



KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN MEDIA KOMIK STRIP DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN YANG BERMUATAN NILAI-NILAI KARAKTER BERDASARKAN GAYA BELAJAR

Faris Kusnida✉, Mimi Mulyani, Astini Su'udi

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima September
2015

Disetujui Oktober 2015
Dipublikasikan
Nopember 2015

Keywords:

*The Short Story Writing
Skills
The Audio Visual Media
and The Comic Strip
Media
Auditorial and Visual*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menguji keefektifan penggunaan media audio visual dan media komik strip dalam pembelajaran menulis cerpen yang bermuatan nilai-nilai karakter berdasarkan gaya belajar siswa SMP. Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa SMP kelas VII adalah menulis cerpen. Media audio visual dan komik strip dipandang sebagai media yang dapat dipilih dalam pembelajaran menulis cerpen. Pemahaman guru terhadap gaya belajar siswa memberi keuntungan bagi guru untuk dapat menyesuaikan pengajarannya dengan siswa. Guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan jika guru memahami karakteristik materi ajar, media pembelajaran, dan karakteristik siswa.

Abstract

One of the basic competencies that must be mastered by grade VII junior high school students is to write short stories. Audio-visual media and the comic strip are seen as the media that can be chosen in learning to write short stories. Teacher's understanding in the learning styles of learners gives benefits for teachers to be able to adjust the learning method to the learners. The teachers can implement an active, innovative, creative, effective, and enjoyable learning if the teachers understand about the characteristics of teaching materials, instructional media, and the characteristics of the learners.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233
E-mail: pps@ unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Untuk mengatasi beberapa persoalan pembelajaran menulis, salah satunya diperlukan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar dan tentunya juga hasil belajar peserta didik. Pemanfaatan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Media pembelajaran beragam bentuk, misalnya dapat berupa media audio visual yang menghadapkan peserta didik pada objek melihat pesan-pesan pada suatu rangkaian informasi yang didengarnya. Media audio visual untuk pengajaran menurut Sudjana dan Rivai (2011:129) merupakan bahan yang mengandung pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik, sehingga terjadi proses belajar – mengajar. Di dalam media audio visual, peneliti menggunakan film animasi karena perkembangan film animasi begitu pesat dan sangat menarik serta animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan pengaturan waktu dalam gambar.

Bentuk lain media adalah media komik strip. Penggunaan media komik strip dalam pengajaran menulis cerpen diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik. Pemberian media komik strip bisa disertai dengan ilustrasi berupa uraian dan pernyataan. Hal ini selain menarik perhatian peserta didik, juga dapat membuat keterangan-keterangan menjadi lebih memudahkan pemahaman peserta didik. Komik strip yang dipakai tentunya harus disesuaikan dengan tema nilai-nilai karakter yang sedang diajarkan agar peserta didik dapat menghubungkan dengan konsep yang sudah ada. Bila pemakaian komik strip disesuaikan dengan tema nilai-nilai karakter dalam bidang studi bahasa Indonesia, maka peserta didik akan terbiasa untuk latihan menulis cerpen. Komik strip dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi, sarana untuk menyampaikan sesuatu kepada pembaca. Sesuatu yang dimaksud dapat bermacam-macam mulai dari cerita, pesan, dan lain-lain.

Tidak hanya dengan media saja, tetapi dengan mengenali tipe belajar peserta didik, guru mengetahui gaya belajar peserta didik untuk mencari jalan agar pembelajaran menjadi hal yang mudah dan menyenangkan. Jika guru mengenali gaya belajar peserta didik, guru dapat mengelola pada kondisi apa, dimana, kapan, dan bagaimana guru dapat memaksimalkan pembelajarannya. Hal ini karena secara realitas bahwa peserta didik belajar dengan gaya belajar yang dimiliki tentunya cenderung akan memberikan hasil yang baik. Sebagaimana diketahui, belajar membutuhkan konsentrasi, situasi, dan kondisi yang mendukung untuk berkonsentrasi sangat berhubungan dengan gaya belajar.

Keefektifan penggunaan media audio visual dan media komik strip dalam pembelajaran menulis cerpen bermuatan nilai-nilai karakter berdasarkan gaya belajar perlu diketahui dan dibuktikan dengan penelitian, sehingga guru dapat memilih media yang tepat untuk keberhasilan pembelajaran menulis cerpen bermuatan nilai-nilai karakter.

Menulis menurut Rusyana (1984:191) adalah penggunaan pola-pola bahasa dalam penampilannya secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan atau pesan. Oleh karena itu, proses menulis harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh pembaca sehingga pesan yang ditulis tidak menimbulkan kesalahpahaman.

Komik menurut Sudjana dan Rivai (2011:64) dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Senada dengan pendapat Sudjana dan Rifai, Rohani (1997:78) mengemukakan bahwa komik adalah suatu bentuk berita bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor.

Komik strip menurut Nurgiyantoro (2010:434) adalah komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat

dari segi isi ia telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh. Tentu saja karena gambarnya hanya sedikit gagasan yang disampaikan juga tidak banyak dan lazimnya hanya melibatkan satu fokus pembicaraan, seperti misalnya tanggapan terhadap berbagai peristiwa dan isu-isu mutakhir.

Media audio visual menurut Sanaky (2009: 102) adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar dan suara". Alat-alat yang termasuk media audio visual contohnya televisi, video-VCD, sound slide, dan film, sedangkan Rinanto (1982:21) menyatakan bahwa media audio visual adalah suatu media yang terdiri dari media visual yang disinkronkan dengan media audio, yang sangat memungkinkan terjalannya komunikasi dua arah antara guru dan anak didik di dalam proses belajar-mengajar.

Karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan tiap akibat dari keputusan yang ia buat (Rohman 2012:67).

Gaya belajar adalah cara seseorang merasa mudah, nyaman, dan aman saat belajar, baik dari sisi waktu maupun secara indra. Gaya belajar adalah gaya yang dipilih seseorang untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan dalam suatu proses pembelajaran. Seseorang pada umumnya akan sulit memproses informasi dengan cara yang tidak nyaman bagi mereka karena setiap orang memiliki kebutuhan belajar sendiri. Oleh karena kebutuhan belajar setiap orang berbeda, cara belajar serta memproses informasi pun berbeda (Subini 2011:12).

Ada bermacam-macam gaya belajar, diantaranya gaya belajar auditorial dan gaya belajar visual. Adapun kategori gaya belajar visual dan auditorial, yaitu 1) visual, kecenderungan ini mencakup menggambarkan informasi dalam bentuk peta, diagram, grafik, *flow chart* dan *symbol visual* seperti panah,

lingkaran, hirarki dan materi lain yang digunakan instruktur untuk mempresentasikan hal-hal yang dapat disampaikan dalam kata-kata. Hal ini mencakup juga desain, pola, bentuk dan format lain yang digunakan untuk menandai dan menyampaikan informasi. 2) auditorial, modalitas ini menggambarkan preferensi terhadap informasi yang didengar atau diucapkan. Siswa dengan modalitas ini belajar secara maksimal dari ceramah, tutorial, tape diskusi kelompok, bicara dan membicarakan materi. Hal ini mencakup berbicara dengan suara keras atau bicara kepada diri sendiri.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Alasan digunakannya metode ini karena metode eksperimen merupakan salah satu metode yang sudah baku dan teruji dalam berbagai kegiatan penelitian. Adapun desain metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis cerpen peserta didik kelas VII di Kabupaten Demak. Sampel dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis cerpen siswa kelas VIIA SMP N 2 Demak dan siswa kelas VIIB SMP N 1 Demak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* atau sampel bertujuan, yaitu pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan dan kebutuhan tertentu.

Variabel dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga yaitu media pembelajaran sebagai variabel bebas, keterampilan menulis cerpen sebagai variabel terikat, dan gaya belajar sebagai variabel moderator. Variabel bebas adalah variabel yang diperkirakan menjadi penyebab berubahnya variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang terjadi karena mendapat pengaruh oleh variabel bebas. Variabel moderator adalah variabel yang mempengaruhi hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ada dua jenis, yaitu

instrumen tes keterampilan menulis cerpen siswa SMP kelas VII dan instrumen nontes yang terdiri atas pedoman observasi dan pedoman dokumentasi foto. Uji coba instrumen merupakan langkah yang sangat penting dalam proses pengembangan instrumen, karena dari uji coba ini diketahui informasi mengenai mutu instrumen yang digunakan. Analisis instrumen yang digunakan adalah uji validitas dan uji reliabilitas. Validitas aspek dalam penelitian ini digunakan sebagai alat tes menunjuk apakah tes itu dapat mengukur apa yang diukur. Cara yang dilakukan untuk menguji validitas yaitu melakukan tes keterampilan menulis cerpen kepada siswa kelas VII di luar sampel yang telah dipilih.

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini meliputi uji persyaratan analisis dan uji hipotesis. Uji persyaratan terdiri atas (1) uji normalitas, (2) uji homogenitas, dan (3) uji

kesamaan rata-rata (uji t). Uji hipotesis terdiri atas (1) uji deskriptif keterampilan menulis cerpen dengan media audio visual dan media komik strip, (2) uji ANAVA 2 X 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini meliputi (1) keefektifan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran menulis cerpen bermuatan nilai-nilai karakter berdasarkan gaya belajar peserta didik kelas VII, (2) keefektifan penggunaan media komik strip dalam pembelajaran menulis cerpen bermuatan nilai-nilai karakter berdasarkan gaya belajar peserta didik kelas VII, dan (3) Perbedaan keefektifan antara media audio visual dan media komik strip dalam pembelajaran menulis cerpen bermuatan nilai-nilai karakter berdasarkan gaya belajar peserta didik kelas VII.

Tabel 1. Deskripsi Kemampuan Menulis Cerpen Kelas Media Audio Visual

Interval Kelas	Kategori	F	Persentase (%)
85 - 100	Amat Baik	22	73,33
70 - 84	Baik	8	26,67
60 - 69	Sedang	0	0,00
0 - 59	Kurang	0	0,00
Jumlah		30	100,00

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa kemampuan menulis cerpen pada peserta didik di kelas dengan media audio visual adalah 22 peserta didik (73,33%) termasuk dalam

kategori amat baik, 8 peserta didik (26,67%) termasuk dalam kategori baik, dan tidak ada peserta didik (0%) yang termasuk dalam kategori sedang maupun kategori kurang.

Tabel 2. Hasil Postes Kemampuan Menulis Cerpen Kelas Media Komik Strip

Interval Kelas	Kategori	F	Persentase (%)
85 - 100	Amat Baik	9	30,00
70 - 84	Baik	19	63,33
60 - 69	Sedang	2	6,67
0 - 59	Kurang	0	0,00
Jumlah		30	100,00

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa kemampuan menulis cerpen pada peserta didik di kelas dengan media komik strip adalah 9 peserta didik (30%) termasuk dalam kategori amat baik, 19 peserta didik (63,33%) termasuk

dalam kategori baik, 2 peserta didik (6,67%) termasuk dalam kategori sedang, dan tidak ada peserta didik (0%) yang termasuk dalam kategori kurang.

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Keterampilan Menulis Cerpen dengan Menggunakan Media Audio Visual dan Komik Strip

Model	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest
Audio Visual	70,50	86,20
Komik Strip	70,50	78,33

Berdasarkan tabel 3, nilai rata-rata pretest menggunakan media audio visual sebesar 70,50. Setelah menggunakan media audio visual nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen 1 sebesar 86,20. Berdasarkan hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen 1 terdapat perubahan sebesar 15,70. Selain itu, nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen 2 sebesar 70,50. Setelah menggunakan media komik strip nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen 2 sebesar 78,33. Berdasarkan hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen 2 terdapat perubahan sebesar 7,83.

Tabel 4 menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh langsung gaya belajar visual terhadap kemampuan menulis cerpen pada kelas audio visual. Hal ini terlihat dari nilai F sebesar 1,678 dan tidak signifikan karena p value $0,207 > 0,05$. Gaya belajar auditorial juga tidak memberikan pengaruh langsung terhadap kemampuan menulis cerpen pada kelas audio visual karena dibuktikan oleh nilai F sebesar 3,687 dan tidak signifikan karena p value $0,066 > 0,05$.

Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh langsung gaya belajar visual terhadap kemampuan menulis cerpen pada

kelas komik strip. Hal ini terlihat dari nilai F sebesar 9,176 dan signifikan karena p value $0,005 < 0,05$. Namun gaya belajar auditorial tidak memberikan pengaruh langsung terhadap kemampuan menulis cerpen pada kelas komik strip karena dibuktikan oleh nilai F sebesar 2,126 dan tidak signifikan karena p value $0,157 > 0,05$.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest keterampilan menulis cerpen kelompok eksperimen 1 yang menggunakan media audio visual, nilai rata-rata pretest siswa sebelum menggunakan media audio visual sebesar 70,50, sedangkan nilai rata-rata posttest siswa setelah menggunakan media audio visual sebesar 86,20. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media audio visual, yaitu sebesar 15,70. Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual efektif dalam pembelajaran keterampilan menulis cerpen pada peserta didik kelas VII. Hal ini dibuktikan nilai $t_{hitung} = 9,363 > t_{tabel} 2,04$ dengan nilai $sign = 0,000 < 0,05$ yang berarti ada perbedaan yang signifikan hasil belajar pretest posttest kelompok eksperimen 1 yang menggunakan media audio visual.

Tabel 4. Hasil Uji ANAVA 2 X 2

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	KM C AV	213.530 ^a	3	71.17	3.782	.022
	KM C-KS	464.236 ^b	3	154.7	3.650	.025
Intercept	KM C AV	217769.176	1	21769.176	1157.2343	.000
	KM C-KS	180811.494	1	180811.494	4264.304	.000
GBAV	KM C AV	31.576	1	31.57	1.678	.207
	KM C-KS	156.342	1	156.3	3.687	.066
GBKS	KM C AV	172.667	1	172.6	9.176	.005
	KM C-KS	90.160	1	90.16	2.126	.157
GBAV * GBKS	KM C AV	1.322	1	1.322	.070	.793
	KM C-KS	196.221	1	196.2	4.628	.041
Error	KM C AV	489.270	26	18.81		
	KM C-KS	1102.43	26	42.40		
Total	KM C AV	223616.000	30			
	KM C-KS	185650.000	30			
Corrected Total	KM C AV	702.800	29			
	KM C-KS	1566.66	29			

a. R Squared = ,304 (Adjusted R Squared = ,224)

b. R Squared = ,296 (Adjusted R Squared = ,215)

Berdasarkan hasil pretest dan posttest keterampilan menulis cerpen kelompok eksperimen 2 yang menggunakan media komik strip, nilai rata-rata pretest siswa sebelum menggunakan media komik strip sebesar 70,50 sedangkan nilai rata-rata posttest siswa setelah menggunakan media komik strip sebesar 78,33. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media komik strip yaitu sebesar 7,83. Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa media komik strip efektif dalam pembelajaran keterampilan menulis cerpen pada peserta didik kelas VII. Hal ini dibuktikan nilai thitung = 6,101 > t tabel 2,04 dengan nilai sign = 0,000 < 0,05 yang berarti ada perbedaan yang signifikan hasil belajar pretest posttest kelompok eksperimen 2 yang menggunakan media komik strip.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut.

Penggunaan media audio visual pada pembelajaran menulis cerpen bermuatan nilai-nilai karakter berdasarkan gaya belajar visual dan auditorial peserta didik kelas VII adalah efektif yang dibuktikan dengan perbedaan nilai rata-rata pengujian t-test yaitu t-hitung 9,363 > t-tabel 2,04 dan nilai signifikan 0,000 < 0,05.

Penggunaan media komik strip pada pembelajaran menulis cerpen bermuatan nilai-nilai karakter berdasarkan gaya belajar visual dan auditorial peserta didik kelas VII adalah efektif yang dibuktikan dengan perbedaan nilai

rata-rata pengujian t-test yaitu t-hitung 6,101 > t-tabel 2,04 dan nilai signifikan 0,000 < 0,05.

Perbedaan keefektifan antara penggunaan media dan gaya belajar peserta didik yaitu pada media audio visual memberikan pengaruh sebesar 22,4% sedangkan dengan media komik strip memberikan pengaruh sebesar 21,5% sehingga penggunaan media audio visual memberikan keefektifan lebih besar daripada media komik strip pada pembelajaran menulis cerpen bermuatan nilai-nilai karakter pada peserta didik kelas VII.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rusyana, Yus. 1984. *Bahasa dan Sastra dalam Gamitan Pendidikan*. Bandung: Diponegoro.
- Rinanto, Andre. 1982. *Peranan Media Audiovisual dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohman, Muhammad. 2012. *Kurikulum Berkarakter*. Prestasi Pustakaraya: Jakarta.
- Sadiman, Arief. R. Rahardjo, Anung Haryono dan Rahardjito. 2002. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Pustaka.
- Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran dalam Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Subini, Nini. 2011. *Rahasia Gaya Belajar Orang Besar*. Jakarta: Buku Kita.