan perolehan skor 96% dari tim ahli dan 86% dari guru kelas. Di samping itu, kemampuan siswa mengalami peningkatan nyata, terlihat dari lonjakan rata-rata nilai dari 79 saat *pretest* menjadi 88 pada *posttest*, dengan indeks *N-Gain* sebesar 0,4574 (kategori sedang). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi media *comic strip* dan metode *guided writing* teruji layak serta efektif dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa untuk menulis narasi.

**Kata Kunci:** *Comic Strip, Guided Writing, Menulis Narasi, Media Pembelajaran.*

**ABSTRACT**

His study aims to design, assess the feasibility, and evaluate the effectiveness of utilizing comic strips integrated with the guided writing method to enhance the creative thinking skills of 5th-grade elementary school students in Blitar City in composing narrative stories. Employing the Research and Development (R&D) approach via the ADDIE model, data were gathered through observation, interviews, documentation, validation sheets, and tests. The findings demonstrate that the developed media is highly valid, achieving a 96% score from experts and 86% from classroom teachers. Furthermore, a significant improvement in students' abilities was observed, with the mean score rising from 79 in the pretest to 88 in the posttest, yielding a moderate N-Gain index of 0.4574. Consequently, it can be

concluded that combining comic strip media with the guided writing method is both feasible and effective in optimizing students' creative thinking for narrative writing.

**Keywords:** *Comic Strip, Guided Writing, Narrative Writing, Learning Media.*

## A. PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi berbahasa yang penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Melalui kegiatan menulis, siswa dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan gagasan, menyusun informasi secara sistematis, serta melatih kreativitas berpikir. Menurut Mu'alimah (2025), keterampilan menulis berperan sebagai sarana bagi siswa untuk berpikir kreatif dan mengekspresikan ide secara terstruktur. Namun, siswa sekolah dasar masih sering mengalami kesulitan dalam menemukan ide, mengembangkan alur cerita, dan menyusun tulisan yang runtut (Rahmawati & Fitriani, 2022).

Rendahnya kemampuan menulis siswa juga dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta kurangnya penggunaan media yang menarik dan interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mengembangkan ide secara kreatif dalam kegiatan menulis (Fatih, 2023). Masalah ini diperumit oleh fakta di lapangan bahwa guru-guru kelas di wilayah tersebut masih memerlukan pendampingan intensif agar mampu merancang media pembelajaran yang adaptif (Fatih & Alfi, 2024). Padahal, proses menulis tidak hanya menuntut penguasaan aspek kebahasaan, tetapi juga kemampuan berpikir kreatif dalam menghasilkan dan mengembangkan gagasan menjadi sebuah tulisan yang utuh (Mu'alimah, 2025).

Integrasi media pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik siswa merupakan strategi kunci untuk menjawab tantangan tersebut. Media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen pendukung yang memudahkan proses pemahaman materi pelajaran (Fauziah & Wulandari, 2020). Lebih lanjut, penggunaan media berbasis visual diidentifikasi dapat menstimulasi antusiasme, memperkuat motivasi, serta menjamin keterlibatan siswa yang lebih mendalam selama kegiatan belajar mengajar. (Suryana & Hijriani, 2021).

Pembelajaran menulis dapat dioptimalkan melalui pemanfaatan *comic strip* sebagai media visual pendukung. Melalui kombinasi gambar dan dialog yang terstruktur, *comic strip* mampu menampilkan alur cerita yang abstrak menjadi lebih konkret bagi siswa. Berdasarkan temuan riset Sari dan Putra (2019), penerapan media berbasis komik ini secara signifikan menguatkan kompetensi menulis siswa lewat kemampuannya memicu pengembangan gagasan. Lebih lanjut, kehadiran media ini turut andil dalam menciptakan iklim belajar yang rekreatif sekaligus menstimulasi motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti pembelajaran (Kurniawati, 2021).

Selain penggunaan media yang menarik, pembelajaran menulis juga memerlukan model yang mampu membimbing siswa dalam mengembangkan ide tulisan. *Guided writing* merupakan model pembelajaran menulis yang memberikan bimbingan secara bertahap mulai dari menentukan ide, menyusun kerangka, hingga mengembangkan tulisan menjadi narasi yang utuh. Nurlatifah et al. (2020) menyatakan bahwa *guided writing* efektif dalam mengasah potensi menulis siswa

karena memberikan arahan yang jelas selama proses menulis berlangsung. Selain itu, model ini membantu siswa mengembangkan ide secara lebih sistematis dan terstruktur (Wahyuni, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media *comic strip* berbasis *guided writing* dipandang sebagai alternatif yang potensial guna memicu kreativitas berpikir siswa dalam menulis narasi sederhana. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *comic strip* berbasis *guided writing*, mengetahui tingkat kelayakannya, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar pada materi menulis narasi sederhana.

## **B. LANDASAN TEORI**

### **Media Pembelajaran**

Pemanfaatan media pembelajaran terbukti mampu mengoptimalkan proses belajar-mengajar dengan menyajikan materi secara lebih menarik dan efektif. Penggunaan media yang tepat tidak sekedar menstimulasi motivasi belajar, melainkan juga mempermudah mereka memahami materi secara mendalam (Fauziah & Wulandari, 2020). Selain itu, integrasi teknologi dalam media mampu membuat suasana kelas yang kondusif, interaktif, serta mempermudah penyerapan materi (Fatih et al. 2024). Melalui pendekatan visual ini, penyampaian informasi menjadi lebih mudah dicerna sehingga fokus belajar siswa dapat terjaga dengan baik (Suryana & Hijriani, 2021).

#### ***Comic strip***

*Comic strip* adalah media visual yang tersusun atas rangkaian gambar berurutan dan dialog sederhana yang membentuk sebuah cerita. Media ini memiliki daya tarik yang tinggi bagi siswa sekolah dasar karena menggabungkan unsur gambar dan teks secara bersamaan. Dalam pembelajaran menulis, penggunaan *comic strip* dinilai efektif karena dapat membantu siswa memahami isi cerita sekaligus mendorong kreativitas mereka dalam menulis (Sari & Putra, 2019). Media *comic strip* efektif dalam mendorong antusiasme peserta didik untuk lebih responsif dalam proses belajar, dikarenakan dirancang melalui penyajian materi yang menghibur dan tidak menjenuhkan (Kurniawati, 2021). Melalui gambar-gambar ilustratif yang disajikan, siswa dapat memahami materi secara lebih konkret dan mudah.

#### ***Guided writing***

*Guided writing* merupakan model pembelajaran menulis yang dilakukan melalui bimbingan guru secara bertahap. Dalam model ini, siswa diberikan arahan dalam menentukan topik, menyusun kerangka cerita, hingga mengembangkan tulisan menjadi paragraf yang utuh. Penerapan *guided writing* mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa karena siswa memperoleh bimbingan yang jelas selama proses menulis berlangsung (Nurlatifah et al., 2020). Selain itu, model *guided writing* efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun tulisan narasi karena siswa dibimbing untuk mengembangkan ide secara runtut dan sistematis (Wahyuni, 2022).

### Menulis Narasi

Menulis narasi merupakan kegiatan menyusun sebuah cerita berdasarkan rangkaian peristiwa secara runtut. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Kompetensi ini diarahkan untuk melatih siswa supaya bisa menuangkan gagasan serta pengalaman pribadi mereka ke dalam tulisan yang sistematis dan jelas. Kemampuan menulis merupakan kompetensi yang sangat krusial untuk dibina sejak jenjang sekolah dasar, sebab mampu menstimulasi siswa berpikir kreatif sekaligus menyampaikan ide secara terorganisasi (Lestari, 2018). Di samping itu, pemanfaatan media serta model pembelajaran yang selaras dengan fase perkembangan anak sekolah dasar akan menunjang peningkatan keterampilan menulis narasi ini secara lebih maksimal (Pratiwi, 2020).

### C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam pengembangan produk pembelajaran, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini memungkinkan peneliti mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi pembelajaran di sekolah dasar (Lestari et al., 2024).

Tahap analisis, peneliti menelaah apa saja keperluan siswa, sifat atau karakter peserta didik, hingga beragam hambatan yang muncul sewaktu belajar menulis narasi sederhana. Proses analisis tersebut dijalankan dengan cara melakukan pengamatan langsung serta tanya jawab bersama guru kelas V di sekolah dasar. Setelah tahap analisis selesai, peneliti melanjutkan ke tahap desain dengan merancang media *comic strip* berbasis *guided writing*. Pada tahap ini dilakukan penentuan tampilan media, pemilihan materi pembelajaran, penyusunan alur cerita dan ilustrasi, serta penyusunan latihan menulis yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar.

Pada tahap pengembangan, media yang telah dibuat diuji kelayakannya oleh tim validator (ahli materi, bahasa, media, dan praktisi) serta direvisi berdasarkan saran yang masuk. Selanjutnya, pada tahap implementasi, *comic strip* berbasis *guided writing* diujicobakan pada siswa kelas V sekolah dasar. Untuk mengukur perkembangan keterampilan menulis narasi mereka, peneliti memberikan *pre-test* di awal dan *post-test* setelah penggunaan media selesai dilakukan.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan dan kelayakan media berdasarkan penilaian ahli, hasil tes, serta respons siswa. Data dikumpulkan melalui tes menulis narasi, kuesioner validasi, wawancara, dan observasi. Hasil validasi kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan kualitas *comic strip* berbasis *guided writing*. Melalui analisis komprehensif ini, peneliti dapat menyimpulkan kelayakan produk untuk diterapkan dalam skala pembelajaran yang lebih luas.

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 10$$

Analisis efektivitas dilakukan dengan menggunakan rumus N-Gain:

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

## D. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Bab ini menyajikan hasil pengembangan *comic strip* berbasis *guided writing* untuk merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD di Kota Blitar dalam menulis narasi. Pembahasan disusun sistematis mengikuti tahapan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Bagian ini menguraikan data validasi kelayakan dari para ahli dan praktisi, serta menguji efektivitas media berdasarkan perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*, skor *N-Gain*, serta respons peserta didik.

### Hasil Validasi Produk

Media *comic strip* berbasis *guided writing* yang dikembangkan telah melalui tahap uji validasi oleh sejumlah pakar yang terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi pembelajaran. Proses validasi dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan media sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun hasil validasi dari masing-masing validator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Produk

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Materi	96%	Sangat Valid
Ahli Media	96%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	96%	Sangat Valid
Praktisi Pembelajaran	86%	Valid

Berdasarkan data pada Tabel 1, hasil validasi menunjukkan bahwa *comic strip* berbasis *guided writing* ini mendapatkan predikat valid hingga sangat valid dari seluruh tim validator, yang terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta guru kelas. Temuan ini menegaskan bahwa media yang dirancang tersebut sudah memenuhi syarat kelayakan untuk dipakai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi menyusun narasi sederhana di tingkat sekolah dasar.

Hasil penilaian ahli materi mencapai 96% (sangat valid), menunjukkan bahwa substansi media telah selaras dengan tujuan pembelajaran, kurikulum, dan karakteristik kognitif anak usia sekolah dasar. Struktur materi yang sistematis juga dinilai efektif membantu siswa memahami unsur cerita secara runtut. Sejalan dengan itu, evaluasi ahli media turut meraih skor 96% (sangat valid). Indikator ini membuktikan aspek visual *comic strip* seperti komposisi warna, tata letak, dan ilustrasi dikembangkan secara menarik, praktis digunakan, serta mampu menstimulasi motivasi belajar siswa.

Tidak jauh berbeda, melalui evaluasi ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 96% dengan predikat sangat valid. Hasil ini menjadi bukti bahwa struktur kebahasaan yang diterapkan pada media pembelajaran tersebut sudah sepenuhnya mengacu pada pedoman bahasa Indonesia baku. Penggunaan pilihan kata yang ringkas dan komunikatif juga dianggap sangat membantu siswa sekolah dasar dalam memahami alur cerita sekaligus petunjuk belajar yang ada di dalam *comic strip* tersebut.

Sementara itu, hasil validasi dari praktisi pembelajaran menghasilkan angka 86% dengan kategori valid. Penilaian tersebut memperlihatkan bahwa *comic strip* dengan model *guided writing* ini dianggap sangat tepat untuk digunakan dalam konteks pembelajaran karena memfasilitasi pendidik untuk menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, serta berpusat pada siswa. Di samping itu, media yang dibuat dianggap berperan penting dalam menumbuhkan minat belajar, keterlibatan aktif siswa, sekaligus kemampuan berpikir kreatif mereka saat menyusun narasi sederhana.

#### Hasil Uji Efektivitas

Pengujian efektivitas ini diterapkan guna mengukur sejauh mana keberhasilan media *comic strip* berbantuan model *guided writing* dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi menulis narasi sederhana. Tolok ukur efektivitas media tersebut diperoleh dengan membandingkan nilai *pretest* serta *posttest* siswa kelas V SD Kota Blitar sesuai mereka belajar menggunakan produk yang dikembangkan ini.

*Pretest* diberikan sebelum siswa menggunakan media *comic strip* dengan model *guided writing* untuk mengukur keterampilan dasar menulis narasi siswa. Sementara itu, *posttest* dilakukan pada akhir pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis narasi sederhana setelah menggunakan media yang dikembangkan. Hasil perolehan skor *pretest* siswa disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Presentase Nilai *Pretest* Siswa**

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
70	1	5,6%
75	6	33,3%
80	8	44,4%
85	3	16,7%
<b>Rata-Rata</b>	<b>79</b>	
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 2 hasil presentase nilai *pretest* siswa, dapat diketahui bahwa jumlah seluruh siswa adalah 18 orang dengan rata-rata nilai sebesar 79. Berdasarkan capaian yang diperoleh, nilai tertinggi berada pada angka 80, yang didapatkan oleh 8 siswa atau sebesar 44,4% dari total siswa di kelas. Persentase tersebut menunjukkan bahwa penguasaan materi sebagian besar siswa berada pada kategori baik. Selanjutnya, akumulasi nilai 75 dicapai oleh 6 siswa (33,3%), disusul oleh 3 siswa (16,7%) yang menempati predikat sangat baik dengan perolehan nilai 85. Sementara itu, hanya 1 siswa saja (5,6%) yang mendapatkan nilai 70.

Secara umum, distribusi nilai menunjukkan bahwa kompetensi siswa masuk dalam klasifikasi memuaskan, ditunjukkan dengan sebagian siswa mendapatkan skor di kisaran rentang 75–80 dan rata-rata kelas yang mendekati nilai 80. Hasil tersebut membuktikan bahwa intervensi pembelajaran yang diterapkan berjalan secara efisien, sehingga siswa mampu memahami materi menulis narasi sederhana dengan cukup baik. Selain itu, hasil tersebut juga mengindikasikan adanya perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mengembangkan ide dan menyusun cerita narasi.

*Posttest* pada siswa kelas V SD Kota Blitar dilakukan untuk mengukur efektivitas *comic strip* dan metode *guided writing* terhadap aspek kognitif, khususnya kemampuan berpikir kreatif dalam menulis narasi sederhana. Penggunaan instrumen tes ini mengadopsi metodologi dari Zulfa et al. (2025) yang mengevaluasi peningkatan kemampuan siswa secara objektif lewat perbandingan nilai sebelum dan sesudah tindakan. Rincian persentase capaian nilai *posttest* tersebut disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Presentase Nilai *Posttest* Siswa**

Nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase
75	1	5,6%
80	2	11,1%
85	4	22,2%
90	7	38,9%
<b>Rata-Rata</b>	<b>88</b>	
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan data *posttest* terhadap 18 siswa, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 88. Nilai 90 menjadi skor yang paling banyak diraih, yaitu oleh 7 siswa (38,9%). Kelompok nilai berikutnya adalah 85 dan 95, yang masing-masing didapatkan oleh 4 siswa (22,2%). Sisa siswa lainnya mendapatkan nilai 80 (2 orang atau 11,1%) dan nilai 70 (1 orang atau 5,6%). Dari sebaran nilai ini, terlihat bahwa sebagian besar siswa berhasil mendapatkan nilai dengan kategori baik sampai sangat baik setelah mengikuti pembelajaran.

Jika dibandingkan dengan hasil *pretest*, terlihat adanya peningkatan kemampuan siswa setelah penggunaan media *comic strip* berbasis *guided writing*. Pada *pretest*, rata-rata nilai siswa sebesar 79 dengan mayoritas siswa memperoleh nilai pada rentang 75–80. Setelah penerapan media yang dikembangkan, rata-rata nilai meningkat menjadi 88 atau mengalami kenaikan sebesar 9 poin. Selain itu, nilai paling rendah yang awalnya hanya 70 saat *pretest*, kini berhasil naik menjadi 75 pada *posttest*.

Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa media *comic strip* berbasis *guided writing* mampu membantu siswa memahami materi menulis narasi sederhana dengan lebih baik. Hal ini terlihat dari pergeseran nilai siswa ke kategori yang lebih tinggi, di mana 11 siswa (61,1%) memperoleh nilai 90 dan 95. Dengan demikian, media yang dikembangkan terbukti efektif dalam memandu siswa memunculkan gagasan, menyusun alur, dan membuat tulisan narasi yang lebih kreatif serta terstruktur.

### Hasil Analisis Data

Data hasil penelitian ini diperoleh berdasarkan analisis nilai *pretest* serta *posttest* siswa kelas V SD Kota Blitar setelah mereka memanfaatkan media *comic strip* berbantuan model *guided writing* pada materi menulis narasi sederhana. Analisis tersebut diterapkan guna mengukur sejauh mana efektivitas dari produk yang dikembangkan dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil temuan membuktikan adanya kenaikan rata-rata nilai siswa, yakni dari sebesar 79 ketika *pretest* beranjak naik menjadi 88 saat *posttest* setelah diimplementasikannya media pembelajaran tersebut.

Di samping itu, analisis *N-Gain* untuk melihat seberapa besar peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan *comic strip* berbasis *guided writing*. Nilai *N-Gain* ini dihitung dengan membandingkan selisih nilai *pretest* dan *posttest* terhadap nilai maksimal yang bisa dicapai. Semua data statistik ini kemudian diolah secara akurat menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistics*.

**Tabel 4. Hasil Analisis Data *N-Gain***

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<b>NGain_Score</b>	18	.00	.75	.4574	.19953
<b>Valid N (listwist)</b>	18				

Merujuk pada data perolehan *N-Gain* yang tertera pada Tabel 4, tercatat bahwa total peserta didik yang mengikuti penelitian ini adalah sebanyak 18 anak. Skor *N-Gain* yang diperoleh berkisar antara 0,00 selaku nilai paling rendah hingga mencapai 0,75 sebagai nilai paling tinggi. Dari hasil perhitungan tersebut, ditemukan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,4574 dengan standar deviasi senilai 0,19953. Berpedoman pada acuan interpretasi *N-Gain*, perolehan rata-rata tersebut dikelompokkan ke dalam kategori sedang.

Adanya nilai *N-Gain* terendah di angka 0,00 tersebut memperlihatkan bahwa masih ada siswa yang belum menunjukkan kenaikan hasil belajar setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan *comic strip* berbasis model *guided writing*. Sebaliknya, pencapaian skor tertinggi sebesar 0,75 membuktikan adanya siswa yang berhasil mencapai kenaikan kemampuan berpikir kreatif dengan kualifikasi tinggi pada materi menyusun narasi sederhana. Keberagaman perolehan skor *N-Gain* di antara peserta didik ini dipengaruhi oleh faktor kemampuan awal, daya tangkap terhadap materi, serta tingkat partisipasi mereka sepanjang kegiatan belajar berlangsung.

Sementara itu, perolehan angka standar deviasi sebesar 0,19953 menggambarkan adanya keragaman dalam peningkatan hasil belajar siswa, walaupun jarak variasinya masih tergolong wajar. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa di kelas V SD Kota Blitar tetap mengalami kenaikan pada kemampuan berpikir kreatif mereka dalam menulis narasi sederhana setelah diterapkannya media *comic strip* dengan model *guided writing* tersebut.

### Pembahasan

Melalui rangkaian proses validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta guru kelas, media *comic strip* berbantuan model *guided writing* ini berhasil mendapatkan predikat valid hingga sangat valid. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *comic strip* berbasis *guided writing* memperoleh kategori valid hingga sangat valid dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah mencapai aspek kelayakan isi, kebahasaan, desain visual, dan implementasi pembelajaran. Kelayakan media ini menunjukkan bahwa *comic strip* yang dikembangkan telah sejalan dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar serta tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis narasi sederhana.

Penilaian dari ahli media dan ahli bahasa juga memberikan skor yang sama, yaitu 96% (sangat valid). Dari segi media, *comic strip* ini memiliki tampilan visual yang bagus karena gambar, tata letak, dan warnanya sesuai untuk anak SD. Sementara dari segi bahasa, kalimat yang digunakan sangat jelas, komunikatif, dan pas dengan perkembangan anak. Gabungan gambar dan dialog pada komik ini terbukti bisa membuat siswa lebih fokus dan aktif saat belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniawati (2021) bahwa penggunaan *comic strip* bisa meningkatkan motivasi belajar dan membuat suasana kelas menjadi lebih menarik.

Sementara itu, hasil penilaian dari praktisi pembelajaran menghasilkan persentase sebesar 86% dengan kategori valid. Capaian tersebut menunjukkan bahwa media *comic strip* berbantuan model *guided writing* ini layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Guru kelas menganggap bahwa produk yang dikembangkan ini mampu mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif, partisipatif, serta berpusat pada aktivitas siswa. Oleh karena itu, media *comic strip* dengan model *guided writing* ini dinyatakan layak digunakan dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi menulis narasi sederhana di kelas V SD Kota Blitar.

Temuan dari uji efektivitas membuktikan bahwa pemanfaatan media *comic strip* berbantuan model *guided writing* mampu mengoptimalkan kreativitas berpikir peserta didik pada pembelajaran menulis narasi sederhana di kelas V SD Kota Blitar. Kenaikan tersebut terlihat dari perolehan rata-rata nilai *posttest* yang mencapai 88, beranjak naik jika dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest* yaitu sebesar 79. Hasil ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan tersebut efektif dalam membantu siswa memahami materi sekaligus mengembangkan keterampilan menulis narasi sederhana.

Hasil analisis *N-Gain* menunjukkan skor rata-rata sebesar 0,4574, yang termasuk dalam klasifikasi sedang, membuktikan bahwa kombinasi *comic strip* dan *guided writing* cukup efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil menunjukkan rentang peningkatan yang bervariasi, dengan skor terendah 0,00 (tidak ada kenaikan) hingga capaian tertinggi 0,75 (kategori tinggi). Perbedaan progres belajar antar individu ini dipicu oleh beberapa aspek personal, seperti kompetensi awal, daya tangkap terhadap materi, serta tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis narasi sederhana terjadi karena penggunaan media *comic strip* dengan model *guided*

*writing* mampu membantu siswa memahami alur cerita melalui perpaduan ilustrasi visual dan dialog yang menarik. Menurut Fatih (2020), keterlibatan aktif siswa dalam mendiskusikan dan menyusun ide selama proses belajar berkontribusi positif terhadap perkembangan bertahap pada kecakapan berpikir serta keterampilan berbahasa mereka. Selain itu, penerapan model *guided writing* memberikan bimbingan secara bertahap kepada siswa dalam mengembangkan ide cerita, hingga mengembangkan kerangka tersebut menjadi sebuah narasi sederhana yang utuh.

Media *comic strip* dengan keterpaduan *guided writing* ini menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu membantu siswa dalam menuangkan ide serta gagasan mereka secara lebih terarah ke dalam bentuk tulisan narasi. Di samping itu, penggunaan media visual terbukti membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton, sehingga mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Temuan tersebut sejalan dengan pandangan Mu'alimah (2025) bahwa pemanfaatan media visual di dalam kelas dapat membuat suasana pembelajaran yang dinamis sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik sepanjang proses belajar.

#### **E. KESIMPULAN**

Melalui serangkaian uji coba pengembangan, media *comic strip* berbasis *guided writing* dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi pembelajaran menunjukkan rentang valid hingga sangat valid, sehingga media telah memenuhi aspek isi, kebahasaan, visual, dan implementasi pembelajaran.

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media *comic strip* berbasis *guided writing* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis narasi sederhana. Hal ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata kelas yang semula 79 saat *pretest* menjadi 88 pada *posttest*, serta skor *N-Gain* sebesar 0,4574 yang masuk dalam kelompok sedang. Oleh karena itu, media hasil pengembangan ini bisa dijadikan salah satu pilihan pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa mengembangkan ide, meningkatkan motivasi belajar, dan menyusun narasi sederhana secara lebih runtut dan kreatif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Fauziah, A., & Wulandari, S. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 678–685.
- Fatih, M. (2020). Peningkatan Membaca Pemahaman Melalui Implementasi Model Talking Stick Dan Media Talking Card Untuk Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual*, 4(3), 506–514.
- Fatih, M. (2023). Pengembangan Komik Narasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Membaca Siswa Kelas V SDN Sananwetan 3 Kota Blitar. *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual*, 8(3), 551–566.
- Fatih, M., & Alfi, C. (2024). Pelatihan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Pada Komunitas Belajar Guru Kelas III Sekolah

- Dasar Di Kota Blitar. *ARembeN Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 2(1), 29–35.
- Fatih, M., Alfi, C., & Muqtafa, M. A. (2024). Science Learning Game (SLG) Based On Augmented Reality Enhances Science Literacy and Critical Thinking Students Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(2), 973–981.
- Hidayati, N., & Mulyani, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3890–3898.
- Kurniawati, E. (2021). Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 7(3), 845–852.
- Lestari, D. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Indonesia*, 4(1), 45–53.
- Lestari, A. A. A., Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Pengembangan Media Scrapbook Penguatan Self-Efficacy Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa. *Cakrawala Indonesia*, 9(2), 148–163.
- Mu'alimah, I. K. (2025). Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SD: Analisis Pendekatan dan Kendala. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(2), 400–403.
- Nurlatifah, H., dkk. (2020). Penerapan *Guided writing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(7), 655–662.
- Pratiwi, R. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Melalui Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Didaktika*, 11(2), 110–118.
- Rahmawati, I., & Fitriani, D. (2022). Analisis Kemampuan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5678–5685.
- Sari, N. P., & Putra, I. K. A. (2019). Pengaruh Media Komik Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 120–128.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Visual Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 990–999.
- Wahyuni, S. (2022). Efektivitas *Guided writing* Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 55–63.
- Zulfa, L., Alfi, C., & Fatih, M. (2025). Pengembangan Media Hexapoli Game Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V UPT SD Negeri Wonorejo 01. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 435–447.