

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF KOMIK ELEKTRONIK BERBASIS *FLASH MOVIE* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARYA SATRA MAHASISWA CALON GURU SEKOLAH DASAR

Nurmina¹⁾, Zulkarnaini²⁾

¹⁾Dosen FKIP Prodi PGSD, Universitas Almuslim
email: minabahasa1885@gmail.com

²⁾Dosen FKIP Prodi PGSD, Universitas Almuslim
email: zulkarnaini_abda@yahoo.com

Abstrak

*Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dipahami dan dikuasai oleh mahasiswa calon guru sekolah dasar. Namun, pada kenyataannya masih banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam keterampilan menulis. Salah satu solusi yang dapat diberikan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif. Media interaktif komik elektronik berbasis flash movie merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis karya sastra mahasiswa calon guru sekolah dasar (PGSD) Universitas Almuslim. Populasi penelitian ini adalah semua mahasiswa PGSD semester IV, tahun ajaran 2013/2014 berjumlah 200 mahasiswa yang tersebar dalam lima kelas paralel, sementara sampel penelitian adalah mahasiswa semester IV, kelas A dan B berjumlah 66 mahasiswa. Adapun jenis penelitiannya adalah penelitian pengembangan atau penelitian Research and Development (R & D) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Untuk mendapatkan data, penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes dan angket. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan rumus statistik. Hasil pengolahan dan analisis data menunjukkan bahwa adanya perubahan yang sangat signifikan terhadap kemampuan mahasiswa calon guru sekolah dasar dalam menulis karya sastra setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media Interaktif komik elektronik berbasis flash movie. Hasil pretes dan postes yang diperoleh mahasiswa, yaitu rata-rata nilai **pretes** kelas **eksperimen** memperoleh nilai 51,2 (menulis dongeng/cerpen), 51,8 (menulis drama), 67,2 (Menulis Puisi). Sementara kelas **kontrol** 53,6 (menulis dongeng/cerpen), 53,2 (menulis drama), 67,9 (Menulis Puisi). Adapun nilai **postes** kelas **eksperimen** memperoleh nilai 75,23 (menulis dongeng/cerpen), 81,30 (menulis drama), 85,10 (Menulis Puisi). Sementara kelas **kontrol** 68,45 (menulis dongeng/cerpen), 75,60 (menulis drama), 82,50 (Menulis Puisi). Ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa menulis karya sastra dengan media interaktif komik elektronik berbasis flash movie (kelas eksperimen) mengalami peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, hasil angket juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Interaktif komik elektronik berbasis flash movie mendapat respons yang positif dari mahasiswa.*

Kata Kunci: Media Interaktif, Komik Elektronik, Menulis Karya Sastra

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pembelajaran menulis merupakan salah satu pembelajaran yang memerlukan perhatian khusus oleh guru maupun dosen atau pihak-pihak lain yang terkait dalam pembelajaran baik di tingkat sekolah dasar, lanjutan, menengah, maupun di tingkat perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sulit dilakukan oleh siswa bahkan mahasiswa dibandingkan dengan keterampilan bahasa lainnya seperti menyimak, berbicara, dan membaca. Hal ini sesuai dengan pendapat Iskandarwassid dan Sunendar (2008:248) "dibandingkan dengan tiga komponen berbahasa yang lain, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun." Menurut Duracman (dalam Heniati, 2006:5), siswa sering mengalami kesulitan dalam menulis. Hal tersebut dikarenakan adanya hambatan-hambatan. Hambatan yang dimaksud adalah pertama, yaitu sulitnya mengungkapkan pendapat ke dalam tulisan. Hambatan kedua, sangat miskinnya bahan yang akan ditulis. Hambatan ketiga, kurang memadainya kemampuan kebahasaan yang dimiliki. Hambatan keempat, kurangnya pengetahuan tentang kaidah-kaidah menulis. Berdasarkan pendapat di atas tidak berlebihan jika dikatakan bahwa kemampuan menulis merupakan kemampuan yang kompleks, yang menuntut sejumlah pengetahuan dan keterampilan.

Pembelajaran menulis di tingkat sekolah dasar, lanjutan, dan menengah sering diberikan dalam bentuk teori. Hanya beberapa pertemuan saja diberikan kesempatan untuk praktik menulis. Pengalaman tersebut akan sangat berdampak kepada siswa ketika mereka melanjutkan studi ke perguruan tinggi. Mahasiswa yang kurang terbiasa dan kurang mendapat kesempatan dalam

menulis akan mengalami kendala dalam menulis, baik menulis karya ilmiah seperti makalah, jurnal, artikel maupun karya nonilmiah seperti cerpen, novel, drama dan lain-lain sebagainya. Kurangnya kebiasaan mahasiswa dalam menulis akan sulit menuangkan ide dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis yang tidak diimbangi dengan praktik menjadi salah satu faktor kurang terampilnya mahasiswa dalam menulis.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar merupakan salah satu program studi yang membekali dan melatih calon guru sekolah dasar untuk terampil dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan salah satunya adalah konsentrasi Bahasa Indonesia. Sebagai calon guru bidang study Bahasa Indonesia tentunya harus menguasai sejumlah keterampilan yang nantinya akan di terapkan di sekolah dasar. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Keempat keterampilan tersebut merupakan keterampilan kebahasaan yang diajarkan dan dituntut dalam kurikulum KTSP. Mata kuliah pembelajaran Bahasa dan Sastra SD Kelas Tinggi merupakan salah satu mata kuliah yang dapat mengasah keterampilan mahasiswa dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Mata kuliah tersebut merupakan matakuliah semester IV dengan bobot 3 SKS dan alokasi waktu 150 menit tiap pertemuan. Mata kuliah ini berisi sejumlah materi dasar tentang keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis untuk anak SD. Dalam mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu menguasai dan terampil dalam keempat keterampilan tersebut yang nantinya akan diaplikasikan untuk anak SD. Menguasai keempat keterampilan berbahasa secara sekaligus bukanlah perkara yang mudah. Membutuhkan usaha yang ekstra untuk mewujudkan semua itu. Hal itu lah yang

dirasakan oleh mahasiswa PGSD Universitas Almuslim.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman dosen dalam mengajar pada Mata Kuliah Pembelajaran Bahasa dan Sastra SD Kelas Tinggi, semester genap, tahun ajaran 2012/2013, mahasiswa mengalami kesulitan dalam keterampilan menulis. Dalam proses pembelajaran banyak mahasiswa yang mengeluh jika diberikan tugas menulis, baik menulis karangan yang bersifat fiktif ataupun nonfiktif. Tapi, tidak sedikit juga mahasiswa yang senang menulis, terutama menulis cerita pendek (cerpen). Apalagi sekarang buku-buku kumpulan cerpen yang ditulis oleh para remaja sudah menjamur dan menandakan remaja sudah mulai senang menulis. Namun, ketika praktik menulis diberikan banyak mahasiswa yang duduk lama memikirkan apa yang akan ditulis, padahal ia sudah menentukan topik dan menyusun kerangka karangan untuk sebuah cerpen. Setelah menemukan ide, ia tulis kemudian dibaca. Belum sampai setengah halaman, ia coret lagi, ditulis lagi dan dicoret lagi. Begitu terus sampai beberapa kali. Hasil dari tugas cerpen pun belum memuaskan. Dengan kata lain, keterampilan menulis belum sepenuhnya dikuasai oleh mahasiswa.

Ketidaksenangannya para mahasiswa dalam menulis merupakan permasalahan yang harus dicari solusinya oleh dosen maupun pihak lain yang terkait. Dalam hal ini, dosen sebagai salah satu orang yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar memiliki tanggung jawab terhadap permasalahan tersebut dan dituntut untuk dapat menumbuhkan bakat dan minat mahasiswa dalam menulis. Karena dengan tumbuhnya minat menulis, menulis pun menjadi budaya di kalangan mahasiswa. Selain itu, menulis juga harus dapat memancing kreativitas mahasiswa dan memanfaatkan waktunya dengan lebih produktif untuk menghasilkan karya-karya mereka dalam bentuk sastra. Untuk dapat

mewujudkan semua itu, dosen harus kreatif dalam memilih bahan ajar, metode, dan media pembelajaran. Di sini kreativitas dosen sangat dibutuhkan dalam memilih media dengan metode yang tepat untuk mahasiswa. Dosen dapat melakukan pengembangan keterampilan menulis dengan media pembelajaran.

Selain itu, media juga mampu merangsang mahasiswa terhadap apa yang sudah dipelajari bahkan mampu memberikan rangsangan baru untuk terus belajar. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong mahasiswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Dengan praktik-praktik tersebut kebutuhan mahasiswa dalam menulis akan terpenuhi. Salah satu media yang dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa di era globalisasi dan modern ini adalah media interaktif.

Media interaktif adalah salah satu media yang dirancang dengan menggunakan teknologi canggih dan modern. Media interaktif sangat bervariasi. Salah satunya adalah media interaktif "komik elektronik". Media komik termasuk ke dalam media visual. Media komik merupakan media yang berbentuk gambar kartun atau karikatur yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan erat yang dihubungkan dengan gambar (Sujana dan Rifai, 2010:64). Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap mahasiswa. Media komik ini dirancang dengan menyajikan gambar-gambar atau karakter manusia atau binatang (fabel) sehingga dapat mempermudah mahasiswa dalam menulis dongeng, cerpen, drama, puisi atau karangan lainnya sebagai bekal untuk guru sekolah dasar.

Komik elektronik ini dirancang khusus dengan menggunakan gambar-gambar karikatur atau gambar kartun dengan bantuan *Microsoft Power Point* kemudian diubah menjadi *flash Movie* (SWF). Hasil ubahan ini sangat membantu

dan menarik perhatian mahasiswa. Hal ini dikarenakan gambar-gambar dalam komik elektronik berbasis *flash Movie* adalah gambar-gambar kartun atau karikatur yang dirancang khusus dengan menggunakan *flash Movie*. Dengan *flash Movie* tersebut gambar-gambar komik menjadi lebih hidup, menarik, dan lucu dengan tampilannya seperti movie. Dengan mengamati komik elektronik berbasis *flash Movie* dapat memberikan stimulus kepada mahasiswa sehingga dapat merangsang dan mengembangkan imajinasinya dan terjadi proses kreatif dalam menulis. Selain itu, dikarenakan gambar-gambar yang terdapat dalam komik elektronik berbasis *flash Movie* dapat merangsang mahasiswa dalam menemukan ide, gagasan bahkan memiliki kebebasan berpikir. Gambar atau lambang visual pada komik elektronik berbasis *flash Movie* dapat menggugah emosi dan sikap mahasiswa. Isi pesan dari komik itu menjadi kunci atau ide dalam menulis. Ide tersebut kemudian ditransformasi dan diserap oleh mahasiswa sehingga menghasilkan suatu tulisan atau sebuah cerita. Dengan demikian, penggunaan media komik elektronik ini akan lebih efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis.

Rumusan Masalah

Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* untuk meningkatkan keterampilan menulis karya sastra mahasiswa calon guru sekolah dasar. Adapun rumusan masalah secara lebih rinci dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* yang dapat meningkatkan keterampilan menulis karya sastra mahasiswa calon guru sekolah dasar ?
2. Bagaimana hasil belajar mahasiswa dalam menulis karya sastra dengan

media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie*?

3. Bagaimanakah respons mahasiswa terhadap media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* dalam menulis karya sastra?

Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* pada pembelajaran menulis karya sastra. Adapun secara khusus tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Tersusunnya media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* pada pembelajaran Menulis karya sastra, mata kuliah Pembelajaran Bahasa dan Sastra SD Kelas Tinggi.
2. Untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa menulis karya sastra dengan media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie*.
3. Untuk mengetahui respons mahasiswa terhadap media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* dalam menulis karya sastra.

2. KAJIAN LITERATUR

Menulis Karya Sastra

Karya sastra dapat digolongkan ke dalam dua kelompok, yakni karya sastra imajinatif dan karya sastra non imajinatif. Ciri karya sastra imajinatif adalah lebih menonjolkan sifat khayali, menggunakan bahasa yang konotatif, dan memenuhi syarat-syarat estetika seni. Sedangkan ciri karya sastra non imajinatif adalah karya sastra tersebut lebih banyak unsur faktualnya daripada khayalinya, cenderung menggunakan bahasa denotatif, dan tetap memenuhi syarat-syarat estetika seni. Menulis karya sastra merupakan suatu proses menulis yang melibatkan pikiran dan daya imajinasi seseorang. Dalam menulis karya sastra, lebih menonjolkan sifat khayali, menggunakan bahasa yang konotatif dalam sebuah tulisan yang bernilai seni. Menulis karya sastra bisa

berbentuk cerpen, dongeng, novel, drama, serta puisi.

Jenis Karya Sastra

Pembagian karya sastra imajinatif dapat dirangkumkan dalam bentuk puisi, fiksi atau prosa naratif, dan drama. Penjelasan tentang ketiga karya sastra ini akan diuraikan sebagai berikut.

- a. Puisi, Puisi adalah rangkaian kata yang sangat padu. Oleh karena itu, kejelasan sebuah puisi sangat bergantung pada ketepatan penggunaan kata serta kepaduan yang membentuknya.
- b. Fiksi atau prosa naratif, Fiksi atau prosa naratif adalah karangan yang bersifat menjelaskan secara terurai mengenai suatu masalah atau hal atau peristiwa dan lain-lain. Fiksi pada dasarnya terbagi menjadi novel, cerita pendek, dan dongeng.

Media Interaktif

Dalam proses belajar mengajar di perguruan tinggi kehadiran media sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan pada perkuliahan materi tidak lagi disajikan dalam bentuk dekte atau CBSA (Catat Buku Sampai Habis), namun mahasiswa diharapkan lebih mandiri dalam proses perkuliahan. Oleh karena itu, media dalam pembelajaran harus mampu membangkitkan motivasi mahasiswa untuk belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2002:15) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pengajaran dapat membangkitkan rasa senang dan rasa gembira bagi para peserta sehingga media dapat membantu memantapkan pengetahuan para siswa serta dapat menghidupkan proses pembelajaran di dalam kelas. Hal yang sama juga

diungkapkan oleh Sujana dan Rivai (2010:2) bahwa media dalam proses pembelajaran harus memiliki manfaat antara lain; (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penilaian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

1. Komik Elektronik

Menurut Mc Clouds (2008:9), komik merupakan gambar-gambar serta lambang-lambang lain atau berbentuk turutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Gambar-gambar dalam komik berbeda dengan buku cerita bergambar. Peran gambar-gambar pada buku cerita bergambar, bagaimanapun, tetap “sekedar” sebagai ilustrasi yang lebih berfungsi mengkonkretkan, melengkapi, dan memperkuat sesuatu yang diceritakan secara verbal, sedangkan gambar-gambar yang terdapat dalam komik sudah mampu mewakili suatu peristiwa atau rentetan cerita yang sangat jelas tanpa disertai dengan adanya penjelasan secara verbal. Komik hadir dengan menampilkan gambar-gambar dalam panel-panel secara berderet yang disertai balon-balon teks tulisan dan membentuk sebuah cerita. Dalam kaitan ini sebagai istilah, komik dapat dipahami sebagai simulasi gambar dan teks yang disusun berderet per adegan untuk kemudian menjadi sebuah cerita (Rahardian melalui Nurgiyantoro, 2005: 409). Gambar dalam komik adalah sebuah penangkapan adegan saat demi saat,

peristiwa demi peristiwa, sebagai representasi cerita yang disampaikan dengan menampilkan figur dan latar. Gambar-gambar dalam komik dapat dipandang sebagai alat komunikasi lewat bahasa gambar (Nurgiyantoro, 2005:409).

Media komik elektronik merupakan salah satu media yang dirancang dengan menggunakan teknologi canggih dan modern. Komik elektronik termasuk ke dalam media visual. Media komik elektronik merupakan media yang berbentuk gambar kartun atau gambar karikatur yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dengan bantuan *Microsoft Power Point* kemudian diubah menjadi *flash Movie* (SWF). Hasil ubahan ini sangat membantu dan menarik perhatian mahasiswa. Hal ini dikarenakan gambar-gambar dalam komik elektronik berbasis *flash Movie* adalah gambar-gambar kartun atau karikatur yang dirancang khusus dengan menggunakan *flash Movie*. Dengan *flash Movie* tersebut gambar-gambar komik menjadi lebih hidup, menarik, dan lucu dengan tampilannya seperti movie. Dengan mengamati komik elektronik berbasis *flash Movie* dapat memberikan stimulus kepada mahasiswa sehingga dapat merangsang dan mengembangkan imajinasinya dan terjadi proses kreatif dalam menulis. Selain itu, dikarenakan gambar-gambar yang terdapat dalam komik elektronik berbasis *flash Movie* dapat merangsang mahasiswa dalam menemukan ide, gagasan bahkan memiliki kebebasan berpikir. Gambar atau lambang visual pada komik elektronik berbasis *flash Movie* dapat menggugah emosi dan sikap mahasiswa. Isi pesan dari komik itu menjadi kunci atau ide dalam menulis. Ide tersebut kemudian ditransformasi dan diserap oleh mahasiswa sehingga menghasilkan suatu tulisan atau sebuah cerita. Media interaktif komik elektronik berbasis *flash Movie* dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan rangsangan kegiatan

belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap mahasiswa.

2. Penggunaan Media Komik Elektronik

Penggunaan media komik elektronik cukup sederhana. Hal ini dikarenakan komik elektronik sudah dikemas dalam bentuk CD pembelajaran. Persiapan itu dilakukan jauh-jauh hari sebelum pembelajaran dilaksanakan dan dirancang sesuai dengan materi yang telah dirumuskan. CD yang berisi komik elektronik tersebut dijalankan dengan bantuan komputer/leptop. Mahasiswa yang tidak memiliki leptop dapat dijalankan dengan *handpons* melalui aplikasi *GOM-Player* dengan terlebih dahulu komik elektronik dalam bentuk *file* disimpan ke *handpons*. Jika CD atau aplikasi *GOM-Player* sudah dijalankan, program secara otomatis akan jalan sendiri. Untuk melihat kembali komik elektronik tersebut, mahasiswa dapat mengklik tombol *play* dan akan muncul kembali komik tersebut seperti semula. Aplikasi ini dapat dijalankan berulang kali sampai mahasiswa menemukan ide dalam komik elektronik tersebut.

3. Kelebihan Media Komik Elektronik

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan-kelebihannya. Seperti media lainnya komik elektronik juga memiliki kelebihan. Kelebihannya dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Pengoperasiannya sangat mudah karena bentuk penyajian atau pengoperasian cukup sederhana dan dapat dilakukan oleh siapa saja bahkan anak-anak maupun pengguna yang masih awam teknologi.
- b. Dengan melihat gambar-gambar komik elektronik dapat memunculkan ide-ide dalam menulis.
- c. Komik elektronik lebih menarik dan dapat menghibur karena gambar-gambar yang dirancang sangat interaktif dan komunikatif.

- d. Tidak membutuhkan waktu yang lama untuk mengaplikasikannya.
- e. Dapat dijalankan dengan *handpons* melalui aplikasi GOM-Player.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode “*Reseach and Development*” dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilakukan melalui lima tahapan, yaitu 1) tahap analisis masalah, mencakup analisis kebutuhan, tujuan pembelajaran, analisis topik dan rencana kegiatan; 2) tahap perancangan penyelesaian masalah; 3) penyusunan perangkat pembelajaran. 4) tes, evaluasi dan revisi. Perangkat yang sudah disusun dievaluasi untuk mengetahui kelayakan komik elektronik yang dikembangkan. Apabila setelah dievaluasi masih terdapat hal yang belum sesuai dengan yang diharapkan maka dilakukan revisi lagi; 5) implementasi, hasil yang telah direvisi diimplementasikan atau diuji coba.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah mahasiswa calon guru sekolah dasar (PGSD), semester IV tahun akademik 2013/2014 berjumlah 66 mahasiswa yang tersebar dalam dua kelas paralel, yaitu kelas IVA berjumlah 38 dan IVB sebanyak 28 mahasiswa.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah tes (tes awal dan akhir), dan angket. Instrumen tes pretes diberikan untuk mengukur kemampuan dasar mahasiswa dalam menulis karya sastra, sementara postes untuk mengukur hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran menulis karya sastra dengan menggunakan media interaktif komik elektronik berbasis flash movie. Sementara untuk mengetahui respon atau tanggapan mahasiswa terhadap media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* peneliti memberikan angket.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini berupa hasil tes dan hasil angket. Hasil data tersebut diolah dengan menggunakan rumus statistik. Berdasarkan hasil pengolahan data didapatkan hasil penelitian sebagai berikut.

Pengembangan Media Interaktif Komik Elektronik Berbasis *Flash Movie*

Media komik elektronik yang dirancang berupa komik berbasis flash movie dengan judul komik “Jalan Kesuksesan”. Pengembangan media interaktif komik elektronik berbasis flash movie dilakukan secara bertahap seperti yang tergambar pada alur penelitian. Tahap **pertama** adalah penentuan atau pemilihan terhadap materi penelitian. Materi yang sudah ditentukan kemudian dikembangkan dan divalidasi oleh ahli materi. Validasi materi dilakukan dengan tujuan untuk melihat kesesuaian materi penelitian dengan media yang digunakan. Validasi materi dilakukan oleh Bapak Drs. M. Jakfar Ismail, M.Pd., dosen FKIP Universitas Almuslim bidang Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil validasi materi didapatkan tiga materi pokok yang menjadi fokus penelitian, yaitu menulis cerpen, menulis drama, serta menulis puisi. **Tahap kedua**, yaitu tahap menentukan tema komik, menyusun kerangka komik, menentukan alur, amanat, serta ending cerita yang dikembangkan dalam komik elektronik berbasis flash movie. Pemilihan tema komik disesuaikan dengan kisah atau cerita atau pengalaman hidup yang dekat dengan kehidupan mahasiswa. Adapun tema komik yang dipilih adalah “**Perjalanan Hidup Seorang Gadis Desa**” dengan judul “**Jalan Kesuksesan**”. **Tahap ketiga**, yaitu tahap pembuatan gambar. Pembuatan gambar ini dilakukan dengan mendownload gambar-gambar karikatur yang ada di internet. Gambar karikatur yang diambil adalah gambar kariatur yang menarik, berwarna, serta sesuai dengan tema, alur, serta karakter tokoh komik yang telah dirancang. Gambar

karikatur yang telah didownload diedit dan dimodifikasi sesuai dengan tema komik penelitian. Selanjutnya, **tahap keempat**, yaitu tahap pendesain media komik melalui *software Microsoft Office Power Point*. Pendesain media komik dirancang dengan menggabungkan gambar-gambar karikatur yang telah dimodifikasi. Penggabungan dan pendesaian gambar komik sesuai dengan alur komik yang telah ditentukan. Gambar komik disusun dengan disertai dialog-dialog tokoh sesuai dengan tema komik. Tahap **kelima**, yaitu tahap perubahan media menjadi flash movie. Tahap ini merupakan tahap terakhir perancangan media. Tahap ini dilakukan setelah komik selesai dirancang dengan sempurna, hanya tinggal perubahan komik menjadi flash movie. Komik yang telah dirancang melalui *Microsoft Office Power Point* diubah menjadi *flash Movie* (SWF). Dengan *flash Movie* tersebut gambar-gambar komik menjadi lebih hidup, menarik, dan lucu dengan tampilannya seperti movie. Dengan mengamati komik elektronik berbasis *flash Movie* dapat menggugah emosi dan sikap mahasiswa sehingga memberikan ransangan untuk mengembangkan imajinasinya dan terjadi proses kreatif dalam menulis. Dalam proses perancangan media, ada kendala yang dialami peneliti seperti sulitnya menemukan gambar karikatur yang sesuai dengan tema, alur, serta karakter tokoh komik yang telah ditentukan. Karena hal tersebut, perancangan media menghabiskan banyak waktu. Media interaktif komik elektronik berbasis flash movie kemudian divalidasi oleh pakar media dan pakar materi. Media interaktif komik elektronik berbasis flash movie direvisi berdasarkan saran dari pakar, kemudian diujicobakan pada mahasiswa. Uji coba pada mahasiswa dilakukan dua kali, yaitu uji coba awal pada 70 mahasiswa. Uji coba media dilakukan pada kelas lain atau bukan kelas sampel penelitian.

Analisis Kelayakan Media Interaktif Komik Elektronik Berbasis Flash Movie oleh Pakar

Media Interaktif Komik Elektronik Berbasis Flash Movie yang sudah selesai dibuat, kemudian divalidasi oleh pakar media dan pakar materi dengan menggunakan angket validasi media. Pakar media dalam penelitian ini, yaitu Afrizal, M.Kom (dosen Teknik Informatika Universitas Almuslim) dan pakar materi, yaitu Drs. M.Jakfar Ismail, M.Pd. yang merupakan dosen FKIP Jurusan Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah Universitas Almuslim. Angket validasi media pembelajaran yang terdiri atas tiga aspek, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikatif gambar, dan aspek interaktif dialog. Persentase hasil penilaian kelayakan dari pakar media terhadap media interaktif komik elektronik berbasis flash movie termasuk kriteria sangat layak dengan persentase sebesar 85%. Selanjutnya, validasi media juga dilakukan oleh pakar materi. Validasi ini dilakukan untuk melihat kesesuaian media yang dikembangkan dengan materi pembelajaran. Validasi ini juga dilakukan melalui angket, terdiri atas tiga aspek penilaian, yaitu aspek materi, aspek penyajian pembelajaran, serta aspek bahasa dialog komik. Persentase hasil penilaian kelayakan dari pakar media terhadap media interaktif komik elektronik berbasis flash movie termasuk kriteria sangat layak dengan persentase sebesar 95%.

Hasil Kemampuan Menulis Karya Sastra dengan Media Interaktif Komik Elektronik Berbasis Flash Movie

Pembelajaran menulis karya sastra dengan media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* dilaksanakan mulai bulan Maret sampai Agustus 2013. Pelaksanaan tersebut dilaksanakan pada kelas eksperimen. Penggunaan media interaktif komik elektronik berbasis *flash*

movie dilakukan pada tiga materi penelitian, yaitu menulis dongeng/cerpen, menulis drama, serta menulis puisi. Pembelajaran menulis karya sastra dengan media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* dilaksanakan dengan mengkolaborasikan dengan model atau metode pembelajaran inovatif seperti seperti metode kooperatif seperti *Think-Talk, Write* (TTW), *Think-Paire-Share* (TPS), *Numberet Head to Gether* (NHT) dan metode kooperatif lainnya.

Pembelajaran menulis karya sastra dengan media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* terlihat mahasiswa sangat antusias dalam menjalankan pembelajaran. Hal ini terlihat aktivitas mahasiswa sangat aktif dibandingkan dengan aktivitas dosen. Ketika menulis karya sastra dikerjakan dalam kelompok, mahasiswa sibuk mendiskusikan ide-ide yang terdapat dalam komik yang ditampilkan. Selain itu, dengan adanya media komik elektronik penulisan karya sastra yang ditulis lebih terarah.

Kemampuan mahasiswa menulis karya sastra

Kemampuan mahasiswa dalam menulis karya sastra mengalami peningkatan yang sangat signifikan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie*. Hal ini terbukti dari hasil pretes dan postes yang diperoleh mahasiswa. Hasil pretes mahasiswa kelas eksperimen dan kontrol rata-rata memperoleh nilai 51,2 (menulis dongeng/cerpen), 51,8 (menulis drama), 67,2 (Menulis Puisi). Sementara kelas kontrol 53,6 (menulis dongeng/cerpen), 53,2 (menulis drama), 67,9 (Menulis Puisi). Secara lebih jelas hasil pretes kemampuan siswa menulis karya sastra dapat diperincikan seperti tabel berikut.

Tabel 1. Nilai Pretes

Kelas	Nilai Rata-rata		
	dongeng/ cerpen	drama	Puisi
Eksperimen	51,2	51,8	67,2
Kontrol	53,6	53,2	67,9

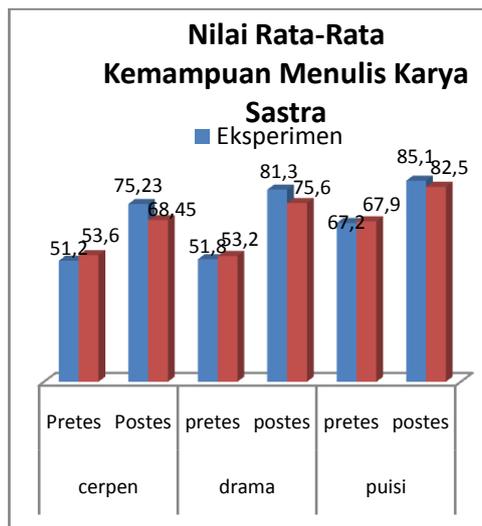
Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa rata-rata nilai kemampuan menulis dongeng/cerpen dan drama kelas kontrol dan eksperimen diperoleh 50. Sementara keterampilan menulis puisi rata-rata 67. Ini menunjukkan kemampuan menulis karya sastra mahasiswa masih kurang. Untuk itu, peneliti menggunakan media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* untuk meningkatkan kemampuan menulis karya sastra.

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* terlihat bahwa kemampuan mahasiswa menulis karya sastra mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hal ini terlihat dari hasil postes yang diperoleh mahasiswa. Adapun nilai postes secara jelas dapat diuraikan seperti tabel berikut.

Tabel 2. Nilai Postes

Kelas	Nilai Rata-rata		
	dongeng/ cerpen	drama	Puisi
Eksperimen	75,23	81,30	85,10
Kontrol	68,45	75,60	82,50

Tabel di atas menunjukkan bahwa kelas eksperimen kemampuan menulis karya sastra mengalami peningkatan sangat signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa menulis karya sastra dengan media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* (kelas eksperimen) efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis karya sastra. Adapun peningkatan kemampuan mahasiswa menulis karya sastra dapat dilihat pada grafik berikut.



1) Peningkatan kemampuan menulis karya sastra

Peningkatan kemampuan menulis cerpen setelah diberi perlakuan dapat dilihat pada nilai beda rata-rata (uji-t) skor postes kedua kelas. Hasil pengujian hipotesis kemampuan menulis cerpen dengan menggunakan uji statistik *Mann-Whitney Test* pada tabel 5.10 di atas diperoleh nilai probabilitas *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah 0,000. Nilai ini lebih kecil jika dibandingkan dengan nilai 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak atau terdapat perbedaan kemampuan menulis cerpen yang signifikan antara mahasiswa kelas eksperimen dan mahasiswa kelas kontrol. Hal ini sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah jika probabilitas (Sig.) > 0,05, maka H_0 diterima. Sedangkan jika probabilitas (Sig.) < 0,05 maka H_0 ditolak. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis cerpen mahasiswa yang belajar dengan menggunakan media komik elektronik lebih baik dibandingkan dengan kemampuan menulis cerpen mahasiswa dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media komik elektronik. Selanjutnya, peningkatan kemampuan menulis terlihat pada tabel 5.13 bahwa nilai rata-rata kemampuan menulis drama antara kelompok data yang menggunakan pembelajaran dengan media interaktif

komik elektronik berbasis flash movie lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran non media interaktif komik elektronik berbasis flash movie. Nilai signifikan (Sig.) sebesar 0,016 lebih kecil dibandingkan dengan nilai $\alpha = 0,05$. Sehingga hipotesis diperoleh terdapat perbedaan peningkatan kemampuan menulis drama yang signifikan antara mahasiswa kelas eksperimen dan mahasiswa kelas kontrol diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis drama mahasiswa yang belajar dengan menggunakan media media interaktif komik elektronik berbasis flash movie lebih baik dibandingkan dengan kemampuan menulis drama mahasiswa dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media media interaktif komik elektronik berbasis flash movie. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji statistik *Mann-Whitney Test* pada tabel 5.15 di atas diperoleh nilai peningkatan kemampuan menulis puisi, yaitu nilai probabilitas *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah 0,139. Nilai ini lebih besar jika dibandingkan dengan nilai 0,05. Dengan demikian, H_0 diterima atau terdapat perbedaan kemampuan menulis puisi yang signifikan antara mahasiswa kelas eksperimen dan mahasiswa kelas kontrol. Hal ini sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah jika probabilitas (Sig.) > 0,05, maka H_0 diterima. Sedangkan jika probabilitas (Sig.) < 0,05 maka H_0 ditolak. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis puisi mahasiswa yang belajar dengan menggunakan media komik elektronik tidak lebih baik dibandingkan dengan kemampuan menulis puisi mahasiswa dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media komik elektronik.

2) Respons siswa terhadap pembelajaran Menulis Karya Sastra dengan Media Interaktif Komik Elektronik Berbasis *Flash Movie*

Berdasarkan hasil angket respons mahasiswa menunjukkan bahwa pembelajaran menulis karya sastra dengan menggunakan media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* mendapatkan respon positif dari mahasiswa. Mahasiswa 87% persen menyukai pembelajaran dengan menggunakan media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie*. Selain itu, dengan ada media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* sangat membantu mahasiswa dalam menemukan ide/gagasan dalam menulis. Hal tersebut hampir 90% mahasiswa menjawab sangat setuju. Selanjutnya, mahasiswa juga merasa puas dengan hasil belajar dengan menggunakan media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie*. Mahasiswa 90% menjawab sangat setuju. Berdasarkan hasil angket tersebut dapat disimpulkan bahwa media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis karya sastra mahasiswa calon guru sekolah dasar (PGSD).

5. PENUTUP

Simpulan

Dari hasil pengolahan dan analisis data dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Penelitian ini telah menghasilkan sebuah media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie*. Media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* ini telah diimplementasi dengan sempurna dalam pembelajaran menulis karya sastra.
- 2) Media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* *efektif* diterapkan dalam meningkatkan kemampuan menulis karya sastra mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes yang diperoleh mahasiswa. Nilai *pretes* rata-rata kemampuan mahasiswa menulis karya sastra kelas eksperimen, yaitu 51,2 (cerpen), 51,8 (drama), 67,2 (puisi) dan kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 53,6 (cerpen), 53,2

(drama), 67,9 (puisi) sementara nilai *postes* diperoleh antara kelas eksperimen, yaitu 75,13 (cerpen), 81,3 (drama), 85,1 (puisi) dan kelas kontrol 68,4 (cerpen), 75,53 (drama), 82,5 (puisi). Dari *uji-t* diperoleh nilai kemampuan *menulis cerpen* diperoleh nilai signifikan (*Sig.*)0,000. Dengan demikian, H_0 *ditolak* atau terdapat perbedaan kemampuan menulis cerpen yang signifikan antara mahasiswa kelas eksperimen dan mahasiswa kelas kontrol. Selanjutnya, peningkatan kemampuan *menulis drama* diperoleh nilai signifikan (*Sig.*) 0,016 dengan demikian H_0 *ditolak* atau terdapat perbedaan peningkatan kemampuan menulis drama yang signifikan antara mahasiswa kelas eksperimen dan mahasiswa kelas kontrol diterima. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai peningkatan kemampuan *menulis puisi*, yaitu signifikan (*sig.*)0,139. Dengan demikian, H_0 *diterima* atau tidak terdapat perbedaan kemampuan menulis puisi yang signifikan antara mahasiswa kelas eksperimen dan mahasiswa kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis puisi mahasiswa yang belajar dengan menggunakan media komik elektronik tidak lebih baik dibandingkan dengan kemampuan menulis puisi mahasiswa dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media komik elektronik.

- 3) Selain itu, hasil angket juga menunjukkan bahwa pembelajaran menulis karya sastra dengan media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* mendapat respon positif dari mahasiswa, 90% mahasiswa sangat menyukai media tersebut. Dengan adanya media tersebut mahasiswa lebih termotivasi dan antusias dalam belajar.

Saran

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik bagi dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran. Untuk itu, tim peneliti menyarankan sebagai berikut.

- 1) Media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran di sekolah.
- 2) Media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* diharapkan dapat menjadi sumber belajar bagi dosen, mahasiswa, serta siswa.
- 3) Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dosen lain untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 4) Media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie* diharapkan dapat dikembangkan menjadi lebih sempurna pada penelitian berikutnya.

6. REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Akhadiyah, Sabarti. 1993. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Erlangga, Jakarta.
- Heniaty, Diah. 2006. *Pembelajaran Menulis Karangan Narasi dengan Teknik 5W+1 H*. Bandung: Tesis SPS UPI.
- Iskandarwassih dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Keraf, Gory. 2007. *Eksposisi dan Narasi*. Nusa Indah.
- McCloud, Scott. 2008. *Memahami Komik*. Kepustakaan Populer Gramedia Jakarta.
- Muslich, Mansur. 2009. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Nugroho, E. 1990. *Ensiklopedi Nasional Jilid 9*. PT. Cipta Adi Pustaka, Jakarta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. BPFE UGM, Yogyakarta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Rudiyanto, M.S & Waluya, S.B. *Pengembangan Model Pembelajaran Volume Benda Putar Berbasis Teknologi Dengan Strategi Konstruktivisme Student Active Learning Berbantuan CD Interaktif Kelas XII*. FMIPA Universitas Negeri Semarang. [Online]tersedia<http://journal.unnes.ac.id/index.php/kreano/article/download/220/229>. [5 Agustus 2012]
- Semi, Atar. 1996. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung, Angkasa.
- Suroto. 1990. *Apresiasi Sastra Indonesia untuk SMTA*. Erlangga, Jakarta.
- Sujana dan Rivai. 2010. *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Tarigan, H.G. dan Djago. 2008. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Angkasa, Bandung.