

**PEMANFAATAN MEDIA KOMIK DAN MEDIA GAMBAR  
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS NARASI PADA SISWA  
KELAS X SMA YP UNIVERSITAS LAMPUNG**

Oleh:

Ni Nyoman Wetty S.

Iqbal Hilal

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung

**Abstrak**

Penelitian ini mengangkat masalah pembelajaran dengan memanfaatkan media komik dan media gambar sebagai stimulus membelajarkan menulis narasi. Tujuan penelitian mendeskripsikan hasil belajar menulis narasi berdasarkan media komik di kelas eksperimen 1 dan media gambar di kelas eksperimen 2. Metode penelitian dilakukan melalui kegiatan eksperimen. Hasil pembelajaran di kelas eksperimen 1 dikomparasikan dengan hasil kelas eksperimen 2 untuk mengetahui keefektifan media yang dijadikan stimulus pembelajaran. Sumber data kelas X SMA YP Unila dengan perlakuan di kelas ISOS-3 sebagai eksperimen 1 dan di kelas kelas ISOS- 2 sebagai eksperimen 2. Teknik perolehan data melalui tes tertulis. Analisis data merujuk pada teori Miles dan Huberman dengan tahapan masa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Temuan hasil penelitian menunjukkan (1) antara kelas eksperimen 1 (komik) dan kelas eksperimen 2 (gambar) yang diberi perlakuan dalam penelitian ini, mengidentifikasi ciri-ciri kelas yang memiliki homogenitas tinggi dilihat dari hasil belajar siswa dalam menulis narasi. Pembuktian tersebut dapat diketahui melalui indikator nilai rata-rata kelas, baik di eksperimen 1 maupun eksperimen 2, menunjukkan kategori *baik*; (2) ternyata komik lebih efektif daripada gambar sebagai sumber belajar menulis narasi. Hal ini dikuatkan oleh suatu pembuktian jumlah siswa yang mendapat kategori (*baik dan baik selali*) di kelas eksperimen 1 sebanyak (29) orang, sedangkan di kelas eksperimen 2 hanya (19) orang.

*Kata kunci: pembelajaran, media, hasil belajar*

**PENDAHULUAN**

Menulis narasi dalam kurikulum 2013 terdapat pada kelas X SMA dengan kompetensi dasar (KD 4.2), yaitu memproduksi cerita pendek dengan struktur kaidah, baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif menciptakan pembelajaran agar siswa terlibat secara langsung ke dalam kegiatan pembelajaran. Melalui pembelajaran menulis dimaksudkan untuk memberikan bekal pengetahuan, keterampilan, dan sikap rasional, serta bertanggung jawab dalam menghadapi kegiatan berkomunikasi, yang setiap hari dilakukan oleh setiap insan baik secara lisan maupun tertulis.

Suparno (2008:4.54) mengungkapkan narasi adalah karangan yang menyajikan serangkaian peristiwa menurut urutan terjadinya (kronologis) dengan

maksud memberi arti kepada sebuah kejadian agar pembaca dapat memetik hikmah dari cerita itu. Keraf (2007:136) menjelaskan bahwa narasi adalah suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dijalin dan dirangkai menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam kesatuan waktu. Sujanto, (1988:111) menyatakan bahwa narasi adalah jenis paparan yang biasa digunakan oleh penulis untuk menceritakan tentang rangkaian kejadian atau peristiwa-peristiwa yang berkembang melalui waktu.

Dalam menulis narasi (cerita) penulis menghadirkan pelaku-pelaku cerita, peristiwa, konflik, dan penyelesaiannya. Peristiwa yang ada dalam narasi dapat berupa hal-hal yang bersifat realistis maupun imajinatif (khayalan) belaka. Narasi mementingkan urutan kronologis dari suatu peristiwa serta masalah. Menurut Gani (1988:39) narasi memiliki ciri-ciri sebagai berikut, (1) bersumber dari fakta atau sekedar fiksi, (2) beberapa rangkaian peristiwa, dan (3) bersifat menceritakan.

Undang-undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dimiyati dalam Mudjiono (1994:297) menyatakan bahwa pembelajaran ialah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Uno Hamzah (2011:2) menyatakan bahwa pembelajaran memiliki hakikat perencanaan dan perancangan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Menulis narasi merupakan pembelajaran yang dirancang oleh guru secara terprogram untuk membuat para siswa aktif dan kreatif dengan cara memanfaatkan media.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu prosedur pemecahan masalah yang dilaksanakan dengan menciptakan suatu perlakuan yang berfungsi sebagai variabel bebas dan sengaja diciptakan pada suatu objek untuk diketahui pengaruhnya. Variabel yang hendak diketahui dalam penelitian ini adalah hasil belajar dengan menggunakan media komik dan gambar dalam menulis narasi.

Subjek penelitian yang terpilih adalah kelas X ISOS-2 sebagai kelas eksperimen *pertama* dan kelas X ISOS-3 sebagai kelas eksperimen *kedua*, yang mempunyai nilai rata-rata kelas hampir sama atau memiliki kondisi ciri-ciri yang relatif sama, yaitu (1) siswa sudah menerima pelajaran menulis, (2) siswa yang menjadi objek penelitian duduk di kelas yang sama, (3) pembagian kelas tidak ada kelas unggulan, dan (4) nilai rata-rata masing-masing kelas hampir sama. Desain penelitian menggunakan *Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design* yang dapat digambarkan sebagai berikut.

Pretes	Treatment	Postes
T1.1	X	T2.1
T2.2	X	T2.2

**Keterangan:**

T1.1 = Pretest pada media komik

T1.2 = Pretest pada media gambar

X = Perlakuan

T2.1 = Posttest pada media komik

T2.2 = Posttest pada media gambar

(Suryabrata, 1998:45)

Perlakuan dalam penelitian ini, yaitu pembelajaran menggunakan media komik pada kelas X ISOS-3 dan media gambar pada kelas X ISOS-2. Saat pembelajaran berlangsung siswa diajak berdiskusi dengan masing-masing kelompok sebanyak lima orang siswa. Kelas X ISOS-3 diajak berdiskusi dengan menggunakan media komik yang dilakukan dengan metode *role playing* dan dilakukan oleh siswa dengan memerankan tokoh yang ada dalam komik tersebut. Kelas X ISOS-2 diajak berdiskusi tentang peristiwa yang terdapat dalam gambar kemudian perwakilan setiap kelompok menjelaskan apa yang mereka tangkap dari gambar tersebut. Dari kedua variabel, hasil belajar siswa yang menggunakan media komik maupun media gambar dikomparasikan untuk menentukan keefektifan pemanfaatan media dalam menulis narasi. Di bawah disajikan media yang digunakan sebagai perlakuan pada kelas eksperimen.

Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran (Perlakuan)	
Kelas X ISOS-3 (Komik)	Kelas X ISOS-2 (Gambar)



Teknik yang digunakan untuk perolehan data adalah teknik tes. Hasil tes yang berupa tulisan narasi berdasarkan media komik dan gambar digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam belajar bahasa Indonesia.

Langkah-langkah pengumpulan data dilakukan sebagai berikut.

- a. Menugasi siswa untuk mengamati tayangan komik atau gambar yang dijadikan sumber belajar menulis narasi (dalam bentuk power point).

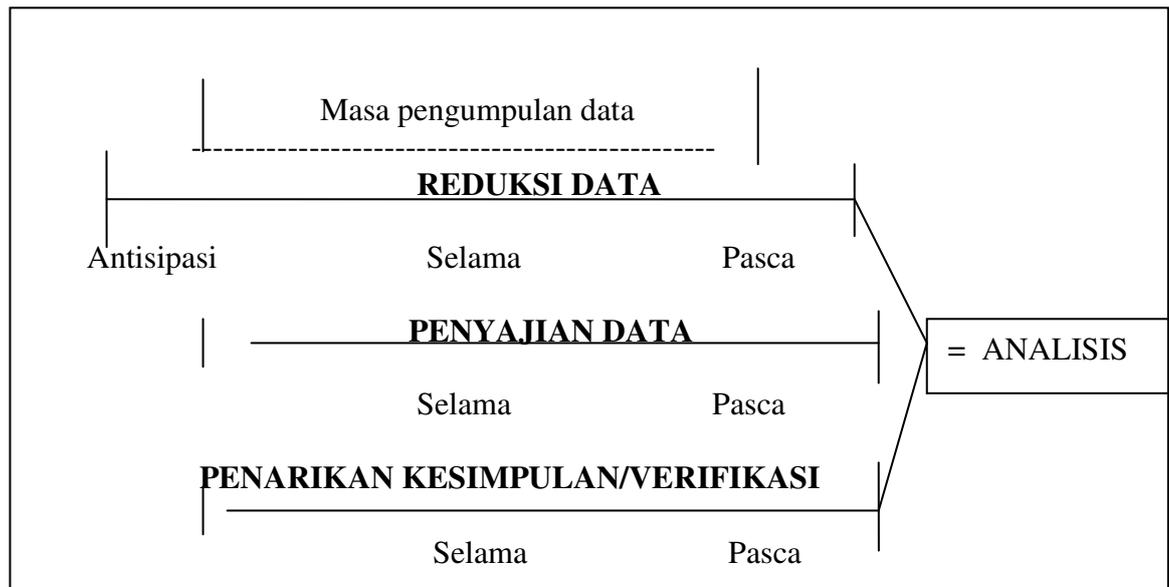
- b. Dilakukan diskusi untuk memperjelas arah kegiatan yang dilakukan siswa.
- c. Menugasi siswa menulis narasi dengan waktu yang telah ditentukan.
- d. Mengumpulkan hasil belajar siswa dan siap dievaluasi.
- e. Melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan rubrik penilaian seperti di bawah.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Menulis Narasi Berdasarkan Media Komik atau Gambar

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor	Skor Maksimal
1	<b>Pengorganisasian narasi</b>	a. Pemaparan unsur-unsur organisasi narasi terpenuhi secara lengkap meliputi: 1. terdapat judul, 2. rangkaian peristiwa diungkap secara kronologis, 3. penggunaan bahasa yang logis dan ekspresif.	4	4
		b. Hanya dua butir pemaparan unsur-unsur organisasi narasi yang terpenuhi	3	
		c. Hanya satu butir pemaparan unsur-unsur organisasi narasi yang terpenuhi	2	
		d. Tidak satu butir pun pemaparan unsur-unsur organisasi narasi terpenuhi	1	
2	<b>Alur</b>	a. Peristiwa yang dihadirkan <i>sepenuh-nya bersifat kausal</i> dan sesuai dengan apa yang ada di dalam komik atau gambar	4	4
		b. Peristiwa yang dihadirkan <i>hanya sebagian bersifat kausal</i> dan sesuai dengan apa yang ada di dalam komik atau gambar	3	
		c. Peristiwa yang dihadirkan <i>tidak menampakkan</i> sesuatu yang bersifat kausal <i>tetapi masih</i> ada kesesuaian dengan apa yang ada di dalam komik atau gambar	2	
		d. Peristiwa yang dihadirkan <i>tidak menampakkan</i> sesuatu yang bersifat kausal dan <i>tidak ada</i> kesesuaian dengan apa yang ada di dalam komik atau gambar	1	
3	<b>Tokoh dan penokohan</b>	a. Tokoh dan penokohan dipaparkan <i>secara logis</i>	4	

		berdasarkan rangkaian peristiwa <i>sesuai</i> dengan apa yang ada di dalam komik atau gambar		
		b. Tokoh dan penokohan dipaparkan <i>kurang logis</i> walaupun rangkaian peristiwanya <i>sesuai</i> dengan apa yang ada di dalam komik atau gambar	3	4
		c. Tokoh dan penokohan dipaparkan <i>kurang logis</i> dan rangkaian peristiwa-wanya juga <i>tidak sesuai</i> dengan apa yang ada di dalam komik atau gambar	2	
		d. Tokoh dan penokohan dipaparkan <i>tidak logis</i> dan rangkaian peristiwa-nya juga <i>tidak sesuai</i> dengan apa yang ada di dalam komik atau gambar	1	
4	<b>Latar</b>	a. Hubungan antara tokoh dan alur yang disajikan dalam latar <i>sepenuhnya selaras dan serasi</i> berdasarkan apa yang ada di dalam komik atau gambar	4	4
		b. Hubungan antara tokoh dan alur yang disajikan dalam latar <i>hanya sebagian yang selaras dan serasi</i> berdasarkan apa yang ada di dalam komik atau gambar	3	
		c. Hubungan antara tokoh dan alur yang disajikan dalam latar <i>terlalu banyak yang tidak selaras dan serasi</i> dengan apa yang ada di dalam komik atau gambar	2	
		d. Hubungan antara tokoh dan alur yang disajikan dalam latar <i>tidak tampak adanya keselarasan dan keserasian</i> serta tidak sesuai dengan apa yang ada di dalam komik atau gambar	1	
5	<b>Ketepatan penulisan ejaan</b>	a. Tidak terdapat kesalahan ejaan	4	4
		b. Terdapat 1 – 5 kesalahan ejaan	3	
		c. Terdapat 6 – 10 kesalahan ejaan	2	
		d. Terdapat > – 11 kesalahan ejaan	1	
Skor maksimal				20

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yaitu analisis data kualitatif yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk menjawab rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini. Adapun tahapan yang dilakukan adalah masa pengumpulan data Model Alir (Miles dan Huberman (1992:23)) dengan kegiatan analisis dibedakan menjadi empat tahap, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahapan-tahapan tersebut digambarkan sebagai berikut.



Gambar: Komponen-Komponen Analisis Data Model Alir

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Hasil Belajar di Kelas Eksperimen 1 (Komik)

#### *Hasil Analisis Per Indikator dalam Menulis Narasi Berdasarkan Media Komik*

Tabel 2 Hasil Analisis Menulis Narasi Berdasarkan Media Komik Per Indikator

No.	Indikator Penilaian	JPS	NR	TK
1	Pengorganisasian Narasi	119	83	Baik
2	Alur	113	78	Baik
3	Tokoh dan Penokohan	119	83	Baik
4	Latar	117	81	Baik
5	Ketepatan Penulisan Ejaan	96	67	Cukup
Jumlah Skor Perolehan (JPS)		563	Tingkat kemampuan Baik	
Nilai Rata-Rata (NR)		80		
Tingkat Kemampuan (TK)		B		

Berdasarkan tabel: 2 dapat diketahui nilai rata-rata kelas yang tertinggi adalah aspek pengorganisasian tulisan dan pemaparan para tokoh dengan nilai rata-rata kelas 83, yang dikategorikan ke dalam pernyataan *baik*. Pemaparan latar dengan nilai rata-rata kelas 81 juga masih tergolong *baik*. Pemaparan alur nilai

rata-rata kelas menunjukkan nominal 78 tergolong *baik* juga. Sedangkan, nilai rata-rata kelas untuk penulisan (penerapan ejaan) menunjukkan angka paling kecil, yaitu 67 dengan kategori cukup. Jika dilihat secara global nilai rata-rata siswa menulis narasi pada kelas eksperimen 1 (komik) menunjukkan nominal 80 dengan kategori *baik*. Dengan demikian, pembelajaran di kelas eksperimen 1 (komik) dapat disimpulkan memiliki makna yang berarti. Komik dapat dijadikan sebagai sumber belajar, terutama dalam pemaparan tokoh dan penokohan serta pengungkapan latar ke dalam suatu peristiwa.

### ***Hasil Analisis Jumlah dan Frekuensi Tingkat Kemampuan Menulis Narasi Berdasarkan Media Komik***

Tabel 3. Tingkat Kemampuan Menulis Narasi Berdasarkan Media Komik

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Tingkat Kemampuan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
85 - 100	Baik Sekali (BS)	18	53%
75 - 84	Baik (B)	11	32%
60 - 74	Cukup (C)	4	12%
40 - 59	Kurang (K)	1	3%
0 - 39	Sangat Kurang (SK)	0	0
Jumlah		34	100

Berdasarkan tabel: 3 di atas, diinformasikan bahwa jumlah dan frekuensi tingkat kemampuan siswa dalam menulis narasi melalui sumber belajar komik dijelaskan sebagai berikut. *Baik sekali* berjumlah 18 orang siswa dengan persentase (53%); yang tergolong *baik* berjumlah 11 orang dengan persentase (32%); yang tergolong *cukup* sebanyak 4 orang dengan persentase (12%); dan 1 orang termasuk *kurang* (3%). Dalam hal ini, yang mendapat nilai 75 ke atas berjumlah 29 orang dari 34 orang siswa yang mengikuti aktivitas belajar pada waktu itu. Hal ini mengidentifikasi 85% ketuntasan belajar siswa sudah tercapai. Oleh karena itu, dapat disimpulkan pembelajaran menulis narasi berdasarkan media komik sebagai sumber belajar memiliki kebermaknaan yang representatif.

### **Deskripsi Hasil Belajar di Kelas Eksperimen 2 (Gambar)**

#### ***Hasil Analisis Per Indikator dalam Menulis Narasi Berdasarkan Media Gambar***

Tabel 4. Hasil Analisis Menulis Narasi Berdasarkan Media Gambar

<b>No.</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>JPS</b>	<b>NR</b>	<b>TK</b>
1	Pengorganisasian Narasi	119	83	Baik
2	Alur	115	80	Baik
3	Tokoh dan Penokohan	113	78	Baik
4	Latar	118	82	Baik

5	Ketepatan Penulisan Ejaan	96	67	Cukup
Jumlah Skor Perolehan (JPS)		561	Tingkat kemampuan Rata-Rata Baik	
Nilai Rata-Rata (NR)		78		
Tingkat Kemampuan (TK)		Baik		

Berdasarkan tabel: 4 dapat diketahui nilai rata-rata kelas yang tertinggi adalah aspek pengorganisasian tulisan dengan nilai rata-rata kelas 83, yang dikategorikan ke dalam pernyataan *baik*. Pemaparan latar merupakan urutan kedua dengan nilai rata-rata 82 masih dikategorikan dalam tingkat *baik*. Pemaparan alur nilai rata-rata siswa 80 dengan tingkat kemampuan *baik*. Tokoh dan penokohan tingkat kemampuan siswa tergolong *baik*, tetapi nilai rata-ratanya menunjukkan angka 78. Nilai rata-rata siswa dalam menerapkan ejaan tergolong *cukup* dengan prestasi belajar atau rata-rata nilai 67. Jika dilihat secara global nilai rata-rata siswa menulis narasi pada kelas eksperimen 2 (gambar) menunjukkan nominal 78 dengan kategori *baik*. Dengan demikian, pembelajaran di kelas eksperimen 2 (gambar) dapat disimpulkan juga memiliki makna yang berarti. Gambar dapat dijadikan sebagai sumber belajar terutama dalam pemaparan latar dan alur untuk merangkai cerita ke dalam suatu peristiwa.

#### ***Hasil Analisis Jumlah dan Frekuensi Tingkat Kemampuan Menulis Narasi Berdasarkan Media Gambar***

Tabel 5. Tingkat Kemampuan Menulis Narasi Berdasarkan Media Gambar

Rentang Nilai	Tingkat kemampuan	Jumlah	Persentase
85 - 100	Baik Sekali (BS)	18	51%
75 - 84	Baik (B)	3	9%
60 - 74	Cukup (C)	14	40
40 - 59	Kurang (K)	0	0
0 - 39	Sangat Kurang (SK)	0	0
Jumlah		35	100%

Berdasarkan table 5 di atas, diinformasikan bahwa jumlah dan frekuensi tingkat kemampuan siswa dalam menulis narasi melalui sumber belajar gambar dijelaskan sebagai berikut. *Baik sekali* berjumlah 18 orang siswa dengan persentase (51%); yang tergolong *baik* berjumlah 3 orang dengan persentase (9%); yang tergolong *cukup* sebanyak 14 orang dengan persentase (40%). Dalam hal ini, yang mendapat nilai 75 ke atas berjumlah 21 orang dari 35 orang siswa yang mengikuti aktivitas belajar pada waktu itu. Hal ini mengidentifikasi baru 60% ketuntasan belajar siswa tercapai. Oleh karena itu, dapat disimpulkan pembelajaran menulis narasi berdasarkan media gambar juga sudah menunjukkan angka lebih dari 50%, guru berhasil memanfaatkan gambar sebagai sumber belajar siswa dalam menulis narasi.

### Deskripsi Perbandingan Hasil Belajar di Kelas Eksperimen 1 dan 2

Setelah dilakukan analisis hasil belajar di kelas eksperimen 1 dan 2, selanjutnya dilakukan perbandingan nilai rata antara kelas eksperimen menggunakan media komik dan media gambar dalam memproduksi tulisan narasi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui nilai rata-rata kelas yang perolehan hasil belajar siswa menunjukkan angka yang lebih tinggi. Jika hasil belajar siswa yang nilai rata kelas menggunakan media komik lebih tinggi maka media tersebut lebih berterima dari media gambar atau sebaliknya. Untuk mengetahui mana yang lebih tinggi antara media komik dan media gambar, peneliti melakukan penyandingan antara hasil belajar per indikator dan hasil belajar berdasarkan jumlah tingkat kemampuan siswa yang memenuhi target paling tinggi. Di bawah disajikan tabel penyandingan untuk mengetahui secara pasti hasil rata-rata kelas yang menunjukkan situasi lebih tinggi.

### *Perbandingan Hasil Belajar Kelas Eksperimen 1 dan 2 Berdasarkan Aspek yang Dinilai*

Tabel 6. Perbandingan Hasil Menulis Narasi Berdasarkan Media Komik dan Gambar

No.	Aspek yang Dinilai/ Indikator Penilaian	Perbandingan Hasil Menulis Narasi Berdasarkan					
		Media Komik			Media Gambar		
		JPS	NR	TK	JPS	NR	TK
1	Pengorganisasian Narasi	119	83	Baik	119	83	Baik
2	Alur	113	78	Baik	115	80	Baik
3	Tokoh dan Penokohan	119	83	Baik	113	78	Baik
4	Latar	117	81	Baik	118	82	Baik
5	Ketepatan Penulisan Ejaan	96	67	Cukup	96	67	Cukup
Jumlah Skor Perolehan		563	Tingkat Kemampuan Rata-Rata Baik		561	Tingkat Kemampuan Rata-Rata Baik	
Nilai Rata-Rata		80			78		
Tingkat Kemampuan		B			B		

### *Perbandingan Hasil Belajar Kelas Eksperimen 1 dan 2 Berdasarkan Tingkat Kemampuan dan Persentase*

Tabel 7. Perbandingan Jumlah dan Persentase Tingkat Kemampuan Menulis Narasi Berdasarkan Media Komik dan Media Gambar

Rentang Nilai	Tingkat Kemampuan	Perbandingan Jumlah dan % Tingkat Kemampuan Menulis Narasi Berdasarkan Media Komik dan Gambar					
		Media Komik			Media Gambar		
		Jum.	%		Jum.	%	
85 - 100	Baik Sekali (BS)	18	53%		18	51%	

75 - 84	Baik (B)	11	32%		3	9%
60 - 74	Cukup (C)	4	12%		14	40%
40 - 59	Kurang (K)	1	3%		0	0%
0 - 39	Sangat Kurang (SK)	0	0		0	0
	Jumlah	34	100%		35	100%

## PEMBAHASAN

### Pengorganisasian Narasi

Pengorganisasian sebuah narasi merupakan pemaparan dari sebuah cerita secara lengkap dan logis, seperti terdapat judul sesuai dengan isi cerita; rangkaian peristiwa dipaparkan secara kronologis; menggunakan bahasa yang logis serta bersipat ekspresif; terdapat komposisi yang seimbang antara pemaparan awal, tengah, dan akhir cerita. Perbandingan hasil menulis narasi di kelas komik dan gambar nilai rata-rata kelas secara kualitatif dan kuantitatif tidak berbeda. Dari hasil tes awal dan tes akhir antara kedua kelas itu sama-sama memperlihatkan peningkatan. Baik di kelas komik maupun di kelas gambar terdapat beberapa siswa yang memang belum paham mengorganisasikan tulisan narasi. Setelah diberi perlakuan ternyata ada peningkatan dalam hasil belajarnya. Pada lampiran disertakan hasil kerja siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan baik di kelas eksperimen 1 maupun di kelas eksperimen 2. Setelah diberi perlakuan siswa telah menunjukkan kemampuannya dalam mengorganisasikan tulisannya yang berupa bagian awal, tengah, dan akhir, serta judul sesuai dengan isi cerita (baca contoh hasil kerja siswa di lampiran).

### Alur Cerita

Alur cerita merupakan rangkaian peristiwa yang dipaparkan secara logis dan setiap peristiwa sepenuhnya menghadirkan hubungan sebab-akibat sesuai dengan apa yang diamati ketika pembelajaran berlangsung (komik atau gambar). Hasil belajar yang berkaitan dengan alur secara kualitatif menunjukkan tingkat kemampuan rata-rata kelas sama yaitu tergolong *baik* tetapi secara kuantitatif menunjukkan nominal yang berbeda. Kelas eksperimen 1 nominalnya (78), kelas eksperimen 2 (80) selisih 2 poin. Selisih itu tak berarti karena masih di rentang angka (75-84) dengan kategori *baik*. Walaupun demikian, tetap diperhitungkan ada selisih, ternyata pada eksperimen 1 masih terdapat siswa yang tidak runtut mengungkap jalan cerita sesuai dengan komik yang dijadikan sumber belajar.

### Tokoh dan Penokohan

Sebuah narasi selain didukung oleh adanya alur, bagian penting yang menjadi inti tulisan adalah tokoh dan penokohan. Narasi ekspositoris maupun sugestif akan menjadi menarik perhatian pembaca, jika cara melukiskan watak-watak para tokoh memberikan gambaran yang unik terhadap karakter para pelaku suatu cerita. Di samping itu, tokoh merupakan elemen struktural fiksi yang melahirkan peristiwa. Penggambaran dan mengembangkan watak tokoh-tokoh

dalam sebuah cerita narasi di kelas eksperimen 1 dan 2 dari (tabel:8) secara kualitatif perolehan hasil belajar siswa di kelas eksperimen 1 dan 2 termasuk kategori baik, tetapi secara kuantitatif kelas eksperimen 1 (83) dan kelas eksperimen 2 (78) terdapat selisih (5) poin. Ini berarti kemampuan rata-rata di kelas eksperimen 1 lebih unggul daripada di kelas eksperimen 2.

Berdasarkan perhitungan tabel di atas, siswa yang sumber belajarnya menggunakan media komik lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang sumber belajar menggunakan media gambar, untuk itu tingkat efektivitasnya pun penggunaan media komik lebih efektif dibandingkan penggunaan media gambar. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media komik lebih efektif daripada pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Ini ditandai dengan hasil belajar yang terdapat selisih nilai (5) poin. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik lebih efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu kelebihan komik adalah memberikan kemudahan terhadap siswa menangkap hal-hal atau rumusan yang bersifat abstrak karena dalam komik terdapat keterpaduan antara kata-kata dan kalimat sebagai penjelasan. Kalimat penjelasan tersebut dituangkan ke dalam gambar melalui balon-balon ucapan (*speech balloons*), yang dapat mengurangi salah tafsir siswa terhadap makna dan maksud dari gambar serta mampu menjembatani antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Kata-kata atau kalimat penjelasan dalam komik dapat berfungsi sebagai pengarah jalannya suatu cerita. Sementara itu, dalam media gambar tidak disertai balon-balon ucapan (*speech balloons*) sebagai kalimat penjelas. Di bawah disajikan contoh teks yang diambil (paragraf kedua) dari siswa kelas eksperimen 1. Huruf yang ditebalkan yang ditujukan pada kata-kata dalam naskah artinya masih ditulis kurang tepat.

Teks yang disusun oleh siswa kelas eksperimen 1, gambaran tokoh diungkap sesuai dengan balon-balon kata yang terdapat dalam komik. Karakter tokoh merupakan pernyataan abstrak yang mengindikasikan Bupati Pandanaran tokoh antagonis dan Pak Tua (Sunan Kali Jaga) adalah tokoh protagonis. Konflik cerita digambarkan antara Bupati Pandanaran dan Pak Tua memiliki karakter yang berbeda, bupati berwatak tidak mulia, sedangkan Pak Tua (Sunan Kali Jaga) berwatak mulia.

*Pada suatu hari **B**upati dan pengawalnya pergi ke sawah dan **d**isana, ia bertemu peternak kerbau. Bupati itu berkata kepada peternak kerbau”, tunggakan pajak **mu** sudah bertupuk dan kerbaumu terpaksa kami sita”. Peternak kerbau pun menjawab, Jangan Gusti, tolonglah saya, kerbau ini satu-satunya milik saya”. Pada suatu hari **B**upati dan pengawalnya pergi lagi ke sawah dan bertemu dengan Pak tua. Di sini **B**upati memaksa minta rumput untuk ternak ini dibawa, tetapi **p**ak tua ini tidak mengizinkan, akhirnya **B**upati memaksa agar rumput ini pun dibawa. Pada saat itu **B**upati mengasih sekeping uang untuk **p**ak tua. Tetapi, saat rumput itu akan diberikan ke **B**upati, **P**ak tua itu menyelipkan uang yang diberikan tadi **k**edalam tumpukan rumput.  
(Dwi Retno Elmawati, X ISOS-3)*

Teks di atas dijadikan contoh sebuah garapan siswa, yang mampu memaparkan tokoh dan penokohan berdasarkan balon-balon kata yang dijadikan sumber belajar menulis narasi. Mencermati hasil kerja siswa di kelas eksperimen 1 tentang penggambaran tokoh dan penokohan nilai rata-rata siswa menunjukkan kisaran (75--84). Hal ini, menunjukkan bahwa komik memiliki kelebihan sebagai sumber belajar (a) komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya, (b) mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, (c) dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain, (d) seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain. (Trimo (1997:22).

Di bawah disajikan juga salah satu contoh hasil karya narasi dari kelas eksperimen 2 yang diambil dari paragraf ketiga.

*Pada suatu hari hiduplah seorang manusia yang tinggal **dipedesaan** bernama **kentranda**. Ia hidup bersama kakak dan adiknya bernama **kantera** dan adiknya bernama **kinanti**. Mereka tinggal di gubug tua pemberian dari pamannya. Mereka hidup **sangat amat** sederhana.*

*Pada suatu hari **kentranda** sedang mencari **Ikan ditepi** sungai bersama dengan **kinanti** adiknya. Pada saat dia mencari ikan **ditepi** sungai dia melihat sebuah cahaya dari samping batu. Ia pun menghampirinya dan menemukan ada sebuah seruling. Lalu seruling itu dibawanya pulang **kerumah***

(Estining Widiyanti, X ISOS-2) secara utuh disajikan pada lampiran

Rangkain peristiwa yang menggambarkan tentang karakter tokoh masih terkesan miskin kata-kata. Jarak pemaparan antara peristiwa yang menggambarkan karakter tokoh belum mencerminkan peristiwa secara utuh dan konflik nyaris tidak tergambar. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media gambar memiliki selisih nilai (5) poin dengan pemanfaatan media komik.

Dalam penelitian ini, gambar didesain tidak hanya menekankan pada persepsi mata, tetapi indera pendengaran juga dirangsang dengan menginterfrensikan suara seruling sesuai dengan objek gambar yang dijadikan media pembelajaran untuk memperkuat tampilan slide sehingga siswa merasakan maknanya belajar. Berdasarkan hasil penelitian, walaupun sudah didesain sedemikian rupa karena tampilan tidak dalam gambar berseri siswa sulit mengembangkan penokohan secara konkret. Di balik itu, peneliti menemukan topik yang digarap oleh siswa yang satu dengan yang lainnya sangat variatif dan berkembang sesuai dengan pengalaman yang diperoleh dari lingkungannya.

## **Latar**

Pemaparkan latar adalah pemaparan tentang situasi, tempat, dan waktu terjadinya cerita. Suminto (1997:80) menggolongkan latar menjadi tiga bagian,

yaitu (a) latar waktu, mengacu pada saat terjadinya peristiwa secara historis dalam plot; (b) latar sosial, pelukisan status yang menunjukkan hakikat seseorang atau beberapa tokoh di dalam masyarakat yang ada di sekelilingnya; dan (c) latar tempat, berhubungan dengan pendeskripsian tempat terjadinya suatu cerita.

Nilai rata-rata kelas dalam pemaparan latar di kelas eksperimen 1 dan 2 termasuk de dalam kategori *baik* dengan nominal (81) untuk kelas komik dan (82) untuk kelas gambar. Hal ini menunjukkan angka yang tidak terlalu mencolok selisih nominalnya. Pada umumnya siswa yang ada di kelas eksperimen 1 dan 2 sudah dikatakan mampu menggarap latar untuk memperjelas tentang situasi, tempat, dan waktu terjadinya cerita. Contoh pemaparan latar dapat dibaca pada lampiran untuk kelas eksperimen 1 maupun eksperimen 2.

### **Ketepatan Penulisan Ejaan**

Produk siswa baik di kelas ekperimen 1 dan 2 berupa teks tertulis dengan sumber belajar yang berbeda. Penulisan harus mencerinkan tidak terdapat kesalahan ejaan. Ternyata aspek penulisan merupakan hasil belajar yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa secara rata-rata paling memperhatikan baik di kelas komik maupun di kelas gambar, yaitu (67) dengan kategori *cukup*. Padahal sewaktu pembelajaran tentang penulisan sudah dibicarakan tidak boleh ada kesalahan. Ini mengidentifikasikan kebiasaan menulis yang salah sulit diperbaiki karena sudah mendarah daging. Hal ini menandakan yang dilakukan oleh siswa bukan lagi kekeliruan, tetapi kesalahan karena berulang-ulang dilakukan oleh siswa. Bukan *error* tetapi *mistic* (istilah ilmu kebahasaan). Di bawah dipaparkan contoh-contoh ketidaktepatan penulisan yang dilakukan oleh beberapa orang siswa yang ada di kelas eksperimen 1 dan 2. Agar mudah mengenali siswa yang menuliskan kesalahan ejaan tersebut, peneliti member kode sampel untuk kelas komik diberi tambahan identitas (k) dan di kelas gambar kodenya (g). Terdapat variasi kesalahan penulisan dan dibahas sebagai berikut.

### **Penulisan Huruf Kapital**

Huruf kapital atau huruf besar dipakai sebagai huruf pertama: (1) awal kalimat; (2) petikan langsung; (3) nama Tuhan/kata ganti Tuhan dan kitab suci; (4) gelar kehormatan, keturunan, keagamaan yang disertai nama orang; (5) jabatan/pangkat yang disertai nama orang; (6) nama suku, bangsa, dan bahasa; (7) nama khas geografi; (8) nama negara, ketatanegaraan; dan (9) unsur singkatan gelar, pangkat, dan sapaan.

Tabel 8 Data Penerapan Huruf Kapital yang Salah dan Pembengarannya

No./Identifikasi	Ditulis salah	Penulisan yang benar	Oleh sampel
1. Nama orang	ki ageng	Ki Ageng	2k/13k/15k/24/34k
	sunan kali jaga Pak gandi	Sunan Kali Jaga Pak Gandhi	4k/8k/13k/15k/17k 16g

	riski dan resti	Riski dan Resti	2g
2. Sapaan	pak tua	Pak Tua	2k/13k/14k/22k/23k 26k/33k/34k

### ***Penulisan Kata***

Beberapa aturan penulisan kata misalnya (1) kata dasar; (2) kata berimbuhan; (3) kata ulang; (4) gabungan kata; (5) kata depan *di, ke, dari*; dan (6) partikel (*lah, kah, pun*). Untuk jelasnya dapat dilihat melalui tabel 9.

Tabel 9 Data Penerapan Penulisan Kata yang Salah dan Pembenaannya

No./Identifikasi	Ditulis salah	Penulisan yang benar	Oleh sampel
1. kata dasar	karna	karena	1k/4k/8k/15k/20k/21g/25k/ 29k/31k
	berfikir	berpikir	3g/4g/26g/
	<i>Dan</i> ( tidak digunakan pada awal kalimat)	<i>dan</i> (digunakan sebagai kata penghubung)	1k/4k/30k/16g/17g/24g
2. kata berimbuhan	di bawa	dibawa	13k/15k/18k/24k/34/k
	di hormati, di sangka	dihormati, disangka	4k/13k 4k
	di kembalikan	dikembalikan	6k
	di ketahui, di cegat, di bayar	diketahui, dicegat, dibayar	13k
	di bawa	dibawa	13k/15k/18k/24k/34/k
	di tangkap, di masukkan, di kucilkan	ditangkap, dimasukkan, dikucilkan	17g
	di dapatkan,	didapatkan	18g
	di temukan,	ditemukan	20g/27g
	di pelihara, di rawat	dipelihara, dirawat	16g
	di makan di bawanya	dimakan dibawanya	3g/ 27g/
	di kasihkan, di beri, di temani, di bandingkan	dikasihkan, diberi, di-temani, dibandingkan	31g/
3. kata depan di, ke, dari	didesa disana	di desa di sana	4k/11k/33g 7k/
	didalam kotak	di dalam kotak	4g/
	disawahnya, disekitarnya	di sawahnya, di sekitarnya	13g

	kerumahnya, dirumah	ke rumahnya, di rumah	24g/27g
4. kata ganti orang ketiga (tunggal) /-nya/	sawah nya, keluarga nya, menggoda nya	sawahnya, keluarganya, menggodanya	15g
	memainkan nya	memainkanya	16g

Demikian pembahasan yang berkaitan dengan temuan peneliti terhadap penulisan narasi yang masih menjadi masalah untuk ditindaklanjuti oleh guru pada pembelajaran selanjutnya. Tampaknya ada beberapa penerapan ejaan yang bukan bentuk kekeliruan, tetapi sudah mengarah pada ketidaktahuan siswa dalam membedakan *di* dan *ke* sebagai kata depan atau sebagai imbuhan. Hal ini merupakan temuan sebagai informasi bahwa masih ada beberapa siswa yang perlu diberi pengarahan tentang penulisan *di* dan *ke* sebagai kata depan dan sebagai imbuhan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Hasil belajar siswa menggunakan media komik dan media gambar menunjukkan nilai rata-rata dengan kategori *baik*, meskipun terdapat selisih nilai (2 poin) untuk media komik tetapi tetap dalam rentang nilai (75--85) dan kemampuan kelas eksperimen 1 dan 2 dapat disimpulkan bersifat homogen.
- (2) Dilihat dari banyaknya siswa yang memperoleh nilai dalam kategori *baik sekali* dan *baik* kelas eksperimen 1 lebih unggul dari kelas eksperimen 2, eksperimen 1 berjumlah (29) dan eksperimen 2 berjumlah (18). Hal ini menunjukkan terdapat selisih angka yang signifikan, oleh karena itu, dapat disimpulkan pemanfaatan media komik lebih efektif dibandingkan dengan media gambar dalam membelajarkan siswa menulis narasi di kelas X ISOS SMA YP Unila tahun pelajaran 2014/2015 semester ganjil.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang berkaitan dengan penerapan ejaan dalam penulisan teks narasi antara kelas eksperimen 1 dan 2 masih jauh dari sempurna, yaitu nilai rata-rata kelas tergolong *cukup* dengan total nilai sama-sama (67). Untuk itu disarankan kepada guru bahasa membimbing siswa dalam menulis teks memerhatikan penulisan dengan menerapkan ejaan yang tepat diperlukan pula latihan-latihan yang terprogram, terarah, dan runtut. Guru disarankan pula lebih sering memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran menulis narasi daripada media gambar karena telah terbukti hasil belajar dengan memanfaatkan media komik lebih tinggi daripada media gambar.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alkhaidah, Subakti. 2009. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Arysad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Dimiyati dan Mudjiono 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Gani, Rizani. 1988. *Pengajaran Sastra Indonesia Respon dan Analisis*. Jakarta: Dikbud (Proyek Pengembangan LPTK)
- Hamalik, Oemar. 1982. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni
- Keraf, Gorys. 2007. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia
- Miles, Matthew B. dan A. Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Nurgiantoro, Burhan. 2010. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: FPBS IKIP University Press
- Shadely, Hasan. 1990. *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. Jakarta: Ichran baru-Van Hoeve
- Suparmo. 2008. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sujanto, J.Ch. 1988. *Keterampilan Berbahasa Membaca-Menulis- Berbicara untuk Matakuliah Dasar Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Dikbud (Proyek Pengembangan LPTK)
- Standar Nasional Pendidikan. 2006. *PPRI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Sinar Grafika
- Trimmo. 1997. *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud
- Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara