

# **Penerapan Media Gambar Komik dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Parung Kabupaten Bogor**

Oleh

**Stella Talitha<sup>1</sup>, Dinda Dania Herdiani<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP UNPAK, Bogor

<sup>2</sup>. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP UNPAK, Bogor

## **ABSTRACT**

This study aims to determine the application of comic drawing media in improving the skills of writing folklore texts in VII grade students of SMP Negeri 1 Parung Kabupaten Bogor, and to find out the obstacles experienced by students in writing folklore texts. The method used in this research is experiment. Data collection techniques used were tests, non-tests in the form of observation, and questionnaires. The sampling technique is done by way of cluster random sampling. The first hypothesis is the application of comic drawing media can improve the ability to write folklore texts can be tested for truth. This is evidenced by obtaining experimental class pretest data with an average 39,5. From these data it can be seen that the ability of students is in the level of being unable to write folklore texts. Meanwhile, the posttest results increased, The average value of the experimental class in writing folklore texts became 89.9 with a very capable level. This shows a very significant increase in the experimental class that is equal to 50.4. Therefore  $t_0$  is Bigger than  $t_t$ ,  $1,67 < 2,78 > 2,38$ . The second hypothesis is that the obstacles experienced by each student in writing folklore texts are proven true. Based on the results of the questionnaire, which states as much as 38% were experiencing obstacles when writing folklore texts. Then 44% were still experiencing obstacles in compiling the framework of folklore, in developing as a 47% folklore framework, then the obstacles in writing folklore texts through comic drawing media 38%, and the overall obstacle of teaching and learning activities 38%. Thus, the application of comic drawing media can improve writing skills of folklore texts in class VII students of SMP Negeri 1 Parung Kabupaten Bogor. Although there are some obstacles in the process, in the end students are able to write folklore texts through the media of comic drawings.

Keywords: writing skills of folklore texts, comic media

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penerapan Media Gambar Komik dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Rakyat pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Parung Kabupaten Bogor, serta untuk mengetahui kendala yang dialami oleh peserta didik dalam menulis teks cerita rakyat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara *Cluster Sampling (Area Sampling)*. Hipotesis pertama yaitu penerapan media gambar komik dapat meningkatkan kemampuan menulis teks cerita rakyat dapat teruji kebenarannya. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya data prates kelas eksperimen dengan rata-rata 39,53. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan peserta didik berada dalam taraf *tidak mampu* dalam menulis teks cerita rakyat. Sementara itu, pada hasil postes mengalami peningkatan, nilai rata-rata kelas eksperimen dalam menulis teks cerita rakyat menjadi 90,89 dengan taraf *sangat mampu*. Hal tersebut menunjukkan peningkatan yang begitu signifikan pada kelas eksperimen yaitu sebesar 51,36. Kemudian dapat dilihat juga dari perhitungan mean diperoleh  $t_{0,01} = 2,38$ . Dengan demikian  $t_0$  lebih besar daripada  $t_t$ ,  $1,67 < 2,78 > 2,38$ . Hipotesis kedua yaitu kendala yang dialami oleh setiap peserta didik dalam menulis teks cerita rakyat terbukti kebenarannya. Berdasarkan hasil angket, yang menyatakan sebanyak 38% mengalami kendala pada saat membuat menulis teks cerita rakyat, kemudian 50% masih mengalami kendala dalam menyusun kerangka cerita rakyat, mengembangkan kerangka cerita rakyat 56%, lalu kendala dalam membuat teks cerita rakyat melalui media gambar komik 38%, dan kendala keseluruhan kegiatan beajar mengajar 38%. Penerapan media gambar komik dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerita rakyat pada siswa klas VII SMP Negeri 1 Parung Kabupaten Bogor. Pada akhirnya siswa mampu menulis teks cerita rakyat melalui media gambar komik.

Kata Kunci: Keterampilan menulis teks cerita rakyat, media gambar komik.

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan, di samping sebagai ilmu pengetahuan yang umum dan juga bisa sebagai acuan seseorang untuk mengasah kemampuan berpikir. Menurut Syah (2005:10), dalam pengertian yang agak luas, pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga seseorang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Selain kemampuan berbicara yang sudah diberikan, kemampuan menulis juga perlu diajarkan karena sangat dibutuhkan dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti membuat surat, menulis novel, dan menulis karya lainnya. Dalam kegiatan menulis kemampuan kreativitas seseorang tentu saja tak kalah pentingnya untuk anak, agar ia mampu berimajinasi untuk bereksperimen dalam membuat suatu karya seperti karya tulis dan mencoba hal-hal baru yang tentunya bersifat positif. Sejak manusia lahir kemuka bumi, sejak itulah mereka diajarkan hal-hal yang baik. Anak usia balita diajak berbicara walaupun sejatinya ia belum mampu melafakan huruf dengan benar, tetapi di situlah terselip pelajaran bagaimana ia berinteraksi dengan manusia lainnya yang diajarkan oleh orang terdekat, yaitu ayah dan ibunya.

Tidak hanya kemampuan berbicara saja yang diajarkan, tetapi sejak dini manusia harus diperkenalkan dengan tulisan dan belajar untuk menulisnya. Keterampilan menulis merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari aktivitas belajar mengajar di sekolah. Kegiatan menulis menjadikan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dan merangsang keterampilan siswa dalam merangkai kata.

Memasuki tahap sekolah dasar (SD), anak mendapatkan pendidikan yang bersifat formal, di sana ia diajarkan dan diberi masukan (*input*) berupa mata pelajaran yang ringan sesuai dengan jenjang pendidikan dan kemampuan berpikirnya. Di tahap ini anak yang masih SD diajarkan menulis kata perkatanya dan mulai menulis kalimat walaupun ia belum memahami betul mana yang benar dan mana yang salah, maka dari sinilah harus diajarkan dengan sangat hati-hati dan tidak boleh ada kesalahpahaman dalam proses pembelajaran.

Pendidikan jenjang selanjutnya, yaitu sekolah menengah pertama (SMP). Di tahap ini siswa mampu berpikir lebih jauh. Guru wajib memberikan dorongan atau rangsangan kepada siswanya agar lebih termotivasi dalam belajarnya, karena manusia mempunyai potensi yang besar dan kreativitas tanpa batas dalam berpikir. Keterampilan menulis tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan, praktik yang banyak, dan teratur. Pembelajaran menulis di sekolah sebagai wadah untuk mengembangkan potensi siswa dalam hal tulis-menulis pada siswa.

Tujuan pendidikan itu sendiri memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan, dan juga menjadikan manusia yang seutuhnya yang memiliki akal pikiran yang sehat. Tujuan pendidikan itu bersifat normatif, yaitu bersifat memaksa, tetapi tidak bertentangan karena bersifat mendidik manusia agar terarah ke arah yang lebih baik lagi.

Dalam pembelajaran menulis pada jenjang SMP kali ini, salah satunya yaitu materi teks cerita rakyat. Menulis teks cerita rakyat terdapat pada kompetensi dasar 3.12 dan 4.12, yaitu siswa mampu mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar, dan siswa mampu menceritakan kembali isi fabel atau legenda daerah setempat. Kendala yang sering dijumpai terkadang siswa merasa jenuh dalam pembelajaran di kelas karena terbatasnya media pembelajaran di kelas yang menjadikan siswa kurang aktif dalam belajar dan terlihat monoton, dan menjadikan siswa kurang memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Terlebih materi cerita rakyat yang siswa dengar ceritanya masih kurang lengkap dan sulit untuk dikembangkan.

Media gambar komik, yaitu suatu media memudahkan siswa untuk meningkatkan siswa dalam proses belajar, menambah wawasan dalam pembelajaran cerita rakyat, dan mengasah kreativitas siswa dalam membuat dan mengembangkan cerita rakyat tersebut. Karena melalui adanya gambar-gambar yang menarik dan unik dari cerita rakyat tersebut membuat siswa tertarik untuk belajar dan mengasah kreativitas keterampilan menulisnya melalui media gambar komik yang sudah disediakan oleh guru. Media gambar komik pada teks cerita rakyat untuk siswa kelas VII ini, diharapkan adanya berkesinambungan dengan pembelajaran cerita rakyat legenda

melalui media gambar komik yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, dilakukan adanya proses penelitian atau eksperimen, terkait dengan permasalahan di atas agar kita mengetahui bagaimana nanti penerapan media gambar komik dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerita rakyat pada siswa. Maka penelitian ini mengambil judul **“Penerapan Media Gambar Komik dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Rakyat pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Parung Kabupaten Bogor”**.

### **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya kreativitas siswa dalam membuat teks cerita rakyat.
2. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran di kelas.
3. Terbatasnya media pembelajaran di kelas.
4. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru.
5. Siswa merasa jenuh terhadap pembelajaran yang monoton di kelas.

### **Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Penerapan media gambar komik dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita rakyat pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Parung Kabupaten Bogor.
2. Kendala yang dialami siswa kelas VII SMP Negeri 1 Parung Kabupaten Bogor dalam keterampilan menulis teks cerita rakyat dengan menggunakan media gambar komik.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah penerapan media gambar komik dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerita rakyat pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Parung Kabupaten Bogor?
2. Adakah kendala yang dialami siswa kelas VII SMP Negeri 1 Parung Kabupaten Bogor dalam menulis teks cerita rakyat dengan menggunakan media gambar komik?

### **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui penerapan media gambar komik dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita rakyat siswa kelas VII SMP Negeri 1 Parung Kabupaten Bogor.
2. Mengetahui kendala yang dialami siswa kelas VII SMP Negeri 1 Parung Kabupaten Bogor dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita rakyat dengan menggunakan media gambar komik.

### **Hakikat Keterampilan Menulis**

Menurut pendapat Dalman (2014), menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi saluran tulisan atau media, dan pembaca. Menulis merupakan proses menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur. Hasil dari suatu proses ini biasa disebut dengan istilah kerangan atau tulisan.

Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Banyak ahli telah mengemukakan pengertian menulis. Menurut pendapat Abbas (2006), keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata, gramatikal, dan penggunaan ejaan.

### **Hakikat Cerita Rakyat**

Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Dahulu cerita rakyat diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya secara lisan (Hutomo, 1991). Sampai sekarang kita juga masih mendengarkan kisah-kisah cerita rakyat yang diceritakan oleh nenek moyang secara turun-temurun.

Mengenal cerita rakyat adalah bagian dari mengenal sejarah dan budaya suatu daerah. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang terjadinya berbagai hal, seperti terjadinya alam semesta. Adapun tokoh-tokoh dalam cerita rakyat biasanya ditampilkan dalam berbagai wujud, baik kesemuanya disifatkan seperti manusia. Cerita rakyat adalah karya

sastra Melayu lama berbentuk prosa yang berisi cerita, undang-undang, silsilah raja-raja, agama, sejarah, biografi, atau gabungan dari semuanya (Somad, dkk 2007). Cerita rakyat tidak akan memudar seiring dengan perkembangan zaman. Walaupun sering ditemukan cerita yang berbeda dengan versi aslinya, tetapi tidak memungkinkan mengubah inti dari cerita tersebut.

### **Hakikat Cerita Legenda**

Legenda adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi yang ceritanya dihubungkan dengan tokoh sejarah serta dibumbui dengan keajaiban, kesaktian, dan keistimewaan tokohnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian legenda adalah cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah. Dalam buku PUEBI & Sastra Indonesia (2018), legenda yaitu sebuah cerita rakyat yang berisi tentang asal-usul terjadinya suatu tempat, misalnya saja cerita Asal-usu Banyuwangi, Asal-usul Danau Toba, dan terbentuknya Tangkuban Perahu.

Mengenai pergolangan legenda sampai kini belum ada kesatuan pendapat di antara para ahli. Bruvand (dalam Danandjaja 2007: 67) misalnya menggolongkan legenda menjadi empat kelompok, yakni: (1) legenda keagamaan (*religious legends*), (2) legenda alam gaib (*supernatural legends*), (3) legenda perseorangan (*personal legends*), (4) legenda setempat (*local legends*).

### **Hakikat Media Pembelajaran**

Kata “media” berasal dari bahasa Latin *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Sadiman, dkk 2018:6). Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Rossi dan Bredle (1966, dalam buku Sanjaya, 2016), menjelaskan bahwa media

pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan lain sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam itulah kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Namun demikian, media bukan hanya sebagai alat atau bahan pembelajaran saja, tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.

### **Hakikat Pembelajaran Media Gambar Komik**

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “*comic*” yang kurang lebih secara semantic berarti “lucu”, “telucon” atau kata *kōmos* ‘revel’ bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke-21. Pada awalnya komik memang ditujukan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan secara *semiotics (symbolis)* maupun secara *hermeneutics* (tafsiran) tentang hal-hal yang lucu. Pada sejarah mulanya, komik justru dimulai dari *comic strip*, yang kerap ditemukan di beberapa majalah atau koran-koran di masa lalu. Dan seiring dengan perkembangannya, komik tidak lagi dibuat secara *comic strip* dan untuk tema atau genre-nya sudah tidak cenderung ke hal-hal yang lucu lagi, tetapi lebih meluas ke tema atau genre lainnya mulai dari aksi, horror sampai fiksi ilmiah (M.S. Gumelar 2004).

Menurut Sumantri (2016), komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita ke dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Komik adalah rangkaian gambar yang disusun untuk menggambar suatu cerita. Oleh karena itu, di dalam Bahasa Indonesia komik disebut cerita bergambar. Selain gambar, sebagian dari komik juga dilengkapi dengan teks yang ditampilkan sebagai dialog maupun sekedar keterangan gambar (*caption*). Pada umumnya sebuah komik menampilkan peranan seorang tokoh atau karakter, Adi Kusrianto (2007).

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Parung yang beralamat di Jl. Tulang Kuning No. 68 Kecamatan Parung, Kabupaten Bogor yang merupakan salah satu SMP negeri favorit di wilayah Kecamatan Parug. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 Juni 2019.

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan suatu cara guru dan peserta didik bersama-sama mengerjakan latihan atau percobaan untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu aksi. Dalam melakukan metode eksperimen, penelitian melakukan perlakuan atau *treatment* kepada subjek, sekelompok subjek atau kondisi, alat atau bahan tertentu untuk menentukan apakah perlakuan tersebut memiliki dampak atau pengaruh pada variabel atau faktor hasil tertentu.

### Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 7 SMP Negeri 1 Parung yang terbagi ke dalam 10 (sepuluh) kelas sebanyak 332 siswa, tahun akademik 2018/2019

### Sampel

Pengambilan sampel tidak dilakukan terhadap individu tetapi terhadap *cluster* kelompok secara acak. Kemudian dilakukan pengundian nama-nama kelas. Berdasarkan teknik pengambilan sampel tersebut maka yang menjadi sampel adalah kelas VII - 9 sebanyak 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VII - 7 sebanyak 32 siswa sebagai kelas kontrol.

### Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Teknik Tes

Tes yang diberikan yaitu siswa menyebutkan dan menjelaskan struktur teks cerita rakyat (legenda), menyebutkan kaidah kebahasaan teks cerita rakyat (legenda) dan membuat cerita rakyat (legenda) dengan menggunakan media gambar komik. Dengan demikian peneliti dapat membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dengan menggunakan media gambar komik. Nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol menggunakan media poster.

#### 2. Kuesioner (Angket)

Angket yang dibagikan bersifat tertutup. Pada angket tersebut, siswa hanya mengisi pilihan “ya” atau “tidak”.

#### 3. Observasi

Hal-hal yang diamati itu bisa gejala-gejala tingkah laku, benda-benda hidup, ataupun benda mati. Kegiatan observasi pada penelitian dilakukan untuk mengamati siswa pada saat proses pembelajaran sebanyak dua orang pengamat agar dapat mengetahui keefektifan menulis teks cerita rakyat dengan penerapan menggunakan media gambar komik pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Parung.

### Definisi Konseptual

#### 1. Media Gambar Komik

Media gambar komik merupakan media yang efektif dalam mengajarkan kepada siswa untuk menumbuhkan sisi kreatif siswa dalam mengembangkan suatu materi yang diajarkan guru. Media gambar komik juga sebagai media visual yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami, memberikan edukasi dan informasi dalam bentuk media visual. Media gambar komik juga untuk merangsang minat siswa dalam belajar, karena disuguhkan dengan gambar-gambar yang menarik, inspiratif, dan kreatif.

#### 2. Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita yang sudah ada sejak dahulu dan diceritakan oleh nenek moyang dari turun temurun kepada anak dan cucunya dari generasi ke generasi selanjutnya. cerita rakyat tidak diketahui pasti siapa pengarangnya. Cerita rakyat mempunyai nilai-nilai moral dan kehidupan yang tinggi. Di dalam cerita rakyat salah satunya terdapat cerita jenis legenda. Legenda adalah suatu cerita rakyat yang dianggap oleh empunya cerita yang benar-benar terjadi, karena menceritakan asal-usul suatu tempat atau daerah, maupun asal-usul penamaan suatu nama daerah tersebut.

### Definisi Operasional

#### 1. Penerapan Media Gambar Komik

Dengan memperhatikan kaidah kebahasaan dan struktur cerita rakyat jenis legenda. Melalui gambar-gambar komik yang akan diberikan kepada siswa agar mereka lebih memahami materi yang diajarkan dan menumbuhkan sisi kreatifitas siswa dalam penerapan media gambar komik tersebut.

#### 2. Kemampuan Menulis Teks Cerita Rakyat

Dalam penerapan media gambar komik untuk menulis teks cerita rakyat adanya gambar disertakan dialog percakapan yang nantinya siswa akan menulis kembali di kertas dalam bentuk narasi teks cerita rakyat

yang utuh, dan tidak lupa menggunakan struktur dan kaidah kebahasaan cerita rakyat secara benar.

### Teknik Analisis Data

- Menentukan nilai setiap siswa  
Untuk menentukan nilai setiap siswa, skor diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Rumus :

$$N = \frac{\text{SKOR}}{\text{STI}} \times 100 \%$$

Keterangan :

N = Nilai Siswa  
STI = Skor total ideal

- Menentukan nilai rata-rata kelas  
Untuk mencari nilai rata-rata kelas digunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata  
N = Jumlah siswa  
 $\sum x$  = Jumlah nilai

- Menentukan Nilai Standar Keberhasilan  
Dalam menentukan nilai standar keberhasilan kemampuan menulis maka digunakan interval persentase tingkat penguasaan yang diambil dari tabel penilaian acuan patokan untuk skala lima. Dalam menentukan standar keberhasilan menulis karangan argumentasi, digunakan interval presentasi tingkat penguasaan yang diadopsi dari tabel Penilaian Acuan Patokan (PAP) untuk skala lima yang diungkapkan oleh Nurgiyantoro (2001). Berikut ini adalah interval presentase tingkat penguasaan menulis karangan argumentasi yang diadopsi dari pendapat Nurgiyantoro tersebut.

- Menghitung Perbedaan Mean  
Untuk menentukan perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol maka digunakan rumus Uji (t-test)

Rumus :

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x - N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan :

M = nilai rata-rata per kelas  
X = deviasi setiap nilai  $x_2$  dan  $x_1$   
N = banyaknya subyek  
Y = deviasi setiap nilai  $Y_2$  dan  $Y_1$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data

Media yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan media pembelajaran gambar komik dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks cerita rakyat pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Parung. Kemudian, dalam penelitian meningkatkan keterampilan menulis teks cerita rakyat pada kelas VII SMP Negeri 1 Parung menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Peneliti membagi dua kelas penelitian yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan media gambar komik, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan menerapkan media poster. Berdasarkan proses pembelajaran di kedua kelas tersebut maka akan dapat diperoleh hasil tes. Tes tersebut terdiri dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Keduanya mempunyai bobot nilai yang sama dalam pengujiannya.

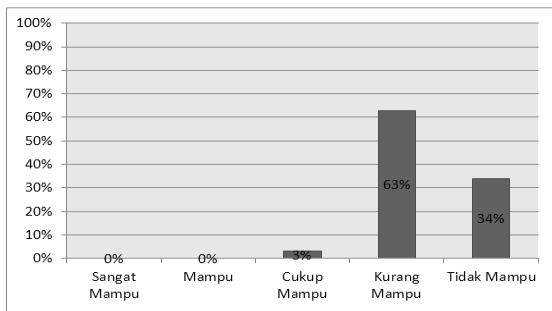
### 1. Data Kelas Eksperimen

Tabel rekapitulasi analisis data hasil *pretest* nilai pengetahuan dan nilai keterampilan menulis teks cerita rakyat pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut.

**Tabel 1. Rekapitulasi analisis data nilai *pretest* Menulis teks cerita rakyat kelas eksperimen**

Interval Nilai	Interval Persentase	Frekuensi	Persentase	Interpretasi
85-100	85-100%			Sangat Mampu
75-84	75-84%			Mampu
60-74	60-74%	1	3%	Cukup Mampu
40-59	40-59%	20	63%	Kurang Mampu
0-39	0-39%	11	34%	Tidak Mampu
Jumlah		32	100%	

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan *pretest* nilai pengetahuan dan nilai keterampilan menulis teks cerita rakyat peserta didik kelas eksperimen mencapai 63% paling tertinggi dengan tingkat penguasaan 40-59% sehingga dapat dinyatakan bahwa peserta didik masih *kurang mampu* memahami dan membuat teks cerita rakyat.



**Gambar 1. Diagram Rekapitulasi Analisis Data Hasil Pretest Pengetahuan dan Keterampilan Menulis Teks Cerita Rakyat Kelas Eksperimen**

Berdasarkan grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa di kelas eksperimen dengan frekuensi tertinggi 29 dengan hasil persentase yaitu 63% dengan taraf kemampuan *kurang mampu*. Sedangkan pada frekuensi 4 dengan persentase 3% siswa dinyatakan *cukup mampu*.

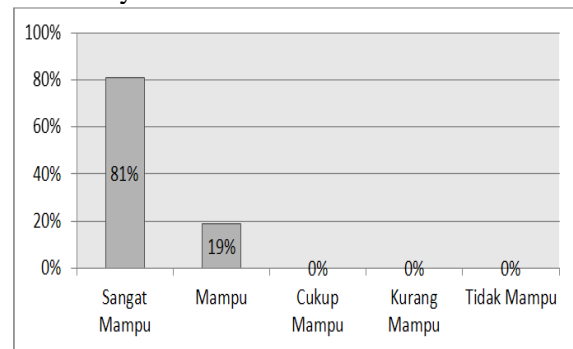
**Tabel 2. Rekapitulasi Analisis Data Hasil Posttest Pengetahuan dan Keterampilan Menulis Teks Cerita Rakyat Kelas Eksperimen**

Interval Nilai	Interval Persentase	Frekuensi	Persentase	Interpretasi
85-100	85-100%	26	81%	Sangat Mampu
75-84	75-84%	6	19%	Mampu
60-74	60-74%			Cukup Mampu
40-59	40-59%			Kurang Mampu
0-39	0-39%			Tidak Mampu
Jumlah		32	100%	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat 81% dari 32 peserta didik kelas eksperimen yang mencapai nilai interval persentase tingkat 85-100% dengan tingkat kemampuan *sangat mampu*. Kemudian pada tingkat penguasaan 75-84%, terdapat 19% dari 6 peserta didik dengan tingkat *mampu*. Sementara itu, pada tingkat penguasaan 60-74% tidak ada peserta didik yang mendapat tingkat kemampuan *cukup mampu*. Tidak ada peserta didik yang mencapai tingkat *kurang mampu* pada tingkat kemampuan 40-59%. Terakhir, dari tabel di atas, pada tingkat penguasaan 0-39% juga tidak ada peserta didik yang mendapat tingkat kemampuan *tidak mampu*.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan *posttest* nilai pengetahuan dan nilai keterampilan menulis teks cerita rakyat peserta didik kelas eksperimen mencapai 81% paling tertinggi dengan tingkat penguasaan 85-100% sehingga dapat dinyatakan bahwa peserta didik sudah

*sangat mampu* memahami dan membuat teks cerita rakyat



**Gambar 2. Diagram Rekapitulasi Analisis Data Hasil Posttest Pengetahuan dan Keterampilan Kelas Eksperimen**

Berdasarkan grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat penguasaan *posttest* pengetahuan dan keterampilan kelas eksperimen dengan frekuensi tertinggi 26 dengan hasil persentase yaitu 81% dengan taraf kemampuan *sangat mampu*. Sedangkan pada frekuensi 6 dengan persentase 19% siswa dinyatakan *mampu*.

## 2. Data Kelas Kontrol

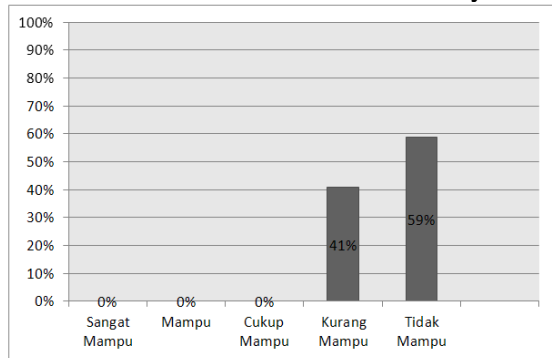
Tabel rekapitulasi analisis data hasil *pretest* nilai pengetahuan dan nilai keterampilan menulis teks cerita rakyat pada kelas kontrol adalah sebagai berikut.

**Tabel 3. Rekapitulasi Analisis Data Hasil Pretest Menulis Teks Cerita Rakyat Kelas Kontrol**

Interval Nilai	Interval Persentase	Frekuensi	Persentase	Interpretasi
85-100	85-100%			Sangat Mampu
75-84	75-84%			Mampu
60-74	60-74%			Cukup Mampu
40-59	40-59%	13	41%	Kurang Mampu
0-39	0-39%	19	59%	Tidak Mampu
Jumlah		32	100%	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik yang mencapai nilai interval persentase pada tingkat 85-100% dengan tingkat kemampuan *sangat mampu*. Selanjutnya pada tingkat penguasaan 75-84%, juga tidak terdapat peserta didik yang mendapat tingkat kemampuan *mampu*. Kemudian, pada tingkat penguasaan 60-74% tidak terdapat juga jumlah peserta didik mendapat tingkat kemampuan *cukup mampu*. Sementara itu, terdapat 13 peserta didik, kurang lebih 41% dari jumlah peserta didik pada tingkat kemampuan 40-59% yang mencapai tingkat *kurang mampu*. Terakhir, dari tabel di atas, pada tingkat penguasaan 0-39% terdapat 59% dan jumlah peserta didik mencapai 19 orang dengan tingkat kemampuan *tidak mampu*.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan *pretest* nilai pengetahuan dan nilai keterampilan menulis teks cerita rakyat peserta didik kelas kontrol mencapai 59% paling tertinggi dengan tingkat penguasaan 0-39% sehingga dapat dinyatakan bahwa peserta didik masih *tidak mampu* memahami dan membuat teks cerita rakyat.



**Gambar 3 Diagram Rekapitulasi Analisis Data Hasil Pretest Pengetahuan dan Keterampilan Menulis Teks Cerita Rakyat Kelas Kontrol**

Berdasarkan grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat penguasaan *pretest* pengetahuan dan keterampilan di kelas kontrol dengan frekuensi tertinggi 19 dengan hasil persentase yaitu 59% dengan taraf kemampuan *kurang mampu*.

Tabel rekapitulasi analisis data hasil *posttest* nilai pengetahuan dan nilai keterampilan menulis teks cerita rakyat pada kelas kontrol adalah sebagai berikut.

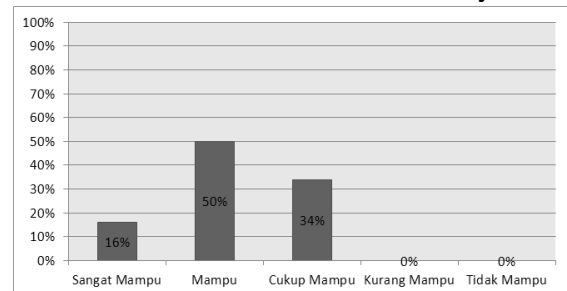
**Tabel 4. Rekapitulasi Analisis Data Hasil Posttest Pengetahuan dan Keterampilan Kelas Kontrol**

Interval Nilai	Interval Persentase	Frekuensi	Persentase	Interpretasi
85-100	85-100%	5	16%	Sangat Mampu
75-84	75-84%	16	50%	Mampu
60-74	60-74%	11	34%	Cukup Mampu
40-59	40-59%			Kurang Mampu
0-39	0-39%			Tidak Mampu
Jumlah		32	100%	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat 16% dari 5 peserta didik kelas kontrol yang mencapai nilai interval persentase tingkat 85-100% dengan tingkat kemampuan *sangat mampu*. Kemudian pada tingkat penguasaan 75-84 juga terdapat 50% dari 16 peserta didik dengan tingkat kemampuan *mampu*. Sedangkan pada tingkat penguasaan 60-74% terdapat 34% dari 11 peserta didik dengan tingkat kemampuan *cukup mampu*. Sementara itu, tidak ada peserta didik yang mencapai tingkat *kurang mampu* pada tingkat kemampuan 40-59%. Terakhir, dari tabel di atas, pada tingkat penguasaan 0-39% juga tidak

ada peserta didik yang mendapat tingkat kemampuan *tidak mampu*.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan *posttest* nilai pengetahuan dan nilai keterampilan menulis teks cerita rakyat peserta didik kelas kontrol mencapai 50% paling tertinggi dengan tingkat penguasaan 85-100% sehingga dapat dinyatakan bahwa peserta didik sudah *mampu* memahami dan membuat teks cerita rakyat.



**Gambar 4. Diagram Rekapitulasi Analisis Data Hasil Posttest Pengetahuan dan Keterampilan Kelas Kontrol**

Berdasarkan grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat penguasaan *posttest* pengetahuan dan keterampilan di kelas kontrol dengan frekuensi tertinggi 16 dengan hasil persentase yaitu 50% dengan taraf kemampuan *mampu*. Sedangkan pada frekuensi 11 dengan persentase 34% siswa dinyatakan *cukup mampu*.

### Perbandingan Mean Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Dalam Menulis Teks Cerita Rakyat.

**Tabel 5. Hasil Perbandingan Mean Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

$\sum X_1 = 1265$ (Total nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen)	$\sum Y_1 = 1097$ (Total nilai <i>pretest</i> kelas kontrol)
$\sum X_2 = 2875$ (Total nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen)	$\sum Y_2 = 2475$ (Total nilai <i>posttest</i> kelas kontrol)
$X = 1610$ (Nilai Benda di kelas eksperimen)	$Y = 1378$ (Nilai Benda di kelas kontrol)
$X^2 = 84865$ (Nilai Benda dikuadratkan di kelas eksperimen)	$Y^2 = 61986$ (Nilai Benda dikuadratkan di kelas kontrol)

Dimasukan ke dalam rumus:



$$t = \frac{(mx - my)}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{Nx + Ny - 2}\right) \cdot \left(\frac{1}{nx} + \frac{1}{ny}\right)}}$$

$$t = \frac{(50 - 43)}{\sqrt{\left(\frac{3861.875 + 2645.875}{32 + 32 - 2}\right) \cdot \left(\frac{1}{32} + \frac{1}{32}\right)}}$$

$$t = \frac{7}{\sqrt{\left(\frac{6507.75}{62}\right) \cdot (0.06)}}$$

$$t = \frac{7}{\sqrt{(104.9637) \cdot (0.06)}}$$

$$t = \frac{7}{\sqrt{6.297822}}$$

$$t = \frac{7}{2.509}$$

$$t = 2.78$$

$$d.b. = (Nx + Ny - 2) = (32 + 32 - 2) = 62$$

Dari hasil penghitungan di atas, harga  $t_{hitung} = 2,78$  dengan hasil  $d.b = 62$ . Dilakukan uji pada tabel "t" bahwa nilai  $d.b = 62$  diperoleh dengan  $t_{0,01} = 2,38$  dan  $t_{0,05} = 1,67$ . Dengan demikian,  $t_{hitung}$  jauh lebih besar daripada  $t_{tabel}$  atau  $t_{hitung}$  signifikan karena nilai  $t_{tabel} < t_{hitung}$  yaitu  $2,38 < 2,78 > 1,67$ . Hasil tersebut menyatakan bahwa penerapan media gambar komik dapat meningkatkan kemampuan menulis teks cerita rakyat pada kelas VII SMP Negeri 1 Parung.

### Analisis Data Penilaian Sikap

Penilaian sikap dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung berdasarkan indikator sikap spiritual dan sosial. Pertama, berdoa sebelum dan sesudah belajar (A). Kedua, menjawab salam pada saat pembelajaran hendak dimulai dan berkhair (B). Ketiga, disiplin (memakai seragam sekolah dengan rapi, hadir tepat waktu, dan mengikuti pembelajaran dengan tertib) (C). Keempat, bertanggung jawab (menyelesaikan tugas yang diberikan pada saat pembelajaran) (D). Kelima, sopan (meminta izin saat meninggalkan kelas ketika pembelajaran berlangsung, menghormati guru dan teman, saling menghargai satu sama lain) (E). Terakhir, gotong royong (aktif saat berdiskusi dan membantu teman jika memerlukan pertolongan) (F).

### Pembuktian Hipotesis

Pada BAB II dalam penelitian ini, peneliti mengemukakan bahwa terdapat dua hipotesis. Adapun hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

1. Penerapan media gambar komik dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerita rakyat pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Parung.

2. Terdapat kendala pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Parung dalam menggunakan media gambar komik dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita rakyat.

Berdasarkan hasil penelitian, hipotesis pertama yaitu penerapan media gambar komik dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerita rakyat pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Parung teruji kebenarannya dengan menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest* pada saat penelitian. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya nilai prates dengan rata-rata 39.5.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa, kemampuan peserta didik berada dalam taraf *tidak mampu* dalam menulis teks cerita rakyat. Sementara itu, pada hasil *posttest* menunjukkan peningkatan, nilai rata-rata kelas eksperimen dalam menulis teks cerita rakyat menjadi 89.9 dengan taraf *sangat mampu*. Jadi terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 50.4. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai peserta didik setelah diperlakukan penerapan media gambar komik.

Selanjutnya hasil *pretest* pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 34.3 dengan kategori kemampuan peserta didik *tidak mampu*, sementara hasil *posttest* pada kelas kontrol mencapai nilai rata-rata 77.3 dengan kategori *mampu*. Jadi, dengan melihat hasil tersebut terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 43. Dengan demikian, dapat diketahui terdapat peningkatan nilai peserta didik setelah diperlakukan penerapan media poster.

Dari hasil penghitungan di atas, harga  $t_{hitung} = 2,78$  dengan hasil  $d.b = 62$ . Dilakukan uji pada tabel "t" bahwa nilai  $d.b = 62$  diperoleh dengan  $t_{0,01} = 2,38$  dan  $t_{0,05} = 1,67$ . Dengan demikian,  $t_{hitung}$  jauh lebih besar daripada  $t_{tabel}$  atau  $t_{hitung}$  signifikan karena nilai  $t_{tabel} < t_{hitung}$  yaitu  $2,38 < 2,78 > 1,67$ . Hasil tersebut menyatakan bahwa penerapan media gambar komik dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerita rakyat pada kelas VII SMP Negeri 1 Parung.

Hipotesis kedua dapat diterima kebenarannya karena terdapat kendala pada saat peserta didik kelas VII SMP NEGERI 1 Parung dalam menulis teks cerita rakyat dengan perlakuan dari peneliti menggunakan penerapan media gambar komik. Beberapa kendala tersebut sesuai dengan hasil angket yang diberikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Pada tabel 4.27 mengenai kendala siswa, terdapat peserta didik dengan persentase 38% masih mengalami kesulitan dalam menulis teks cerita rakyat.
2. Pada tabel 4.28 mengenai kendala siswa, peserta didik dengan persentase 44% masih mengalami kesulitan dalam menyusun kerangka cerita rakyat.
3. Pada tabel 4.29 mengenai kendala siswa, terdapat peserta didik dengan persentase 47% masih mengalami kendala dalam mengembangkan kerangka cerita rakyat.
4. Pada tabel 4.30 mengenai kendala siswa, terdapat peserta didik dengan persentase 38% masih mengalami kendala dalam menulis teks cerita rakyat menggunakan media gambar komik.
5. Pada tabel 4.35 mengenai kendala siswa, terdapat peserta didik dengan persentase 38% masih mengalami kendala saat kegiatan belajar mengajar secara keseluruhan dalam teks cerita rakyat.

Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan masih ada kendala penerapan media gambar komik dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita rakyat pada kelas VII SMP Negeri 1 Parung. Adapun kendala yang paling banyak dirasakan oleh peserta didik adalah ketika harus mengembangkan kerangka cerita rakyat menjadi cerita rakyat yang baik dan benar.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan jika kedua hipotesis di atas telah terbukti kebenarannya melalui penelitian yang telah dilakukan. Terbukti bahwa Penerapan media gambar komik dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerita rakyat. Meskipun peserta didik mengalami beberapa kendala terutama pada saat menyusun kerangka cerita, mengembangkan kerangka cerita, dan kendala kegiatan belajar mengajar secara keseluruhan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

1. Penerapan media gambar komik dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerita rakyat. Hal tersebut terbukti dari hasil tes menulis teks cerita rakyat dengan media gambar komik, siswa mengalami peningkatan keterampilan menulis teks cerita rakyat setelah menggunakan media tersebut. Simpulan tersebut dapat dilihat

dari peningkatan hasil *pretest* di kelas eksperimen, siswa mempunyai keterampilan *tidak mampu* dengan nilai rata-rata 39.5 atau dengan persentase 39%. Nilai rata-rata *pretest* pengetahuan sebesar 39.1 dan nilai keterampilannya sebesar 40. Dalam *posttest* di kelas eksperimen siswa mengalami kenaikan yang signifikan dengan jumlah nilai rata-rata 89.9 atau dengan persentase 89% dan berada dalam interval **berhasil sekali**. Nilai rata-rata *posttest* pengetahuan sebesar 92.2 dan nilai keterampilannya sebesar 89.6.

2. Penerapan media gambar komik dapat menambah semangat siswa, karena disuguhkan gambar-gambar yang menarik. Media gambar komik dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerita rakyat pada kelas VII SMP Negeri 1 Parung. Dilihat dari hasil perhitungan mean dengan menggunakan rumus t-tes, diperoleh harga  $t_{hitung} = 2,78$  dengan hasil d.b = 62. Dilakukan uji pada tabel "t" bahwa nilai d.b = 62 diperoleh dengan  $t_{0,01} = 2,38$  dan  $t_{0,05} = 1,67$ . Dengan demikian,  $t_{hitung}$  jauh lebih besar daripada  $t_{tabel}$  atau  $t_{hitung}$  signifikan karena nilai  $t_{tabel} < t_{hitung}$  yaitu  $2,38 < 2,78 > 1,67$ . Hasil tersebut menyatakan bahwa penerapan media gambar komik dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerita rakyat pada kelas VII SMP Negeri 1 Parung.
3. Siswa mengalami kendala dalam memahami teks cerita rakyat. Kendala yang paling banyak dialami siswa yaitu pada tahap mengembangkan kerangka cerita rakyat dari jumlah 32 siswa, sebanyak 15 siswa atau 47%, selanjutnya siswa mengalami kendala saat menulis teks cerita rakyat, sebanyak 12 siswa atau 38%. Kendala dalam menyusun kerangka sebuah cerita rakyat sebanyak 14 siswa atau 44%. Kendala dalam menulis teks cerita rakyat menggunakan media gambar komik sebanyak 12 siswa atau 38%. Kendala keseluruhan kegiatan belajar mengajar sebanyak 12 siswa atau 38%.

### Saran

1. Media gambar komik dapat dijadikan salah satu pilihan media pembelajaran khususnya pada materi cerita rakyat, karena dengan menggunakan media tersebut siswa akan lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.
2. Dengan menggunakan media gambar komik, siswa dapat meningkatkan

keterampilan menulis teks cerita rakyat karena melalui gambar-gambar yang sudah disediakan siswa akan merasa senang dan semangat dalam membaca dan menulis teks cerita rakyat menjadi sebuah cerita yang utuh.

3. Guru bahasa Indonesia hendaknya mendorong siswa untuk terus belajar menulis teks cerita rakyat. Terlebih melalui media visual salah satunya media gambar komik yang diberikan kepada siswa agar mereka terangsang dan mudah untuk menentukan pokok bacaan serta bisa dengan tepat menarik kesimpulan suatu teks.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Gumelar. M.S. 2004. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Sadiman, Arief S. (dkk).2018. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Sumantri. M. S. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.