

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tanpa Teks untuk Materi Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas XI SMK (*Improving Comic Without Text as A Teaching Media for Short Story Writing Material at Grade XI Students of SMK*)

Radian Magandy, Rusdhianti Wuryaningrum, Mujiman Rus Andianto
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, FKIP, Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail: rusdhianti.unej@gmail.com

Abstrak

Kehadiran media dalam proses belajar mengajar tidak perlu dipaksakan agar tidak mempersulit tugas guru. Namun, untuk membantu mengoptimalkan pembelajaran di sekolah dibutuhkan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat untuk membantu guru dalam penyampaian materi di kelas. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan adalah komik tanpa teks. Penggunaan komik tanpa teks dapat memperbaiki pola berfikir siswa menjadi kreatif dan juga membangun pembendaharaan kata. Di samping itu, siswa akan memikirkan bagaimana penggunaan kata, kalimat, unsur yang terdapat dalam cerita pendek dan menyusun cerita secara runtut. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan yang berorientasi pada pengembangan produk yaitu media komik tanpa teks. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi dan angket respon siswa. Penelitian ini menghasilkan media komik tanpa teks yang dikembangkan dari teori Borg dan Gall. Langkah-langkah tersebut yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, pada langkah ini terdapat tiga langkah (a) mengubah file PDF menjadi JPG, (b) mengedit komik menggunakan PhotoScape, dan (c) menyusun komik dalam Microsoft Word. (4) uji coba ahli, (5) uji coba lapangan, dan (6) penyempurnaan produk.

Kata Kunci : pembelajaran menulis cerita pendek, pengembangan media, komik tanpa teks

Abstract

The presence of a media is not a must in teaching learning process so that it does not cause difficulties for the teacher. Moreover, the presence of a media can help the effectiveness of the teaching and learning process. A teaching media is a tool which is used in the teaching learning process in order to help the teacher in delivering the teaching material. One of the media which can be used is a comic without text. The use of comic without text will broaden the students' mind, increase the students' creativeness and build vocabularies. In addition, the students will know about diction, the sentence aspect of short story and the students will be able to construct the story in the chronological order as well. The design of this research is an improvement research which focus on comic without text media as the product improvement. The data are collected through observation, interview and documentation. The instruments used in this research are validation paper and students' response questionnaire. The result of this research is comic without text which improved by the theory of Borg and Gall. The steps are as follow: (1) the research and collecting data, (2) planning, (3) the improving of the earlier product. In this step, there are also three steps (a) change PDF file into JPG, (b) revise the comic using the PhotoScape, and (c) arrange the comic in the Microsoft Word. (4) tasted by the experts, (5) tasted in the field, and (6) finishing product.

Keywords : short story writing lesson, media improvement, comic without text.

Pendahuluan

Kehadiran media dalam proses belajar mengajar tidak perlu dipaksakan sehingga mempersulit tugas guru, tapi harus sebaliknya yakni mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Salah satu media hiburan yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran di kelas adalah komik. Komik adalah suatu bentuk cerita bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor [1]. Komik

dapat digunakan sebagai media pembelajaran apabila dirancang sesuai dengan materi yang akan di sampaikan.

Komik yang digunakan dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk komik tanpa teks. Tanpa adanya teks yang terdapat dalam komik, diharapkan dapat memberikan rangsangan (*stimulus*) kepada siswa sehingga pengembangan imajinasi dan kreativitas siswa dalam menulis cerita pendek dapat dioptimalkan. Penerapan media komik tanpa teks juga dapat menambah pembendaharaan kata dan juga mempermudah siswa menangkap hal-hal yang abstrak dengan bantuan visual yang ada dalam komik tanpa teks.

Media komik tanpa teks dapat diterapkan pada salah satu keterampilan dasar berbahasa, yaitu menulis. Pemakaian

komik tanpa teks dapat mempersingkat penjelasan yang panjang serta rumit melalui unsur gambar yang ditampilkan sehingga menjadi sederhana dan mudah dipahami.

Rangkaian gambar yang membentuk sebuah cerita pada komik tanpa teks dapat digunakan pada materi menulis cerita pendek. Gambar-gambar yang terpisah pada komik tanpa teks dapat dijadikan sebagai kerangka karangan sebuah cerita pendek, selanjutnya akan digabungkan atau dikembangkan menjadi sebuah cerita yang runtut. Gambar yang terdapat pada media komik tanpa teks dapat membantu siswa dalam mengembangkan ide dan menuangkan gagasannya kedalam bentuk tulisan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan dalam penelitian ini meliputi: 1) Bagaimanakah proses pengembangan komik tanpa teks untuk pembelajaran menulis cerita pendek bagi siswa kelas XI SMK, dan 2) Bagaimanakah wujud hasil pengembangan komik tanpa teks untuk pembelajaran menulis cerita pendek bagi siswa kelas XI SMK.

Metode Penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan yang berorientasi pada pengembangan produk yaitu media komik tanpa teks. Produk dikembangkan menggunakan model pengembangan Borg dan Gall yang sudah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Langkah-langkah tersebut yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba ahli, (5) uji coba lapangan, dan (6) penyempurnaan produk. Data penelitian ini adalah informasi yang terdapat pada kurikulum 2013, dan sumber data diperoleh dari siswa dan juga guru. Tempat penelitian yaitu SMK Ibrahimy 2 Sukorejo. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) Lembar Validasi Ahli, lembar validitas digunakan untuk memperoleh masukan berupa kritik, saran, dan tanggapan terhadap pengembangan media pembelajaran komik tanpa teks pada materi menulis cerpen. Aspek yang dimunculkan dalam instrumen validasi adalah aspek desain dan komunikasi visual media. Lembar validasi diberikan kepada validator, kemudian validator bertugas memberikan penilaian terhadap media pembelajaran menulis cerpen dengan memberikan tanda centang (✓) pada baris dan kolom yang sesuai, menuliskan butir-butir revisi jika terdapat kekurangan pada bagian saran atau menuliskan secara langsung kritik pada naskah media pembelajaran menulis cerpen. (2) Angket, angket diberikan kepada siswa kelas XI yang menjadi tempat uji coba. Angket digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pendapat siswa terhadap media pembelajaran menulis cerpen. Pada penelitian ini digunakan angket yaitu: (a) Angket Kepahaman dan Tingkat Kesulitan, angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat kualitas media pembelajaran menulis cerpen yang dikembangkan. Aspek yang dimunculkan dalam angket kephahaman dan tingkat kesulitan siswa adalah keterbacaan gambar, komponen materi yang terdapat dalam media, dan respon terhadap latihan kerja siswa dan soal yang diberikan. (b) Angket Respon Siswa,

angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data tentang respon siswa terhadap media pembelajaran menulis cerpen yang dikembangkan.

Hasil Penelitian

Sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian ini, paparan hasil dan pembahasan penelitian ini meliputi dua hal, yaitu: (1) pengembangan media pembelajaran komik tanpa teks, dan (2) wujud media pembelajaran.

1. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tanpa Teks

Pada bagian ini akan diuraikan bagaimana proses pengembangan komik tanpa teks menjadi sebuah media pembelajaran menurut teori pengembangan Borg dan Gall yang sudah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Beberapa langkah yang dilakukan dalam proses pengembangan media pembelajaran menulis cerita pendek ini akan diuraikan sebagai berikut.

a) **Penelitian dan Pengumpulan Data.** Pada tahapan ini hal yang dilakukan adalah menentukan sekolah, dan SMK Ibrahimy 2 Sukorejo terpilih sebagai objek penelitian. Selanjutnya menentukan KI dan KD yang akan digunakan dan melakukan observasi kelas yang akan digunakan. Kelas XI TKJ 2 SMK Ibrahimy Sukorejo terpilih sebagai kelas yang digunakan sebagai kelas percobaan uji pengembangan media karena kelas tersebut terlihat antusias dibanding kelas-kelas lainnya.

b) **Perencanaan.** Pada tahap ini, setelah ditentukan KI dan KD yang akan digunakan dalam penelitian. KD yang digunakan adalah 4.2: memproduksi teks cerita pendek yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan. Langkah selanjutnya, menyusun RPP, lembar validasi untuk validator dan angket respon siswa.

c) **Pengembangan Produk Awal.** Setelah menentukan KI dan KD yang akan digunakan untuk pengembangan media pembelajaran komik tanpa teks, langkah selanjutnya adalah melakukan editing. Komik yang digunakan harus sesuai dengan tingkat berpikir siswa. Selain itu, komik yang digunakan harus menarik untuk menarik perhatian siswa. Setelah pemilihan komik selesai, perlu dilakukan penyesuaian dengan KD dan materi yang akan diajarkan. Hal-hal yang perlu dilakukan adalah: **(1) Mengubah file berformat PDF menjadi gambar (JPG File).** Sebelum mengubah file berformat PDF ke format JPG, dibutuhkan sebuah aplikasi yang disebut Nitro7. Nitro7 adalah sebuah aplikasi yang dapat mengedit, menggabungkan dan bahkan mengubah file PDF ke format lainnya seperti Word, Excel, Image, dan lain-lain. Nitro7 dipilih oleh peneliti karena penggunaannya yang mudah, tidak terlalu rumit, dan juga memiliki fitur yang lengkap. Seperti merubah file PDF ke Word, Exel, Image, dan lain-lain. Buka file pdf dengan menggunakan nitro7. Setelah file pdf dibuka menggunakan nitro7, ikuti langkah-langkah sebagai berikut: (a) klik icon To Image, kemudian akan muncul Convert PDF to Image, (b) selanjutnya pilih Image Format di bawah, ganti PNG menjadi JPEG (JPG), (c) langkah terakhir adalah klik Convert, maka file PDF pun

berubah menjadi format JPEG (JPG). **(2) Edit media menggunakan PhotoScape.** Setelah File PDF diubah menjadi File JPG, maka waktunya mengedit dengan menggunakan PhotoScape. PhotoScape adalah aplikasi untuk mengedit foto dengan fitur-fitur yang tidak terlalu rumit untuk digunakan. Peneliti lebih memilih PhotoScape karena lebih mudah digunakan dan tidak terlalu rumit dibandingkan aplikasi lain seperti PhotoShop dan Picasa. PhotoScape yang digunakan merupakan versi terbaru yaitu PhotoScape versi 3.6. Buka aplikasi PhotoScape, kemudian pilih atau klik editor. Kemudian pilih folder dimana komik tadi disimpan. Pada tahap ini, komik tanpa teks yang sudah menjadi JPG File akan di potong (Krop) dan penomoran untuk memudahkan siswa dalam membacanya. **(3) Menyusun komik tanpa teks ke word.** Media komik tanpa teks yang sudah di edit selanjutnya akan disusun atau dimasukkan kedalam Microsoft Word. Peneliti menggunakan Word 2007 karena lebih mudah dalam pengoprasiaannya. Langkah-langkah yang harus ditempuh dalam bagian ini akan diuraikan secara rinci dibawah ini. Buka Microsoft Word 2007, kemudian cari perintah "insert" pada toolbar diatas yang terdapat pada Microsoft Word 2007. Setelah itu akan muncul beberapa pilihan, lalu pilih "picture". Pilih folder dimana media komik tanpa teks yang sudah diedit tadi, lalu pilih "insert". Setelah langkah "Insert" selesai dilakukan, maka saatnya menggeser media komik tanpa teks di tempat yang diinginkan. Jika gambar tidak dapat di geser, klik kanan pada gambar, lalu pilih "Text Wrapping" -> "Behind Text" maka gambar sudah bisa digeser ditempat yang diinginkan. Agar media tidak terlihat kosong, pilih "Insert" -> "Shapes" -> pilih icon yang sekiranya menarik kemudian klik, maka "Shapes" akan muncul seperti pada lingkaran no 3. Penyisipan "Shapes" ini digunakan untuk menulis kerangka karangan siswa. Setelah menyisipkan "shapes", langkah selanjutnya adalah menyesuaikan letak gambar agar mudah dibaca atau dipahami siswa.

a) **Uji Coba Ahli.** Kegiatan uji coba ahli ini dilakukan oleh dua dosen dari Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia (Rusdhianti Wuryaningrum dan Furoidatul Husniah) dan seorang guru bahasa Indonesia kelas XI (Tolak Amsari). Uji coba ahli ini dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar validasi. Aspek yang di uji meliputi format media pembelajaran, ilustrasi dalam media pembelajaran, bahasa yang terdapat dalam media pembelajaran, serta isi dari media pembelajara menulis cerita pendek. Validasi dilakukan hingga media dinyatakan valid oleh validator. Media pembelaran komik tanpa teks dinyatakan valid setelah divalidasi sebanyak dua kali. Pada validasi pertama, rata-rata nilai yang didapat adalah 4 dengan kategori baik dan media permu direvisi. Peneliti melakukan revisi berdasarkan catatan yang diberikan oleh validator. Validator menyebutkan kurangnya keterbacaan dan tataletak gambar. Revisi dilakukan agar media sesuai dengan materi pembelajaran di sekolah. Pada media sebelum revisi, dalam satu lembar kertas folio terdapat tiga gambar. Setelah direvisi hanya terdapat dua gambar

dalam satu lembar folio. Dilakukan pula perubahan tataletak gambar. Media yang belum direvisi letak gambarnya berjajar secara vertikal. Setelah dilakukan revisi, gambar yang digunakan berjajar secara horizontal. Pada validasi kedua, rata-rata nilai yang didapatkan dari validator adalah 4,3 dengan kategori sangat baik dan media dapat digunakan sebagai media pembelajaran dikelas tanpa melakukan revisi lagi.

b) **Uji Coba Lapangan.** Setelah dinyatakan valid oleh validator, langkah selanjutnya adalah menarapkan media kepada siswa. Setelah penggunaan media sebagai pembelajaran, siswa mengisi angket respon siswa dan angket keterpahaman siswa. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut: (a) Data Keterpahaman dan Tingkat Kesulitan, data uji keterpahaman dan uji kesulitan siswa terhadap media pembelajaran menulis cerita pendek diperoleh dengan memberikan angket kepada siswa setelah menyelesaikan seluruh kegiatan pembelajaran. Dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pada angket kepahaman dan tingkat kesulitan siswa tidak ada kesulitan atau kendala dalam penerapan media komik tanpa teks. Pada poin kejelasan gambar dan soal yang terdapat pada media ada beberapa siswa yang sulit untuk memahami dan mengerjakan tugas dari media komik yang diberikan. (b) Data Respon Siswa, data respon siswa terhadap media pembelajaran menulis cerita pendek diperoleh dengan memberikan angket respon siswa kepada siswa setelah menyelesaikan seluruh kegiatan pembelajaran. Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik tanpa teks tersebut membantu siswa dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Karena media pembelajaran yang digunakan tergolong baru dan menarik. Selain itu, gambar pada media tersebut mudah dipahami oleh siswa, sehingga siswa merasa tertarik untuk menulis cerita pendek. Media pembelajaran komik tanpa teks tersebut juga dinilai perlu untuk digunakan kembali pada pembelajaran menulis cerita pendek.

c) **Penyempurnaan Produk.** Kegiatan perbaikan secara keseluruhan produk media berdasarkan instrumen lembar validasi yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Setelah kegiatan penyempurnaan ini selesai, maka akan didapatkan produk media pembelajaran menulis cerita pendek. Hasil akhir dari media ini berupa media pembelajaran komik tanpa teks, yang di dalamnya terdapat sembilan gambar yang digunakan untuk membantu siswa dalam membuat kerangka karangan kemudian dikembangkan menjadi sebuah karangan yang runtut.

2. Wujud Media Pembelajaran

Wujud media pembelajaran ini berupa komik dua dimensi. Komik yang digunakan juga bukan komik biasa, melainkan komik tanpa teks. Tanpa adanya teks diharapkan dapat merangsang daya imajinasi siswa untuk menulis cerita pendek. Komik tanpa teks membutuhkan gambar yang detail untuk membantu menyampaikan alur ceritanya. Media ini terdiri atas sembilan (9) gambar, yang nantinya dari masing-masing gambar tersebut akan dihasilkan sebuah kerangka karangan. Selanjutnya, dari kesembilan kerangka karangan

tersebut akan disusun sebuah karangan cerita pendek. Siswa dituntut untuk membuat cerita berdasarkan versi mereka sendiri. Setiap siswa tentunya memiliki cerita atau pengalaman hidup yang berbeda-beda, diharapkan dengan tema yang sama akan terlahir cerita yang berbeda-beda dari pekerjaan siswa.

Pada media yang dibagikan pada siswa, terdapat sembilan gambar yang akan menjadi pokok kerangka karangan. Pada bagian bawah gambar terdapat sebuah kolom yang akan digunakan siswa untuk menuliskan kerangka karangannya. Kemudian pada bagian akhir ada sebuah lembar kerja siswa yang akan digunakan siswa untuk menuangkan idenya menjadi sebuah karangan cerita pendek. Proses penerapan media ini adalah sebagai berikut:

- (a) **Kegiatan Awal.** Peneliti sekaligus sebagai pengajar atau guru mempersiapkan segala sesuatu mulai dari kelas, materi, media yang akan digunakan. Pembelajaran dimulai dengan membangkitkan motivasi dan perhatian dengan cara menunjukkan sebuah cerita pendek. Kemudian, melakukan apersepsi dengan cara mengajukan pertanyaan tentang teks cerita pendek yang sudah dipelajari oleh peserta didik. Setelah itu, guru melakukan peninjauan pengetahuan awal peserta didik dengan mengajukan pertanyaan tentang menulis teks cerita pendek. Kemudian, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat dari materi yang akan dipelajari. Tahapan terakhir dalam kegiatan awal ini dengan menyampaikan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- (b) **Kegiatan Inti.** Peserta didik membaca sebuah teks cerita pendek yang terdapat pada buku pegangan siswa. Kemudian, peserta didik bertanya tentang langkah-langkah untuk menulis cerita pendek. Setelah peserta didik memahami tentang langkah-langkah menulis cerpen, peserta didik diberi sebuah komik tanpa teks yang telah disiapkan oleh peneliti yang sekaligus berperan sebagai gurupengajar. Peserta didik mengamati setiap gambar dan petunjuk yang terdapat pada media. Peserta didik bertanya mengenai hal-hal yang kurang dimengerti. Kemudian, masing-masing peserta didik menentukan urutan cerita dan isi dari sebuah komik yang diberikan oleh guru. Untuk memudahkan peserta didik menulis cerpen, mulanya peserta didik diarahkan untuk menulis kerangka cerita pendek yang akan ditulis terlebih dahulu. Dari kerangka yang telah ditulis tersebut, peserta didik menuliskan pokok-pokok peristiwa dan mengembangkannya dengan urutan yang tepat sehingga menjadi rangkaian cerita yang koheren sesuai dengan struktur dan karakteristik teks cerita pendek. Setelah itu, peserta didik menentukan judul yang menarik dan sesuai dengan isi teks cerita pendek secara kreatif.
- (c) **Penutup.** Sebelum mengakhiri pelajaran, peserta didik bersama guru melakukan refleksi dengan cara menanyakan kesulitan yang dihadapi peserta didik ketika menyusun cerita pendek dan menentukan judul yang menarik. Kemudian, peserta didik bersama guru juga menentukan kesimpulan tentang langkah-langkah dan hal yang perlu diperhatikan dalam menulis cerita pendek.

Kesimpulan dan Saran

Berkenaan dengan masalah dan tujuan penelitian ini, untuk membantu mengoptimalkan pembelajaran di kelas perlu digunakan media. Media yang digunakan adalah komik tanpa teks. Media pembelajaran komik tanpa teks dikembangkan berdasarkan teori pengembangan Borg dan Gall yang sudah dimodifikasi. Langkah-langkah tersebut yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, pada langkah ini terdapat tiga langkah (a) mengubah file PDF menjadi JPG, (b) mengedit komik menggunakan PhotoScape, dan (c) menyusun komik dalam Microsoft Word. (4) uji coba ahli, (5) uji coba lapangan, dan (6) penyempurnaan produk.

Sebelum media komik tanpa teks diujicobakan, dilakukan validasi sebanyak dua kali. Validasi pertama mendapat nilai 4,2 dengan kategori sangat baik dan dengan revisi dari validator. Pada validasi kedua mendapat nilai 4,4 dengan kategori sangat baik dan tidak ada revisi. Setelah media dinyatakan valid oleh validator, media diujicobakan pada siswa. Siswa diminta mengisi angket keterpahaman siswa dan angket respon siswa. Dari angket tersebut rata-rata siswa tidak mengalami kendala dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media komik tanpa teks. Siswa juga merasa terbantu dengan adanya media tersebut.

Berkenaan dengan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru bahasa Indonesia SMP dan SMA, yang akan menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan pemilihan media, hendaknya memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, khususnya dalam materi pokok teks cerita pendek. Selain itu, guru juga dapat mengembangkan media ke dalam pembelajaran lainnya yang sesuai.
2. Bagi calon peneliti selanjutnya, disarankan menggunakan penelitian ini pada penerapan jenis karya tulis lain. Di samping itu hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif cara untuk memperbaiki proses dan hasil belajar atau hasil pengembangan penelitian PTK atau non-PTK.

Daftar Pustaka

- [1] Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.