



**PENGEMBANGAN MEDIA KARTUN UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS
TEKS DIALOG SESUAI DENGAN *UNGGAH-UNGGUH* B ASA PADA SISWA
SMP DI KABUPATEN BATANG**

Pegi Yulianna✉

Jurusan Bahasa Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima
Dikoreksi
Direvisi
Dipublikasi

Keywords:

*learning media; cartoon
media; writing dialogue*

Abstrak

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran sehingga perlu adanya pengembangan media kartun sebagai media pembelajaran menulis teks dialog. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Langkah-langkah penelitian adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba terbatas. Pengumpulan data yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, dan lembar penilaian ahli. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Desain produk media kartun berisi tema dan gambar kartun. Hasil analisis angket kebutuhan menunjukkan guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran. Hasil validasi ahli media dan materi, media kartun berkategori layak. Hasil uji coba yang dilakukan, hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa media kartun efektif digunakan untuk pembelajaran menulis teks dialog.

Abstract

The purpose of this research is due to lack of student learning motivation and lack of learning media, so it needs the development of cartoon media as a medium for learning to write dialog texts. This study uses a Research and Development (R&D) approach. Research steps are potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, and limited trials. Data collection used observation techniques, interviews, questioners, and expert assessment sheets. Data analysis used qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. Cartoon media product design contains themes and cartoon image. The result of the questionnaire needs analysis showed that teachers and students need learning media. The result of the validation of media and material experts, cartoon media increased after using the media. Based on the results of this study, it can be concluded that the cartoon media is effectively used for learning on dialog texts writing.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B8 Lantai 1 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: pegiyulianna@gmail.com

ISSN 2252-6307

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa sebagai salah satu pelajaran lokal dalam bidang bahasa. Sesuai dengan standar isi kurikulum, pembelajaran bahasa Jawa Sekolah Menengah Pertama dapat beberapa keterampilan bahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Salah satu keterampilan yang mulai diajarkan di SMP yaitu keterampilan menulis. Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran bahasa Jawa SMP kelas VII yaitu menulis teks dialog sesuai dengan *unggah-ungguh basa*. Melalui pembelajaran keterampilan tersebut, diharapkan siswa mampu menulis teks dialog sesuai dengan *unggah-ungguh basa* dengan benar. Dengan keterampilan menulis, seseorang dapat mengungkapkan ide, pikiran, perasaan, dan kemampuannya kepada orang lain melalui tulisan.

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Bagi siswa, menulis menjadi pelajaran yang kurang disukai oleh siswa dan dianggap sulit. Karena siswa beranggapan menulis merupakan hal yang membosankan sehingga mereka sulit dalam memunculkan ide atau gagasan baru. Seperti halnya menulis teks dialog. Siswa banyak yang mengalami kesulitan dalam menulis teks dialog. Namun, harapan tersebut belum tercapai dan mendapatkan banyak kendala karena siswa kurang kreatif dalam memunculkan idenya.

Banyak siswa yang memiliki nilai menulis rendah atau belum mencapai hasil maksimal dalam pembelajaran menulis teks dialog. Hal ini didasarkan pada nilai yang diperoleh siswa dari hasil tes menulis. Perilaku siswa juga menunjukkan bahwa keterampilan menulis rendah. Hal tersebut terlihat saat guru memberi tugas menulis teks dialog. Banyak diantara mereka yang mengeluh dan tidak menginginkan tugas tersebut. Belum maksimalnya pembelajaran menulis teks dialog dikarenakan motivasi belajar siswa yang rendah.

Kurangnya motivasi juga mengakibatkan siswa kurang tertarik untuk menulis dan masih minimnya pengetahuan tentang bagaimana cara menulis teks dialog sesuai dengan *unggah-ungguh basa*. Semua itu menimbulkan anggapan bahwa

menulis teks dialog sesuai dengan *unggah-ungguh basaitu* sulit untuk dapat mereka lakukan.

Banyak siswa SMP yang kemampuan menulis teks dialog masih tergolong rendah dikarenakan guru dalam menyampaikan materi bahasa Jawa khususnya menulis teks dialog di dalam kelas belum menggunakan media yang memotivasi siswa, guru dalam pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah dan pemberian materi dari LKS, artinya berkomunikasi hanya dengan satu arah, sehingga pembelajaran menulis teks dialog kurang menarik bagi siswa dan cenderung membosankan.

Guru bukan satu-satunya sumber belajar, walaupun tugas, peranan dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sangat penting (Sadiman dkk, 2014:3). Padahal, dalam proses pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Jawa terdapat komponen pembelajaran seperti pendidik, metode, materi dan media pembelajaran. Belum adanya media yang memotivasi siswa menjadikan pembelajaran kurang menarik untuk siswa, seharusnya seiring perkembangan jaman dan teknologi sudah semakin bervariasi, guru harus mampu menciptakan media yang lebih kreatif sehingga pembelajaran menulis dialog akan mencapai hasil yang maksimal. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran juga akan mempengaruhi perhatian siswa. Penyampaian materi dengan metode ceramah secara terus menerus akan menimbulkan kejenuhan karena pembelajaran terlalu monoton, yang akhirnya menjadikan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis teks dialog rendah. Agar memaksimalkan kemampuan siswa dalam menyerap ilmu berupa lisan dan tulis serta mendapatkan informasi yang jelas dan akurat dibutuhkan sebuah media atau alat bantu pembelajaran.

Melihat fakta di atas, selama pembelajaran menulis teks dialog di sekolah belum sepenuhnya optimal. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor dan hambatan dalam pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, perlu adanya pemecahan masalah dari terhambatnya pembelajaran menulis teks dialog di sekolah agar tujuan dan manfaat pembelajaran dapat tercapai.

Mengingat pentingnya pembelajaran menulis dialog untuk siswa, maka perlu adanya penelitian tentang pengembangan media untuk pembelajaran menulis dialog. Adanya pengembangan media ini, dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran

bahasa Jawa khususnya untuk pembelajaran menulis dialog. Maka sebab itu peneliti mengembangkan media kartun untuk pembelajaran menulis teks dialog. Dengan adanya media kartun siswa diharapkan mampu menuangkan idenya untuk menulis teks dialog sesuai dengan gambarkartun yang mereka dapatkan. Diharapkan proses pembelajaran menulis teks dialog akan efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkarya dan mengetahui *ungguh-ungguh basa* yang benar, khususnya agar siswa lebih antusias untuk menulis teks dialog.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media kartun untuk pembelajaran menulis dialog, 2) mendeskripsikan prototipe media kartun untuk pembelajaran menulis dialog, 3) mendeskripsikan uji validasi media katun untuk pembelajaran menulis dialog, dan 4) mendeskripsikan hasil uji coba terbatas media kartun untuk pembelajaran menulis dialog.

Pemaparan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian penulis yaitu Wuryani (2013), Dermawan (2015), Saputra (2015), Astuty (2015), Aryati (2013), Rusmana (2012), Purnama (2014), Emiliana (2013), Nasinha dkk (2012).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research & Development (R&D). Menurut Sugiyono (2010) penelitian pengembangan dilaksanakan dalam sepuluh langkah. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut : 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Ujicoba produk, 7) Revisi produk, 8) Ujicoba pemakaian, 9) Revisi produk, 10) Produksi masal. Namun pada penelitian ini langkah-langkah disederhanakan menjadi enam langkah sebagai berikut. (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, dan (6) ujicoba terbatas.

Data dalam penelitian ini ada 3 macam yaitu data tentang kebutuhan akan media kartun untuk pembelajaran menulis dialog, data kedua yaitu uji validasi oleh ahli media dan materi, data yang diperlukan untuk merevisi prototype produk yang sudah dibuat, dan data yang ketiga

yaitu data tentang ujicoba terbatas. Sumber data dalam penelitian ini yaitu guru, siswa dan ahli.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi, pedoman wawancara, angket, dan lembar penilaian ahli. teknik observasi digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran dan memperoleh informasi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi awal tentang keadaan pembelajaran bahasa jawa secara nyata dan langsung. teknik angket digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran menulis dialog, dan lembar penilaian ahli ditunjukkan kepada ahli untuk menilai produk yang sudah dihasilkan.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sesuai dengan data yang dibutuhkan yaitu data pertama tentang kebutuhan media kartun untuk pembelajaran menulis dialog, menggunakan instrument angket kebutuhan siswa, pedoman wawancara dan lembar observasi, data yang kedua tentang uji validasi terhadap ahli media dan materi, menggunakan instrumen lembar penilaian ahli media dan materi, dan data yang ketiga tentang ujicoba terbatas, menggunakan instrument tes dan angket.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik deskripsi kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dipaparkan pada bab ini meliputi empat hal, yaitu (1) Kebutuhan media untuk pembelajaran menulis dialog, (2) Prototipe media kartun untuk pembelajaran menulis dialog, (3) Hasil validasi prototipe media pembelajaran menulis dialog serta perbaikan prototipe media kartun untuk pembelajaran menulis dialog, dan (4) Hasil ujicoba terbatas prototipe media kartun untuk pembelajaran menulis dialog.

Deskripsi kebutuhan media kartun untuk pembelajaran menulis dialog

Potensi masalah diperoleh dari lembar observasi. Lembar observasi berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran bahasa Jawa serta penggunaan media dalam pembelajaran. Observasi dilakukan di 2

sekolahan yaitu SMP N 1 Tersono dan SMP N 2 Subah. Dari observasi diketahui beberapa masalah diantaranya, guru dalam menyampaikan materi pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah, guru belum menggunakan media dalam proses belajar mengajar, keberadaan media pembelajaran bahasa Jawa khususnya media pembelajaran menulis dialog belum tersedia, guru hanya menggunakan buku paket saja, dan antusias belajar siswa juga masih kurang. Siswa merasa kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan lebih cenderung bosan mengikuti pembelajaran. Selain menggunakan lembar observasi, teknik wawancara juga digunakan untuk mendapatkan informasi dan mendukung data. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media kartun untuk pembelajaran menulis dialog sesuai dengan kebutuhan siswadan guru.

Teknik wawancara juga digunakan untuk mengetahui kebutuhan guru terhadap media pembelajaran menulis dialog. Dari hasil wawancara dengan 2 guru yaitu guru dari SMP N 1 Tersono dan SMP N 2 Subah, dapat diketahui bahwa tingkat ketertarikan siswa dalam menulis dialog masih rendah, siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Ini dikarenakan tidak adanya media yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu, media kartun sangat dibutuhkan untuk membantu guru dalam penyampaian materi menulis dialog, sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan diharapkan siswa akan lebih tertarik dalam pembelajaran di kelas, dan dapat mempermudah siswa dalam menulis dialog dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kebutuhan Siswa terhadap Media Kartun untuk Pembelajaran Menulis Dialog

Kebutuhan siswa terhadap media kartun untuk pembelajaran menulis dialog diperoleh dari penyebaran angket kebutuhan siswa di dua sekolah, yaitu SMP N 1 Tersono dan SMP N 2 Subah. Total siswa keseluruhan yaitu 50 siswa. jumlah siswa tersebut dari siswa kelas VII A SMP N 1 Tersono sebanyak 25 siswa, dan siswa kelas VII E SMP N 2 Subah sebanyak 25 siswa. Berdasarkan analisis data melalui angket kebutuhan siswa dapat diketahui bahwa siswa setuju jika akan dikembangkan media kartun untuk pembelajaran menulis dialog. Media yang diinginkan siswa yaitu media yang berbentuk visual, dan media yang diharapkan oleh siswa

adalah media yang dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran menulis dialog, sekaligus dapat mempermudah dalam belajar khususnya menulis dialog. Dengan adanya media kartun motivasi siswa dalam belajar menjadi meningkat khususnya pada materi menulis dialog.

Prototipe Media Kartun untuk Pembelajaran Menulis Dialog

Setelah menganalisis dan mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media kartun untuk pembelajaran menulis teks dialog, langkah selanjutnya yaitu merancang prototipe media kartun dalam pembelajaran menulis teks dialog. Kebutuhan siswa dan guru akan dipertimbangkan dalam menyusun media ini. Pengembangan media dalam penelitian ini meliputi langkah-langkah yaitu tampilan awal dan isi media.

Tampilan awal media ini berisi tema dan gambar kartun. Tema yang ada pada gambar bertujuan agar siswa mengerti apa tema dari gambar kartun tersebut, sehingga siswa mudah dalam mengerjakan. Kertas yang digunakan yaitu kertas HVS. Ukuran kertas yang digunakan untuk menggambar media yaitu A4. Warna tema dan gambar kartun yaitu hitam putih seperti gambar komik. Pada bagian atas sebelah kanan terdapat tema sesuai dengan cerita, dan di bagian atas sebelah kiri terdapat tokoh yang ada pada cerita. Sedangkan di bawah tema dan gambar tokoh terdapat gambar kartun sesuai dengan alur cerita. Tema yg disajikan ada beberapa salah satunya adalah berkunjung kerumah nenek (*Sowan wonten simbah*). Penempatan tema dan gambar tokoh diletakan dengan jelas pada satu tempat yaitu di bagian atas.

Setelah tampilan awal, tampilan selanjutnya yaitu masuk ke media gambar kartun. Media gambar yang dibuat tidak semua sama, jenis kertas yang digunakan yaitu kertas HVS dan berukuran A4. Media gambar ini berisi sesuai dengan tema yang ada pada bagian awal. Media gambar sudah sesuai dengan alur cerita sehingga mempermudah siswa. Dengan adanya media ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa sehingga lebih semangat dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi menulis teks dialog.

Setelah melalui tahap uji ahli, tahap berikutnya adalah memperbaiki prototipe media kartun. Perbaikan prototipe media sesuai dengan penilaian dan saran dari para ahli. Semua saran

yang diberikan oleh para ahli digunakan sebagai acuan dalam perbaikan.

Validasi Prototipe Media Kartun untuk Pembelajaran Menulis Dialog

Setelah menyusun prototipe media pembelajaran, langkah berikutnya adalah uji ahli atau penilaian ahli terhadap prototipe media kartun untuk pembelajaran menulis teks dialog. Penilaian dilakukan melalui lembar penilaian ahli. Ahli yang memberikan penilaian dan saran terhadap prototype dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian dijadikan pedoman untuk mengetahui kelayakan prototipe yang dikembangkan. Penilaian dan saran dari ahli menjadia cuan dalam tahap perbaikan prototipe media kartun untuk pembelajaran menulisteks dialog sesuai dengan *unggah-ungguh* basa.

Hasil Uji Ahli Media

Penilaian ahli media dilakukan oleh dosen jurusan Seni Rupa, UNNES yaitu Bapak Gunadi, S.Pd, M.Pd. Peran ahli dinilai mampu untuk memberikan perbaikan terhadap prototipe yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan penilaian dari Bapak Gunardi S.Pd, M.Pd dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartun untuk pembelajaran menulis teks dialog sesuai dengan *unggah-ungguh* basa berkategori layak dengan persentase 78%. Perbaikan terdapat pada tema dimana pada awalnya, tema pada media ditulis menggunakan bahasa Indonesia, seharusnya tema menggunakan bahasa Jawa.

Uji Ahli Materi

Penilaian ahli materi dilakukan oleh dosen jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, UNNES yaitu Bapak Didik Supriyadi, S.Pd, M.Pd. Berdasarkan penilaian dari ahli materi yaitu Bapak Didik Supriyadi S.Pd, M.Pd diatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartun untuk pembelajaran menulis teks dialog sesuai dengan *unggah-ungguh* basa berkategori layak dengan persentase 75%. Seperti penilaian dari ahli media, saran yang diberikan terhadap media kartun yaitu pada tema yang seharusnya menggunakan bahasa Jawa. Hasil penilaian dan saran dari ahli materi digunakan untuk perbaikan prototype pengembangan media kartun dalam pembelajaran menulis teks dialog sesuai dengan *unggah-ungguh* basa.

Hasil Uji Coba Terbatas Media Kartun untuk Pembelajaran Menulis Dialog

Setelah melalui tahap perbaikan, tahap berikutnya adalah uji coba terbatas prototipe pengembangan media kartun untuk pembelajaran menulis teks dialog. Uji coba dilakukan dengan uji coba terbatas. Uji coba terbatas ini dilakukan dengan mengambil sampel 1 kelas dari 1 sekolahan yaitu SMP N 2 Subah.

Dari hasil uji coba terbatas, sebanyak 23 siswa mengalami peningkatan dalam hasil belajarnya, dan sebanyak 2 siswa belum tuntas. Dari hasil uji coba juga terlihat, setelah *post-test* terjadi peningkatan jumlah siswa yang memenuhi nilai SKM (>70), dari 9 siswa sebelum menggunakan media dan 23 siswa setelah menggunakan media. Skot rata-rata *pre-test* adalah 67 dan pada *post-test* adalah 80, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar pada uji coba keseluruhan skor 290 dengan presentase 1.160%. Dari pengolahan data tabel juga terlihat peningkatan presentase siswa yang memenuhi SKM (>70). Sebelum menggunakan media, jumlah siswa yang memenuhi nilai SKM 36% menjadi 92%.

Demikian dapat dijelaskan bahwa proses belajar dengan menggunakan media kartun untuk pembelajaran menulis teks dialog hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media. Maka dari hasil uji coba terbatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartun efektif digunakan untuk pembelajaran menulis teks dialog.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Kartun untuk Pembelajaran Menulis Teks Dialog sesuai dengan *Unggah-ungguh* Basa Pada Siswa SMP di Kabupaten Batang ” yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Media kartun untuk pembelajaran menulis teks dialog sangat dibutuhkan siswa dan guru. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan, motivasi belajar siswa masih rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan karena sebagian besar siswa kesulitan dalam menulis teks dialog berbahasa Jawa (sesuai dengan *unggah-ungguh*), kurang tertarik dengan

pembelajaran menulis teks dialog, dan penguasaan kosakata yang rendah. Hal ini disebabkan karena guru belum menggunakan media yang memotivasi siswa agar antusias dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya menulis teks dialog. Guru hanya menggunakan LKS bahasa Jawa, buku paket, dan metode ceramah, sehingga siswa merasa kurang tertarik dan merasa bosan.

2. Prototipe pengembangan media kartun untuk pembelajaran menulis teks dialog disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. Prototipe media berbentuk visual yang berisi tema dan gambar kartun.
3. Berdasarkan hasil uji validasi ahli media prototipe pengembangan media kartun dalam pembelajaran menulis teks dialog sesuai dengan *unggah-ungguh* basa yang telah dibuat memperoleh persentase 78% dengan kategori layak (valid). Sedangkan penilaian dari uji ahli materi memberikan nilai dengan persentase 75% dengan kategori layak (valid). Namun oleh kedua ahli, prototipe pengembangan media kartun harus diperbaiki pada tema. Tema yang seharusnya menggunakan bahasa Jawa.
4. Hasil uji coba terbatas terhadap media kartun untuk pembelajaran menulis teks dialog, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media. Pada nilai sebelumnya menggunakan media dan sesudah menggunakan media dengan rata rata nilai *pre-test* 67 dan pada *post-test* 80, sehingga media kartun efektif digunakan untuk pembelajaran menulis teks dialog.

DAFTAR PUSTAKA

- Sadiman, Ariefdkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan. Henry Guntur. 1982. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.