

MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN

Dyah Dwi Hapsari¹⁾, Sukarno²⁾, Joko Daryanto³⁾

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta

e-mail: dyah.hapsari11@yahoo.com

Abstract: This article represent the result of research to improve the writing text skill by using comic media on the fourth grade students of SDN I Mendak Delanggu Klaten at 2012/2013 Academic Year. The type of research is classroom action research (CAR), it conducted two cycles, each cycles conducted four phases, there are planning, action implementation, observation, and reflection. Subject of the research is the fourth grade students of SDN I Mendak at 2012/2013 Academic Year amounting to 18 students. Data is collected by using interview, observation, documentation, and test. Data is analyzed by using an interactive analysis model, it conducted four component, that are data collection, data reduction, display data, and drawing conclusion or verification. The average writing text skill before the action (precycles) among students was 67,5, in first cycle, the average grade increased to 71,17 and second cycle, the average grade increased to 84,22. Before action of the research, students who acquired KKM grade ≥ 75 were 7 students (38,89%), in the first cycle the number of students increased to 9 students (50%) and in the second cycle, the number of the students increased again became 15 students (83,33%). The conclusion from the research is using comic media can improve the writing text skill.

Abstrak: Penulisan artikel ini merupakan hasil dari penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan dengan media komik pada siswa kelas IV SDN I Mendak Delanggu Klaten 2012/2013. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN I Mendak yang berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan model interaktif yang terdiri dari empat komponen yaitu pengumpulan data, reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Nilai rata-rata keterampilan menulis karangan sebelum tindakan hanya sebesar 67,5, pada siklus I menjadi 71,17, dan pada siklus II semakin meningkat menjadi 84,22. Sebelum dilaksanakan tindakan, siswa yang memperoleh nilai diatas KKM (≥ 75) hanya sebanyak 7 siswa (38,89%), pada siklus I meningkat menjadi 9 siswa (50%), dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 15 siswa (83,33%). Simpulan penelitian ini adalah penggunaan media komik dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan.

Kata kunci: media komik, menulis karangan.

Mata pelajaran bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diajarkan dari SD sampai Perguruan Tinggi. Hal ini karena bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional sekaligus bahasa negara Indonesia. Bahasa merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi, karena bahasa adalah alat komunikasi, sarana berbagi pengalaman dan pelajaran dari orang lain. Selain itu bahasa memiliki peranan penting dalam perkembangan intelektual, emosional, dan sosial siswa.

Rasa ketertarikan siswa dalam mengarang tersebut harus didukung oleh kreatifitas guru dalam memilih media pembelajaran yang dibutuhkan sesuai dengan tingkat usia siswa dan keadaan lingkungan sekolah. Media pembelajaran yang digunakan dalam menulis karangan akan membantu dan memudahkan siswa untuk menuangkan gagasan yang selama ini menjadi kesulitan bagi siswa.

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran ini. Namun tidak semua media pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan keadaan lingkungan sekolah siswa. Guru yang terampil menggunakan media, akan menumbuhkan minat siswa dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti serta wawancara terhadap guru dan siswa, kenyataan yang terjadi di lapangan selama ini dalam proses belajar mengajar, belum menggunakan media dan metode yang menarik. Pembelajaran hanya mengandalkan buku dan penjelasan secara abstrak. Padahal usia anak SD belum bisa berpikir secara abstrak. Siswa lebih bisa berpikir secara konkret dengan memperhatikan apa yang ia lihat, ia dengar, dan ia alami.

Karakteristik siswa yang heterogen, kemampuan siswa yang bervariasi, serta pem-

1) Mahasiswa Prodi PGSD FKIP UNS

2, 3) Dosen Prodi PGSD FKIP UNS

belajaran yang masih cenderung konvensional menyebabkan kurangnya keterampilan siswa dalam menulis karangan dan berdampak pula pada hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari daftar nilai bahasa Indonesia pra-tindakan yang menunjukkan bahwa sebanyak 11 siswa atau 61,1% dari 18 siswa nilainya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu di bawah 75. Sedangkan nilai rata-rata kelas siswa kelas IV SD Negeri I Mendak pada materi menulis karangan juga masih di bawah KKM yaitu nilai rata-rata kelas hanya sebesar 67,5 dengan nilai tertingginya adalah 85 sebanyak dua siswa dan nilai terendahnya adalah 50 sebanyak empat siswa. Kenyataan tersebut membuktikan bahwa keterampilan menulis karangan siswa kelas IV SD Negeri I Mendak masih sangat rendah. Sehubungan dengan masalah tersebut, alternatif pemecahan masalah sangat dibutuhkan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan.

Media komik merupakan media yang menggabungkan antara gambar dengan teks. Gumelar (2011) berpendapat bahwa komik merupakan urutan-urutan gambar yang ditata sesuai dengan tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Media komik termasuk ke dalam media pembelajaran dua dimensi yang berbentuk media grafis, yakni penyajian visual yang bermaksud untuk menggambarkan suatu ide berupa titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual. Komik menampilkan suatu cerita-cerita sederhana yang mudah dipahami. Media komik dibedakan menjadi komik komersial dan komik pendidikan. Media komik yang ditujukan untuk kepentingan pendidikan tentu saja tidak berisi lelucon, tetapi bertema tentang nilai-nilai yang dapat diambil manfaatnya oleh siswa. Kelebihan media komik adalah sebagai media komunikasi yang efektif karena pesan apapun dapat disampaikan melalui komik. Apabila diterapkan dalam kegiatan pembelajaran terutama menulis karangan, komik berperan sebagai media yang dapat memudahkan siswa dalam menerjemahkan cerita yang abstrak menjadi nyata dengan disertai alur cerita yang runtut.

Kemampuan siswa dalam menceritakan kembali ke dalam bahasa tulis berdasarkan komik yang disajikan dengan menggunakan tanda baca, penempatan huruf kapital dan penggunaan bahasa baku merupakan hasil yang diharapkan dari penelitian ini. Penerapan media pembelajaran ini dapat melatih siswa belajar kreatif, disiplin, dan meningkatkan keterampilan berpikir siswa.

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : apakah penggunaan media komik dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan pada siswa kelas IV SDN I Mendak Delanggu Klaten 2012/2013. Adapun tujuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah di atas, yaitu meningkatkan keterampilan menulis karangan siswa kelas IV SDN I Mendak Delanggu Klaten 2012/2013.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN I Mendak Delanggu Klaten tahun pelajaran 2012/2013. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN I Mendak yang berjumlah 18 siswa. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah dimulai dari bulan Januari sampai bulan Mei tahun 2013. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*) dan refleksi (*reflection*).

Sumber data pada penelitian ini berupa sumber data primer yaitu guru dan siswa kelas IV SDN I Mendak dan sumber data sekunder yaitu dokumen seperti foto, video pelaksanaan pembelajaran, RPP, hasil nilai menulis karangan dll. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Menggunakan teknik model analisis interaktif untuk menganalisis data.

HASIL

Berdasarkan observasi, wawancara, dan tes pada kondisi awal dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis karangan siswa tergolong rendah. Terbukti dari sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75.

Tabel 1. Perolehan Nilai Bahasa Indonesia Pratindakan

No	Interval	Frekuensi (fi)	Persentase (%)
1	47-53	4	22,22
2	54-60	4	22,22
3	61-67	0	0
4	68-74	3	16,67
5	75-81	3	16,67
6	82-88	4	22,22
Skor rata-rata kelas			67,5
Ketuntasan klasikal = $7/18 \times 100\% = 38,89\%$			

Berdasarkan data tabel 1 tersebut, siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 sebanyak 7 siswa dari 18 siswa atau 38,89%.

Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I, yaitu dengan menerapkan media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis karangan, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan menulis karangan, terbukti dengan adanya peningkatan nilai tes menulis karangan siklus I dan peningkatan ketuntasan klasikal yaitu sebesar 50%. Sebanyak 9 siswa dari 18 siswa mendapatkan nilai ≥ 75 . Dengan nilai rata-rata kelas sebesar 71,17. Secara rinci peningkatan keterampilan menulis karangan pada siswa kelas IV SDN I Mendak disajikan dalam tabel 2:

Tabel 2. Perolehan Nilai Bahasa Indonesia Siklus I

No	Interval	Frekuensi (fi)	Persentase (%)
1	55-60	2	11,11
2	61-66	7	38,89
3	67-72	1	5,56
4	73-78	2	11,11
5	79-84	4	22,22
6	85-90	2	11,11
Skor rata-rata kelas			71,17
Ketuntasan klasikal = $9/18 \times 100\% = 50\%$			

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa setelah dilakukan tindakan, pada siklus I telah mengalami peningkatan, namun belum mencapai indikator ketercapaian yang ditargetkan yaitu 78%. Hal ini disebabkan pembelajaran dilakukan secara berkelompok sehingga berdampak pada kurangnya kerja sama antar siswa pada kelompoknya dan pembagian tugas yang kurang merata serta kurangnya keberanian siswa mengemukakan pendapat dan bertanya tentang berbagai hal yang tidak diketahui. Untuk mengatasi hal tersebut guru memotivasi siswa untuk lebih percaya diri dan bersemangat dengan memberikan peng-

hargaan dan pada siklus II guru mengarahkan bekerja secara individu untuk melatih siswa agar lebih mandiri. Guru juga membenahi cara mengajarnya yang dirasa masih kurang efektif serta lebih rinci dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Pembelajaran pada siklus II adalah untuk menindaklanjuti permasalahan yang terjadi pada siklus I. Pada siklus II telah diketahui sebanyak 15 siswa dari 18 siswa berhasil mendapatkan nilai ≥ 75 , atau ketuntasan klasikal naik menjadi 83,33%. Dengan rata-rata kelas sebesar 84,22. Secara rinci peningkatan keterampilan menulis karangan pada siswa kelas IV SDN I Mendak disajikan dalam tabel 3:

Tabel 3. Perolehan Nilai Bahasa Indonesia Siklus II

No	Interval	Frekuensi (fi)	Persentase (%)
1	70-74	3	16,67
2	75-79	1	5,56
3	80-84	4	22,22
4	85-89	6	33,33
5	90-94	3	16,67
6	95-99	1	5,56
Skor rata-rata kelas			84,22
Ketuntasan klasikal = $15/18 \times 100\% = 83,33\%$			

Berdasarkan tabel 3 terlihat bahwa setelah pembelajaran pada siklus II dilaksanakan, keterampilan menulis karangan dapat meningkat dan telah mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu 78%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan menggunakan media komik ini dinyatakan telah berhasil dan tidak perlu melanjutkan penelitian ke siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Perolehan data berasal dari pratindakan, siklus I, dan siklus II yang dikaji sesuai dengan rumusan masalah dan selanjutnya dikaitkan dengan teori yang telah dikemukakan. Berdasarkan hasil observasi, tes, dan analisis data, akhirnya ini ditemukan adanya peningkatan keterampilan menulis karangan pada siswa kelas IV SDN I Mendak tahun pelajaran 2012/2013 pada setiap siklus.

Peningkatan keterampilan pada penelitian ini terjadi secara bertahap dan terlihat dari ketuntasan klasikal dan nilai rata-rata pada pratindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4:

Tabel 4. Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas IV Pratindakan, Siklus I, Siklus II

No	Aspek	Pra-tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai tertinggi	85	90	96
2	Nilai terendah	50	57	70
3	Nilai Rata-rata kelas	67,5	71,17	84,22
4	Siswa tuntas	7	9	15
5	Siswa belum tuntas	11	9	3
6	Ketuntasan klasikal	38,89%	50%	83,33%

Berdasarkan analisis data perbandingan antar siklus dapat diketahui bahwa media komik dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan siswa kelas IV SDN I Mendak Delanggu Klaten tahun pelajaran 2012/2013. Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek penting dalam proses komunikasi. Keterampilan menulis tidak secara tiba-tiba dikuasai, tetapi harus dengan banyak latihan serta praktik secara kontinyu. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Slamet, bahwa menulis bukanlah merupakan kegiatan yang sederhana dan tidak perlu dipelajari, tetapi justru dikuasai (2008).

Dari data tersebut dapat diartikan bahwa siswa sudah terampil menulis karangan, terutama karangan narasi menggunakan media komik. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto yang menyatakan bahwa, "Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa" (2010: 128). Terbukti berdasarkan hasil tes menulis karangan pratindakan, ketuntasan klasikal hanya sebesar 38,89%, pada siklus I meningkat menjadi 50%, dan pada siklus II semakin meningkat menjadi 83,33%. Hal ini tak lepas dari penggunaan media pembelajaran yang diterapkan, yaitu media komik. Media pembelajaran menurut Angkowo & Kosasih adalah suatu cara, alat, atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan (2007). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan media komik. Se-

lanjutnya Darmawan mengungkapkan konsep komik sebagai medium bercerita atau berekspresi dengan bahasa gambar yang tersusun (2012). Gambar ilustrasi dalam komik merupakan kesatuan utuh dari cerita, membantu menyampaikan perasaan, kepekaan alami serta pengalaman anak. Komik dapat diaplikasikan pada semua mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi menulis karangan. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media komik memang belum sepopuler dibandingkan dengan media gambar, bagan atau poster dalam dunia pendidikan. Keterampilan menulis karangan ditingkatkan ketika guru menjelaskan materi disertai media komik yang dilakukan dengan metode tanya jawab, menggunakan tongkat berbicara, secara berkelompok, dan secara individu. Penggunaan media komik bertujuan agar siswa dapat terlibat dan tertarik dalam pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif, untuk mengatasi kejenuhan siswa dan menarik perhatian siswa agar aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa dapat bersungguh-sungguh dalam belajar yang mengakibatkan keterampilan menulis karangan siswa meningkat.

Berdasarkan hasil analisis data ditemukan adanya peningkatan keterampilan menulis karangan siswa. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan siswa dan menjadikan pembelajaran bahasa Indonesia lebih bermakna karena siswa merasa senang dan nyaman mengikuti pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada siswa kelas IV SDN I Mendak tahun pelajaran 2012/2013 adalah dengan menggunakan media komik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan media komik dalam menulis karangan pada siswa kelas IV SDN I Mendak Delanggu Klaten, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik

dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan siswa kelas IV SDN I Mendak.

Peningkatan tersebut terbukti dengan ketuntasan klasikal pada hasil tes keterampilan menulis karangan pratindakan hanya sebesar

38,89% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 67,5, pada siklus I meningkat menjadi 50% dengan nilai rata-rata kelas 71,17 dan pada siklus II semakin meningkat menjadi 83,33% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 84,22.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, R. & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Darmawan, H. (2012). *How to Make Comics*. Jakarta: Plotpoint Publishing (PT Bentang Pustaka).
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Slamet, St .Y. (2008). *Dasar-dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.