

**PENGGUNAAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGAPRESIASI
CERITA FANTASI PADA PESERTA DIDIK KELAS VII-A
SMP NEGERI 3 SUBANG TAHUN PELAJARAN 2016-2017**

Hj. NENENG RAHAYU, S.Pd
Guru SMPN 3 Subang

ABSTRAK

Banyak peserta didik di SMP Negeri 3 Subang yang tidak mampu mengapresiasi dengan baik dan benar walaupun mereka telah belajar Bahasa Indonesia sejak dari sekolah dasar. Para pelaku pendidikan semakin meluaskan pandangan tentang objek yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran. Permasalahan yang sering terjadi adalah apakah media tersebut disukai dan menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu, muncul sebuah pemikiran untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran melalui objek yang secara umum disukai dan dekat dengan dunia peserta didik, khususnya peserta didik kelas VII. Media tersebut berupa komik, yang nantinya dapat diaplikasikan dalam pembelajaran mengapresiasi cerita, sehingga disebut sebagai media komik. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui peningkatan kemampuan mengapresiasi pada peserta didik kelas VII-A SMPN 3 Subang pada pembelajaran dengan menggunakan media komik, (2) mengetahui respon peserta didik kelas VII-A SMPN 3 Subang terhadap pembelajaran dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengapresiasi, (3) mengetahui aktivitas guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik kelas VII-A SMPN 3 Subang dalam mengapresiasi cerita fantasi. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII-A sejumlah 35, terdiri dari 17 peserta didik perempuan dan 18 peserta didik laki-laki. Penelitian ini bersifat penelitian tindakan (PTK), terdiri dari 2 siklus (tiap siklus terdiri dari dua pertemuan), masing-masing siklus mencakup kegiatan perencanaan, pelaksanaan/observasi dan refleksi. Data yang terkumpul bersifat kuantitatif dan kualitatif. Dari hasil pengamatan dan analisis diperoleh bahwa: Pada akhir pelaksanaan siklus I, hanya 23 orang (65,71%) peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 80, dan nilai terendah adalah 50, dengan nilai rata-rata sebesar 65,25. Pada akhir pelaksanaan siklus II, sebanyak 28 orang (80%) peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 85, dan nilai terendah adalah 55, dengan nilai rata-rata sebesar 74,25. Hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil observasi bahwa aktivitas guru maupun aktivitas peserta didik selama pembelajaran menunjukkan interaksi edukatif yang menyenangkan, sehingga pembelajaran berlangsung kondusif. Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa: (1) penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengapresiasi peserta didik kelas VII-A SMPN 3 Subang pada cerita fantasi, (2) penggunaan komik sebagai media

pembelajaran dapat meningkatkan respon peserta didik kelas VII-A SMPN 3 Subang, (3) penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan aktivitas guru di kelas VII-A SMPN 3 Subang.

Kata kunci: Komik, Media Pembelajaran, Apresiasi karya sastra

A. PENDAHULUAN

Kebutuhan akan media dalam era pembelajaran yang inovatif saat ini sudah tidak dapat dihindari. Pengembangan media pembelajaran untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar di kelas pun semakin banyak dilakukan. Para pengembang dan pelaku pendidikan semakin meluaskan pandangan tentang objek yang dapat dikembangkan sebagai media. Permasalahan yang sering terjadi adalah apakah media tersebut disukai dan menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu, muncul sebuah pemikiran untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran melalui objek secara umum disukai dan dekat dengan dunia peserta didik, khususnya peserta didik kelas VII. Dalam kenyataannya, masih banyak hambatan yang mempengaruhi peningkatan dan pencapaian kemampuan mengapresiasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Hambatan-hambatan tersebut tidak hanya disebabkan oleh minimnya sarana-prasarana belajar, tapi juga faktor peserta didik yang tidak memiliki strategi belajar bahasa yang tepat, serta gurunya tidak dapat memanfaatkan berbagai fasilitas pembelajaran secara tepat, seperti halnya dalam menentukan model pembelajaran, pendekatan, metode, strategi dan media yang digunakan untuk mengajar yang sesuai situasi dan kondisi. Kemampuan peserta didik dalam mengapresiasi pada pembelajaran bahasa Indonesia pada umumnya masih memprihatinkan. Banyak peserta didik di SMP Negeri 3 Subang yang tidak mampu mengapresiasi dengan baik dan benar walaupun mereka telah belajar bahasa Indonesia sejak sekolah dasar. Apabila diidentifikasi, bahwa masih lemahnya peserta didik dalam hal mengapresiasi, terdapat berbagai faktor penyebab, diantaranya: (1) pada saat belajar bahasa Indonesia di sekolah kemampuan mengapresiasi kurang mendapat perhatian dari guru, (2) pada praktik pembelajaran di sekolah, kurikulum kebahasaan pada umumnya tidak mendapat perhatian khusus oleh guru bahasa Indonesia. Bahkan sering terjadi adanya ketidaksesuaian antara materi pembelajaran yang dikembangkan dengan kebutuhan peserta didik, guru masih berorientasi pada pelajaran struktural yang berfokus pada pelatihan gramatika yang lepas dari konteks, (3) kompetensi guru bahasa belum menunjukkan kemampuan secara komprehensif untuk melaksanakan proses pembelajaran. Misalnya di dalam memilih model pembelajaran, pendekatan, metode, media, dan strategi pengajaran jarang digunakan dengan cara yang tepat.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pokok permasalahan yang menjadi titik tolak dilakukannya penelitian ini adalah: (1) apakah pembelajaran dengan

menggunakan media komik dapat meningkatkan kemampuan mengapresiasi pada peserta didik kelas VII-A SMPN 3 Subang?; (2) bagaimana respon peserta didik kelas VII-A SMPN 3 Subang terhadap pembelajaran dengan menggunakan media komik sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengapresiasi?; (3) bagaimana aktivitas guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik kelas VII-A SMPN 3 Subang dalam mengapresiasi?

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengapresiasi peserta didik dalam berbahasa Indonesia. Adapun tujuan khusus dari penulisan jurnal ini adalah: (1) untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengapresiasi pada peserta didik kelas VII-A SMPN 3 Subang dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran, (2) untuk mengetahui respon peserta didik kelas VII-A SMPN 3 Subang terhadap pembelajaran dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengapresiasi, (3) untuk mengetahui aktivitas guru menggunakan komik sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan peserta didik kelas VII-A SMPN 3 Subang dalam mengapresiasi cerita fantasi.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Apresiasi Karya Sastra

Istilah apresiasi berasal dari bahasa latin ‘aprecito’ yang berarti ‘mengindahkan’ atau ‘menghargai’. Dalam konteks yang lebih luas, istilah apresiasi menurut Gove (dalam Aminudin, 2009:34) mengandung makna (1) pengenalan melalui perasaan atau jepekaan batin, (2) pemahaman dan pengakuan terhadap nilai-nilai keindahan yang diungkapkan pengarang. Pada sisi lain, Square dan Taba berkesimpulan bahwa sebagai suatu prose, apresiasi melibatkan tiga unsur inti, yaitu (1) aspek kognitif, (2) aspek emotif, (3) aspek evaluatif.

Sejalan dengan rumusan pengertian apresiasi di atas, Effendi (dalam Aminudin, 2009:35) mengemukakan bahwa, ‘apresiasi sastra adalah kegiatan menggauli karya sastra dalam berbagai bentuk penampilannya secara sungguh-sungguh sehingga pada diri seseorang dapat menimbulkan dan menumbuhkan pengertian, penghargaan, kepekaan pikiran kritis, dan kepekaan perasaan perasaan yang baik terhadap karya sastra’. Sejalan dengan rumusan pengertian apresiasi di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan apresiasi dapat tumbuh dengan baik apabila pembaca mampu menumbuhkan sikap sungguh-sungguh serta melaksanakan kegiatan apresiasi itu sebagai bagian dari hidupnya, sebagai suatu kebutuhan yang mampu memuaskan rohaninya.

2. Komik sebagai Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2001:69) mengemukakan bahwa, ‘komik memiliki nilai edikatif yang tidak diragukan lagi’. Pemakaian yang luas dengan ilustrasi, alur

cerita yang ringan, dengan perwatakan yang realistis menarik semua peserta didik dari berbagai tingkat usia. Komik dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata, serta keterampilan membaca. Penggunaan komik yang tepat dalam proses pembelajaran akan sangat membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan karena komik dapat dijadikan sebagai stimulus. Media komik dalam penelitian ini difungsikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan merangsang peserta didik untuk berpikir aktif khususnya dalam bidang studi bahasa Indonesia. Oleh karena itu, media komik ini dibuat berdasarkan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia tersebut. Dibuat dengan menggunakan gambar yang menarik perhatian peserta didik sehingga diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dan senang mempelajari materi yang disampaikan guru (Trimo, 1997:35). Komik yang disajikan dalam penelitian ini adalah komik yang dapat membentuk kebiasaan peserta didik memahami isi bacaan yang dibacanya. Memahami isi bacaan dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia sangatlah penting terutama dalam materi mengapresiasi karya sastra.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu suatu bentuk penelitian yang dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi dalam kelas pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi mengapresiasi cerita fantasi. Adapun desain yang digunakan adalah desain yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart, yaitu serangkaian kegiatan yang mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi (Wardani, dkk. 2007). Penelitian akan dilakukan sebanyak dua siklus. Siklus pertama terdiri dari dua pertemuan dan siklus kedua terdiri dari dua pertemuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi, lembar observasi, angket dan lembar tes evaluasi. Penelitian dilakukan selama 4 minggu) sejak persiapan sampai penyusunan laporan, yaitu bulan September 2016, sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas VII-A SMP Negeri 3 Subang tahun pelajaran 2016-2017 sebanyak 35 siswa terdiri dari 17 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan dan analisis diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

1. Berdasarkan tes kemampuan siswa menunjukkan peningkatan hasil yang signifikan. Hasil yang diperolehnya dari setiap siklus menunjukkan peningkatan, yaitu pada siklus I hanya 23 atau sebesar 65,71 % peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik pada pelaksanaan tes tersebut adalah 80. Sedangkan nilai terendah adalah

sebesar 50 dengan nilai rata-rata sebesar 65,25. Pada siklus II Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa sebanyak 28 atau sebesar 80,00% peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan. Dengan demikian bahwa kemampuan mengapresiasi peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan komik sebagai media meningkat, yaitu dengan diperolehnya nilai yang lebih baik dari sebelumnya.

2. Berdasarkan angket, peserta didik menunjukkan respon positif, yaitu (1) Hampir seluruhnya peserta didik sangat setuju (77,1%) bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran membantu peserta didik meningkatkan kemampuan mengapresiasi, (2) Hampir seluruhnya peserta didik menyatakan sangat setuju (71,8%), bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat membantu memahami macam-macam cerita yang disajikan untuk dibaca sebagai bahan pengajaran mengapresiasi, (3) Seluruhnya peserta didik menyatakan setuju (81,2%), bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat membantu penguasaan kosakata sebagai bahan pengajaran dalam pelajaran bahasa Indonesia, (4) Seluruhnya peserta didik menyatakan sangat setuju (80,1%), bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat memahami penggunaan tema cerita secara bervariasi, (5) Hampir seluruhnya peserta didik menyatakan sangat setuju (68,6%), bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman terhadap penokohan yang ekstrim dalam cerita, (6) lebih dari setengahnya peserta didik menyatakan setuju (51,4%), bahwa penggunaan "Ramik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan dalam menyusun gaya bahasa secara bervariasi berdasarkan struktur kebahasaan, (7) Hampir seluruhnya peserta didik menyatakan sangat setuju (65,1 %), bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat memberi gambaran dalam pemberian pesan kehidupan dari suatu cerita, (8) Lebih dari setengahnya peserta didik menyatakan sangat setuju (57,1 %), bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman tentang cara penggunaan ungkapan cerita melalui bercakap-cakap, (9) Hampir seluruhnya peserta didik menyatakan sangat setuju (77,1 %), bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan dalam penelaahan unsur-unsur instrinsik yang terkandung di dalam cerita, (10) Lebih dari setengahnya peserta menyatakan sangat setuju (57,1 %), bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat membantu dalam melakukan identifikasi cerita fantasi.
3. Berdasarkan Observasi diperoleh hasil penelitian: Aktivitas guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan komik sebagai media dikategorikan sudah baik, yaitu meningkat dari siklus I ke siklus II, dari jumlah kriteria pengamamn sebanyak 14 item, pada siklus I diperoleh skor sebesar 48,5 (atau

rata-rata 3,46) menjadi 54,5 pada siklus II (atau rata-rata 3,89). Begitu juga aktivitas belajar peserta didik dengan jumlah kriteria pengamatan sebanyak 10 item menunjukkan peningkatan dari siklus I sebesar 32,5 (atau rata-rata 3,25) meningkat menjadi 36,5 pada siklus II (atau rata-rata 3,65).

E. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut : (1) Pembelajaran dengan menggunakan komik dapat meningkatkan kemampuan mengapresiasi peserta didik kelas VII-A SMPN 3 Subang pada cerita fantasi, (2) Pengajaran dengan menggunakan media komik dapat meningkatkan respon peserta didik kelas VII-A SMPN 3 Subang, (3) Pengajaran dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII-A SMPN 3 Subang. Dari simpulan tersebut perlu disamakan hal-hal sebagai berikut : (1) Tumbuhkan kemampuan belajar peserta didik untuk selalu meningkatkan kemampuan mengapresiasi dalam setiap kali pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan berbagai media dan cara-cara belajarnya, (2) Tumbuhkan motivasi, minat dan sikap belajar peserta didik untuk selalu mengikuti pembelajaran agar peserta didik menyadari akan berbagai kekurangan yang dimilikinya, (3) Perkaya guru dengan pengalaman pembelajaran, melalui peningkatan aktivitasnya dalam kegiatan MGMP dan kunjungan-kunjungan ke sumber-sumber informasi perkembangan kebahasaan, (4) Pihak penyelenggara pendidikan lebih memperbanyak sarana dan prasarana (media) pembelajaran yang berkaitan dengan upaya peningkatan peserta didik dalam mengapresiasi karya sastra, diantaranya melengkapi bahan ajar bahan ajar yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. (2009). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N. dan Rivai A. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Trimo. (1997). *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Wardani. Gusti. AK. (2007). *Pendirian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka KTSP SD/MI 2011