

MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN CERITA FABEL DI SMP/MTS

Laely Syaudah*

Madrasah Aliyah Ma'had Al-Zaytun, Mekarjaya, Gantar, Indramayu, Jawa Barat.

*Korespondensi : syaudah@gmail.com

Abstrak

Penggunaan media komik dalam pembelajaran cerita fabel bertujuan mengembangkan kompetensi berbahasa peserta didik dalam menyajikan cerita yang terdapat dalam cerita fabel. Dari pengamatan dan penjelasan dari pengajar bahwa keterampilan berbahasa yang paling sulit bagi peserta didik adalah kemampuan menyusun kembali urutan peristiwa dan menyajikan kembali cerita yang terdapat dalam teks cerita fabel secara lisan maupun tertulis karena kurangnya waktu untuk berlatih menulis dan ketika pembelajaran peserta didik merasa enggan membaca teks yang berisi uraian panjang dalam cerita fabel. Perlu dikembangkan media pembelajaran komik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik menceritakan kembali isi teks fabel bagi siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah. Peneliti menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation) subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP/MTs.

Kata Kunci: *Komik, menceritakan, cerita fabel.*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi pada abad 21 mewarnai kehidupan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, salah satu teknologi yang sering digunakan adalah android. Peserta didik terbiasa mengakses internet dengan kontent yang berisi gambar dan animasi, ketika peserta didik berada di dalam kelas mengikuti pembelajaran merasakan kebosanan ketika menghadapi materi yang disajikan dalam bentuk statis atau *teks book*.

Media pembelajaran pada era abad 21, harus dirancang secara serius oleh para guru dan pengembang pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran yang berkualitas memerlukan perpaduan yang selaras antara materi atau disebut bahan ajar dengan bentuk penyajiannya melalui media pembelajaran, sehingga peserta didik mampu memiliki sikap, budi pekerti halus, dan kecakapan yang memadai.

Media pembelajaran merupakan wahana dalam menyampaikan informasi/pesan pembelajaran kepada siswa. Dengan adanya media dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa. Maka guru harus menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan yang hendak dicapai. Hamalik (2002:12), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Gagne menyatakan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar (Aristo, 2003:10).

Maka kehadiran media dalam proses pembelajaran adalah suatu keharusan. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa salah satu keterampilan berbahasa yang sulit bagi peserta didik adalah kemampuan menyusun kembali urutan peristiwa dan menyajikan kembali cerita yang terdapat dalam teks cerita fabel dalam pembelajaran bahasa Indonesia, salah satu faktor penyebabnya kurangnya waktu untuk berlatih menulis dan ketika pembelajaran peserta didik merasa enggan membaca teks yang berisi uraian panjang dalam teks cerita fabel.

Pembelajaran menulis cerita pendek tidak bisa hanya diajarkan secara apa adanya, kurang inovatif sehingga kurang berpengaruh pada sikap dan kurang menggugah minat belajar siswa (Prastowo, 2012:14). Pembelajaran tidak lepas dari media pembelajaran. Media pembelajaran yang kurang menarik, akan berdampak pada hasil yang kurang optimal.

Media pembelajaran berfungsi mengubah materi yang abstrak menjadi konkrit, membangkitkan motivasi, memberikan kejelasan, dan membangun stimulus belajar terutama rasa ingin tahu peserta didik. Rowntree mengungkapkan fungsi media, yaitu: 1) membangkitkan motivasi belajar, 2) mengulang apa yang telah dipelajari, 3) menyediakan stimulus belajar, 4) mengaktifkan respon siswa, 5) memberikan umpan balik dengan segera, dan 6) menggalakkan latihan yang serasi.

Media pembelajaran dapat berupa segala bahan yang pada prinsipnya dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas, baik berupa teks, gambar, dan audio visual. Media pembelajaran harus disusun sistematis mengikuti urutan-urutan tertentu sehingga mudah dipelajari siswa dalam mencapai kompetensi tertentu sesuai tujuan kurikulum.

Menghadapi kemajuan teknologi masa kini, guru belum mengembangkan media pembelajaran secara saksama. Peran guru sangat penting dalam pembelajaran di dalam kelas. Dibutuhkan guru kreatif dan inovatif dalam merencanakan, menyiapkan, dan membuat media ajar yang secara matang dan inovatif. Oleh karena itu, supaya siswa semakin tertarik pada pelajaran bahasa Indonesia, maka harus ada upaya-upaya kreatif guru mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik yaitu bercerita fabel dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Tingkat sekolah SD/MI dan SMP/MTs masih tergolong peserta didik yang masih sulit berpikir abstrak. Sesuai dengan teori Piaget tentang perkembangan kognitif, pada tahap operasional formal yang muncul pada usia tujuh sampai lima belas tahun, individu sudah mulai memikirkan pengalaman-pengalaman konkrit, dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis dan logis. Teori ini dapat menunjukkan bahwa untuk siswa tingkat SD/MI dan SMP/MTs masih tahap berpikir yang selalu mengaitkan dengan hal-hal yang konkrit.

Berdasarkan uraian di atas, perlu untuk menggunakan media pembelajaran dalam bentuk komik sehingga pembelajaran bercerita kembali teks fiksi khususnya cerita fabel menyenangkan dan peserta didik tidak lagi menganggap sulit untuk menulis maupun menyampaikan secara lisan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media ini dapat dirancang oleh guru sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan sebagaimana Sujana dan Rivai (2010:68) menyatakan “peran pokok dari buku komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa, sehingga komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif”.

Perkembangan teknologi masa kini sangat cepat, harus menjadi pendorong guru menyesuaikan proses pembelajaran yang kekinian, dengan menyiapkan bahan ajar dalam kemasan yang berbeda dengan tahun-tahun sebelumnya. Mengapa harus komik karena komik berisi gambar yang menarik perhatian peserta didik, teks bergambar dalam bentuk komik yang didalamnya terdapat perpaduan gambar dan uraian singkat dari sebuah urutan peristiwa.

Peran guru sebagai fasilitator yang kreatif menjadi sarana untuk menjembatani keterbatasan buku teks. Perancangan media ajar yang dapat memberikan pengalaman belajar konkret, baik secara fisik maupun mental akan lebih baik daripada memberi peserta didik dengan teori-teori. Hal ini akan dapat tercapai dengan memberikan media pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik bukan pada guru. Media pembelajaran yang variatif tersebut dapat membantu peserta didik mencapai kompetensi secara utuh (pengetahuan, sikap dan keterampilan). Media pembelajaran yang perlu dikembangkan untuk mencapai keutuhan kompetensi ini adalah media pembelajaran yang memberikan peluang peserta didik menemukan sendiri, mengolah dan menalar dengan bimbingan guru.

Menurut Scott McCloud (2001), dalam bukunya “*Understanding Comics*”, komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala kalangan usia, karena memiliki kelebihan mudah dipahami. Gambar yang sederhana ditambah kata-kata dalam bahasa sehari-hari membuat komik dapat dibaca oleh semua orang. Menurut Sudjana & Rivai (2009) yang mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan

karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dan dihubungkan dengan gambar. Komik dapat diterapkan kepada berbagai ilmu pengetahuan karena penampilannya yang mampu memberikan penjelasan-penjelasan.

Mc. Cloud (2002) mengemukakan bahwa gambar-gambar yang berurutan merupakan sarana komunikasi yang unggul. Hidayah (2017:37) komik adalah satu kartun yang mengungkapkan satu karakter yang memerankan satu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan bagi pembaca, digunakan sebagai sumber belajar siswa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut Hurlock (1978) komik merupakan media yang dapat dipergunakan untuk mengembangkan kepribadian anak, komikpun dapat dipergunakan sebagai sarana komunikasi, menyampaikan cerita, pesan, dan bahkan sampai pada hal-hal yang ilmiah.

Indaryari dan Jailani (2015:87) menyatakan media komik berpotensi lebih disukai siswa dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks dan tulisan yang menyertainya, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat. Siswa dapat membayangkan terlebih dahulu apa yang menjadi topik inti yang dipelajari melalui gambar. Budiarti dan Haryanto (2016:235) media komik berfungsi sebagai penyampai pesan yang dikemas dalam bentuk yang menarik agar siswa lebih tertarik untuk belajar.

Baiq, (2018) melakukan penelitian dengan hasil penggunaan media komik yang telah dikembangkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa serta sudah dianggap layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Nasution, (2017) hasil penelitiannya menyatakan ada pengaruh terhadap penggunaan media *Comic Script* terhadap kemampuan menulis siswa pada materi cerita fabel kelas VII-6 SMPN 8 Banda Aceh.

Subekti, (2014) hasil penelitiannya menghasilkan bahan ajar menulis cerpen untuk siswa kelas XI SMA yang mencakup tiga kriteria, yaitu deskripsi isi bahan ajar yang relevan dengan kompetensi dasar menulis cerpen, sistematika penyajian bahan ajar yang atraktif untuk siswa kelas XI SMA, dan tampilan bahan ajar yang menarik untuk siswa kelas XI SMA. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan untuk kepala sekolah dan guru agar memanfaatkan media komik sebagai salah satu media pembelajaran menulis cerpen, sebab komik merupakan bacaan yang digemari dan mudah dipahami siswa.

Berdasarkan saran dari hasil penelitian, penulis akan mengembangkan media pembelajaran komik dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fiksi dalam cerita fabel pada tingkat Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah.

Manfaat penelitian penggunaan media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Bercerita Kembali pada Teks Fiksi Cerita Fabel di Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah. Sebagai sarana mengembangkan media ajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya menceritakan cerita fabel.

Tujuan penelitian ini mendeskripsikan pengembangan dan kelayakan media komik di Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah serta kemampuan bercerita kembali teks fiksi cerita fabel peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang berusaha untuk menemukan gambaran, penegasan konsep atau gejala dan menjawab pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan status subyek pada saat sekarang (Rustarmadi, 2002:27).

Adapun permasalahan penelitian yang diangkat adalah tentang media pembelajaran untuk menceritakan kembali isi teks fiksi cerita fabel pada tingkat Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah yang harus dirancang mengikuti perkembangan teknologi. Langkah yang dilakukan dalam hal ini adalah inovasi media ajar berupa produk komik yang

diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi teks fiksi cerita fabel pada tingkat Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah.

Objek penelitian adalah sasaran yang akan menjadi kegiatan penelitian. Adapun objek penelitian ini meliputi: Penelitian tentang komik dalam pembelajaran, Kemampuan menceritakan kembali isi teks fiksi cerita fabel peserta didik pada tingkat Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah, dan Peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah.

Desain penelitian menggunakan Model ADDIE melalui 5 tahapan; *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan.

Prosedur penelitian mengikuti langkah kerja yang dikembangkan oleh Branch dan Dousay (1981:32) yang terkenal dengan pendekatan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Prosedur ini dipilih karena terdapat langkah-langkah yang sistematis dan terperinci.

1. Analisis (*Analyze*)

Pengumpulan informasi dari peserta didik tentang bahan ajar untuk menceritakan kembali isi teks fiksi cerita fabel yang diberikan guru dan sekaligus respon peserta didik. Studi kepustakaan untuk mendapatkan konsep-konsep teks fiksi yang berkaitan dengan kompetensi dasar (KD) dalam kurikulum 2013. Penulis melakukan analisis kebutuhan dengan Langkah-langkah di antaranya adalah: Dokumentasi, Observasi, dan Kuesioner.

2. Perancangan (*Design*)

Desain bahan ajar yang dikembangkan merupakan penjabaran dari kompetensi dasar 4.15 Menceritakan Kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca atau didengar.

Menuliskan hal-hal penting ini berkaitan dengan kemampuan menceritakan kembali isi teks fiksi yang dibaca atau diperhatikan oleh peserta didik. Sehingga peserta didik mampu menceritakan kembali isi teks fiksi secara tertulis dalam bentuk cerpen.

Media komik dirancang dengan aplikasi *Microsoft PowerPoint*, dan menggunakan aplikasi *Video Editor* sehingga menghasilkan media ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini merupakan tahap realisasi produk. Penulis melakukan kegiatan penyusunan media ajar komik kemudian melakukan pengujian dalam skala kecil (30 siswa). Data dianalisis untuk mendapatkan informasi kevalidan sementara. Langkah selanjutnya, penulis menyusun kuesioner penilaian media ajar komik yang meliputi: kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikaan. Selanjutnya, media ajar harus divalidasi ahli dan praktisi. Langkah selanjutnya merevisi media ajar sesuai dengan arahan ahli. Hasil revisi siap diuji coba dalam skala besar (30-60) siswa.

4. Penerapan (*Implement*)

Implementasi dilakukan di sekolah Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun kelas VII semester genap.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap ini, mengevaluasi hasil implementasi dengan mengadakan tes akhir (postes). Sebanyak 50 siswa diberikan asesmen untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah digunakan media ajar komik. Kemudian, nilai pretes dan postes dikomparasikan dengan mengolah nilai kedua tes tersebut dengan bantuan aplikasi SPSS

(*Statistical Product and Service Solutions*), sehingga diperoleh nilai keefektifan media ajar dan disertai revisi.

Tempat penelitian di Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data: Dokumentasi, Observasi, dan Angket/Kuesioner serta Instrumen Penelitian yang digunakan: Lembar analisis kurikulum dan penilaian media ajar dan Angket kebutuhan peserta didik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah Pembuatan Media Komik

Peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam penelitian. Proses membuat media komik peneliti melakukan kegiatan: (1) Menganalisis kebutuhan siswa, (2) Merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan standar kompetensi, dan kompetensi dasar, (3) Merumuskan materi pembelajaran, materi pembelajaran dirumuskan berdasarkan tujuan pembelajaran, (4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan, dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dapat dicapai oleh peserta didik sehingga siswa merasa senang dalam mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar dengan menggunakan media komik. Menyusun 6 pertanyaan untuk instrument angket, (5) Menulis naskah media; penulis mengambil teks fabel pada buku paket dan menggabungkannya dengan gambar yang tepat sehingga terwujud media komik, (6) Proses pengisian suara narator dan musik pengiring, (7) Membuat media komik menjadi video, dengan aplikasi video editing.

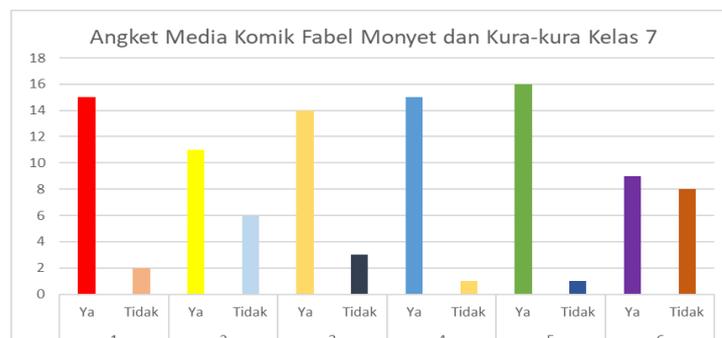
Aktivitas Peserta Didik dalam Pembelajaran

Pembelajaran dimulai jam ke 4 jam 13.45-14.15 dibuka oleh guru pengajar Bahasa Indonesia Ibu Evi Ahmad, S.Pd. dilakukan apersespi dan peserta didik diminta membaca buku paket "Mahir Berbahasa Indonesia" pada halaman 225-226 berisi cerita fabel "Kura-kura dan Monyet yang Rakus" setelah membaca peserta didik diminta menyaksikan tayangan video komik cerita fabel tentang "Monyet dan Kura-kura", setelah menyaksikan ibu guru meminta satu perwakilan kelas menceritakan kembali isi cerita fabel Monyet dan Kura-kura secara lisan di depan kelas, setelah itu peserta didik diminta mengisi angket untuk memberikan respon terhadap media video komik yang baru disaksikan bersama, terakhir ibu guru menutup pembelajaran. Waktu yang digunakan 30 menit karena pembelajaran dilaksanakan tatap muka saat pandemi covid 19. Peralatan yang digunakan komputer jinjing, *sound system* dan *LCD Proyektor* untuk menampilkan video komik kepada peserta didik di dalam kelas.

Kelas yang digunakan 7R19 dengan jumlah pelajar 17 peserta didik

Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan diperoleh data hasil belajar siswa sebagai berikut; Hasil belajar siswa untuk menceritakan kembali isi cerita teks fabel baru perwakilan satu peserta didik dan tanggapan peserta didik terhadap media video komik yang disajikan terangkum dalam angket yang disebarkan kepada 17 peserta didik.



Dari grafik di atas setelah menyaksikan video komik fabel minat membaca peserta didik menjadi tinggi yaitu 88%, kemampuan peserta didik memahami cerita fabel 88%, dan bersemangat untuk belajar cerita fabel 82%. Kemampuan menceritakan kembali masih 53%. Kemampuan presentasi adalah kemampuan tingkat tinggi yang tersulit dalam keterampilan berbahasa sehingga di dalam grafik persentasenya masih rendah sehingga perlu ada dorongan yang kuat kepada peserta didik untuk menguasai keterampilan menceritakan kembali secara lisan maupun tertulis sehingga kemampuan ini bisa menjadi bekal peserta didik dalam menghadapi kehidupan di masyarakat.

4. SIMPULAN

Sesuai dengan rumusan masalah serta hasil penelitian dan pembahasan yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita kembali secara lisan dan tertulis harus didukung dengan motivasi dan menghadirkan media pembelajaran yang menarik salah satunya adalah media komik. Terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam langkah-langkah pembuatan media komik. Media dalam dunia pendidikan memberikan sumbangan yang besar dalam rangka menyediakan dan memecahkan masalah, pemecahan masalah yang ditawarkan berupa penyediaan sumber belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara memadai dapat meningkatkan dan memajukan kemampuan belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristo, Rahardi. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamalik, Oemar. (2002). *Pendidikan Guru Konsep dan Strategi*. Bandung: Mandar Maju.
- Majid, Abdul. (2017). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- McCloud, Scott. (2001). *Understanding Comics*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Nasution, Wahidah. (2017). *Penggunaan Media Comic Script terhadap Kemampuan Menulis Siswa pada Materi Cerita Fabel Kelas VII SMPN 8 Banda Aceh*.
- Prastowo, Andi. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tujuan Teoretis dan Praktis*. Jakarta: Kencana.
- Rustarmadi (2002). *Metode Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Samsini, Yuningsih, Baiq. (2018) *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Terhadap Minat Membaca Siswa Pada Materi Kegiatan Keluarga Kelas III SD 1 Gereneng Tahun Pelajaran 2017/2018*. Diploma Thesis, Universitas Hamzanwadi.
- Subekti, A., T. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Menggunakan Media Komik dengan Balon Kata Kosong Untuk Siswa SMA Kelas XI*
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. (2010). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Saodih. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.