



Prosiding Seminar Nasional

Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Urgensi Hasil Penelitian dan Pengabdian yang Inovatif serta Adaptif untuk Mendukung Indonesia Bangkit Lebih Kuat”



Pembelajaran Teks Recount melalui Media Komik Digital

Siti Yulaikhah¹(✉), Nika Sintesa²

¹Dinas Pendidikan Kota Depok, Indonesia

²Politeknik LP3I Jakarta, Indonesia

sitiyulaikhah.m.pd@gmail.com

Abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis teks recount melalui pengembangan media komik dalam pembelajaran teks recount. Tujuan yang kedua adalah untuk mengetahui student wellbeing (kepuasan siswa) dalam pembelajaran teks recount menggunakan media komik. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan metode studi literatur untuk menguji keberhasilan penggunaan media komik dan kuesioner untuk melihat kepuasan siswa dalam pembelajaran teks recount. Populasi dalam penelitian ini adalah 25 guru Bahasa Inggris di wilayah binaan 30 orang siswa yang berada di wilayah yang sama dan di sekolah guru anggota MGMP. Uji Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan wawancara. Pada data awal diperoleh data 54,5% guru belum pernah menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil temuan penelitian, diperoleh hasil 100% guru menyatakan komik efektif digunakan dalam pembelajaran, 73% menarik, 68% mampu meningkatkan kreativitas siswa di kelas, sesuai dengan pembelajaran berdiferensiasi dan mampu merealisasikan hal abstrak menjadi real 68%. Pada hasil students' well being diperoleh hasil 91%. Maka dapat disimpulkan bahwa media komik sangat berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan siswa dan meningkatkan students' well being dalam pembelajaran menulis teks recount.

Kata kunci— Keterampilan menulis, media pembelajaran berdiferensiasi, komik digital, teks recount.

Abstract— This study aims to determine the improvement of recount text writing skills through the development of comic media in learning recount text. The second objective is to determine student wellbeing (student satisfaction) in learning recount texts using comic media. This research method is qualitative by literature study to test the success of using comic media and a questionnaire to see student satisfaction in learning recount text. The population in this study were 25 English teachers in the target area and MGMP and 30 students who were in the same area and at teacher's school members of the MGMP. Test Research data were collected through observation, questionnaires, and interviews. In the initial data, it was obtained that 54.5% of teachers had never used comics as a learning medium. Based on the research findings, 100% of teachers stated that comics were effective in learning, 73% were interesting, 68% were able to increase the creativity of students in class, according to differentiation learning and were able to make abstract things real 68%. In the students' wellbeing results, a 91% result was obtained. So it can be concluded that comic media is very influential in improving students' skills and increasing students' well-being in learning to write recount texts.

Keywords— Writing skill, differentiation learning media, digital comic, recount text.

PENDAHULUAN

Covid 19 memberikan dampak yang luar biasa terhadap proses pembelajaran di kelas. Dari kelas klasik menjadi kelas digital, dari kelas tatap muka menjadi kelas tatap maya. Dampak lain dari masa pandemi adalah perubahan kurikulum yang menekankan pada konten dan bukan konteks. Kurikulum 2013 berganti menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum ini memberikan pembelajaran intrakurikuler dengan konten yang lebih optimal sehingga siswa memiliki waktu yang cukup banyak untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru juga lebih leluasa dalam memilih berbagai perangkat ajar agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Perubahan ini menuntut guru untuk segera berbenah memperbaiki dan memperkaya model-model pembelajaran inovatif dan komunikatif di kelas daring. Media pembelajaran pun harus dirubah dari lembar kerja manual menjadi lembar kerja digital. sehingga guru dituntut untuk terus belajar mengamati dan mengkreasikan model dan media pembelajaran agar semakin bermakna dan inovatif serta sesuai dengan karakter siswa.

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi, yaitu penggunaan saluran atau media tertentu dalam proses penyampaian pesan sehingga komunikasi memegang peranan penting dalam pembelajaran (Sardiman dalam Negara; 2014). Media pembelajaran digunakan agar informasi atau komunikasi yang disampaikan guru dan siswa berlangsung baik dan dapat diterima dengan baik pula (Asnawir, 2002)

Menulis merupakan aktivitas menyampaikan gagasan yang menggunakan tulisan sebagai mediumnya (Bukhari, 2010). Menulis merupakan proses penuangan gagasan atau ide ke dalam bahasa tulis dan diwujudkan dalam beberapa tahapan yang merupakan satu sistem yang lebih utuh (Nafiah, 2017). Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Mirnawati yaitu *writing is an activity of expressing feeling in written language in order to entertain, convey, explain, or tell something to someone* (Mirnawati, 2019).

Keterampilan membaca dan menulis merupakan kegiatan yang berkaitan erat. Kemampuan menulis yang baik dapat diperoleh dengan kemampuan membaca yang baik, karena informasi yang lebih luas dan pengalaman yang didapatkan pun lebih banyak sehingga kosakata yang dimiliki oleh pembaca akan lebih beragam (Febrina, 2017)

Ada banyak manfaat yang diperoleh dengan menulis, antara lain; mengenali kemampuan potensi diri, dapat mengembangkan berbagai gagasan; lebih banyak menyerap, mencari dan menguasai informasi sehubungan dengan topik yang sedang

ditulis, mengkomunikasikan gagasan secara sistematis dan tersurat, kemampuan menilai diri sendiri, dapat menambah kemampuan memecahkan masalah, menjadi lebih aktif dalam mempelajari sesuatu yang baru, dan membiasakan berpikir kritis (Sobari, 2012):

Dalam menulis teks, siswa melibatkan beberapa komponen, antara lain; pilihan kata, kosakata yang tepat, sintaksis, mekanika, koherensi dan kohesif (Gebhard pada Apsari; 2017; 51). Sehingga dalam menghasilkan tulisan siswa perlu fokus cara membangkitkan ide, mengorganisasikannya secara koheren, menggunakan penanda wacana, dan konvensi retorik untuk menuangkannya secara kohesif ke dalam teks tertulis, merevisi teks agar lebih jelas maknanya, tata bahasa yang tepat, dan bagaimana menghasilkan produk akhir. Sehingga beberapa siswa menganggap bahwa menulis merupakan keterampilan berbahasa yang sulit. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru harus lebih kreatif dalam teknik menulis dan menggunakan media agar lebih menarik dan bermanfaat (Brown pada Apsari; 2017; 53).

Diantara berbagai media, komik menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan. Komik adalah serangkaian cerita berbentuk kartun yang memerankan karakter yang dirancang untuk menghibur pembacanya dengan gaya bahasa yang sederhana dan digemari remaja (Linggi, 2016: 21). Hal ini karena pada umumnya siswa lebih tertarik membaca buku bergambar seperti komik. Membaca komik lebih menghibur dan menyenangkan karena lebih atraktif, berwarna dengan format sampul yang bagus dan menarik (Sugiharta: 2014). Komik juga merupakan media yang sangat membantu siswa dengan gaya belajar visual dalam menggambarkan ide dan gagasannya.

Komik mengandung isi cerita yang telah diurutkan dan didukung dengan gambar sesuai kejadian untuk memudahkan siswa dalam memahami isi cerita. Gambar-gambar ini membantu pembaca meningkatkan kosakata mereka melalui hubungan antara kata-kata dan gambar (Haines, 2012). Komik itu sendiri dapat diartikan sebuah panel-panel yang berurutan yang menampilkan cerita, biasanya melalui dialog, narasi, dan simbol visual

Komik juga merupakan hasil dari penerapan teknologi pendidikan untuk memecahkan permasalahan dalam proses belajar, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien, dan menarik. Adanya media komik sebagai sumber untuk belajar akan mempermudah pebelajar dalam proses pembelajaran, khususnya dalam merealisasi konsep-konsep pelajaran yang bersifat abstrak apabila disajikan dalam bentuk teori saja dan perlu adanya penyajian konkrit. Komik membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak ke dalam contoh yang konkrit dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, terdapat lima kelebihan komik yang digunakan dalam pendidikan. Kelebihan tersebut meliputi:

- a. Meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran dan

meningkatkan partisipasi siswa;

b. Visual quality, cerita yang disajikan di dalam komik terdiri dari gambar dan bacaan dimana sangat membantu siswa agar tidak jenuh dalam proses pembelajaran

membantu siswa dengan *low and middle intelligence levels*;

c. Permanent, artinya komik dapat digunakan berulang kali apabila siswa masih mengalami kesulitan dan ingin mengingat kembali pelajaran terdahulu;

d. Perantara, khususnya bagi siswa yang tidak senang dalam membaca komik dapat mengatasi permasalahan siswa yang enggan membaca menjadi gemar membaca;

e. Populer, komik adalah bagian kebudayaan yang populer (Waluyanto, H. D;2005)

Seiring dengan perkembangan waktu dan teknologi menghasilkan variasi tema dalam format komik ini berkembang. Pada awalnya kartun yang bermedia kertas sedikit demi sedikit menjadi komik digital atau komik elektronik. Komik digital atau komik elektronik menggunakan *software* atau aplikasi yang dianggap lebih efektif karena bisa diunduh atau dibaca dari gawai. Aplikasi yang sering digunakan untuk membuat komik elektronik adalah Canva.com. Aplikasi ini menyediakan template aneka karakter yang dapat dipilih siswa untuk mewakili tokoh dalam teksnya, sehingga memudahkan bagi yang bukan desain grafis sekalipun. Komik dapat digunakan pembelajaran matematika, bahasa, ilmu sosial dan pelajaran lain. Pada pembelajaran bahasa komik digital/elektronik dapat diterapkan dalam pembelajaran teks recount, descriptive, report, procedure ataupun narrative.

Teks recount adalah teks yang sederhana berdasarkan pengalaman yang dialaminya sesuai dengan struktur teks. Generic Structure pada teks recount antara lain; Orientation, events, dan reorientation. Fungsi sosial pada teks ini adalah untuk menceritakan pengalaman. Terdapat tiga jenis teks *recount*, antara lain; *personal recount*, teks yang menceritakan kembali pengalaman di mana penulis telah terlibat secara langsung; (2) *factual recount* yaitu teks yang menceritakan kembali kejadian atau insiden seperti berita koran, laporan kecelakaan; dan (3) *imaginative recount* yaitu menceritakan peran yang bersifat imajinatif dan menghubungkan kejadian khayalan (Emilia pada Waluyanto;2011;42)

Penggunaan komik sebagai media dalam pembelajaran teks recount sangat tepat karena karakter-karakter yang dimaksud atau digambarkan dalam tulisan dapat tervisualisasikan. Dengan berbantuan canva.com yang memiliki fitur-fitur dan template menarik semakin mempermudah siswa dalam membuat komik digital recount.

Siswa memiliki gaya belajar, minat, profil belajar, dan kesiapan dalam belajar yang berbeda satu sama lain. Semua kebutuhan tersebut harus terfasilitasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan usaha penyesuaian

proses pembelajaran di kelas untuk memenuhi kebutuhan belajar individu setiap siswa agar tercapai peningkatan hasil belajar. Terdapat empat komponen pembelajaran berdiferensiasi, yaitu: isi, proses, produk, dan lingkungan belajar. Pembelajaran berdiferensiasi diyakini mampu membantu siswa dalam mencapai hasil belajar optimal, karena produk pembelajaran yang dihasilkan sesuai minat mereka (Herwina;2021;175)

Melalui kegiatan pembelajaran berdiferensiasi, semua kebutuhan belajar siswa terakomodir sesuai minat atau profil belajar yang dimiliki. Proses pembelajaran berdiferensiasi mendorong kreativitas siswa dalam mendemonstrasikan hasil pembelajaran. Pembelajaran ini memberikan ruang yang luas kepada siswa dalam mengembangkan minat dan kreativitas sehingga mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Pada pembelajaran berdiferensiasi terdapat kesamaan dengan pembelajaran mandiri yaitu terdapat proses belajar mandiri dimana siswa berinisiatif sendiri atau dengan bantuan orang lain, mencari tahu kebutuhan belajar, merumuskan tujuan, mengidentifikasi sumber daya manusia dan materi untuk belajar, memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai, dan mengevaluasi hasil pembelajarannya. Dengan kata lain keduanya sama-sama menargetkan tujuan pembelajaran dan materi yang betul-betul dibutuhkan siswa. Sedangkan perbedaannya pembelajaran mandiri tetap dapat berjalan dengan atau tanpa adanya bantuan pendidik atau pamong, sedangkan pembelajaran diferensiasi memerlukan pamong sebagai pemberi arahan (Herwina;2021;176)

METODE PENELITIAN

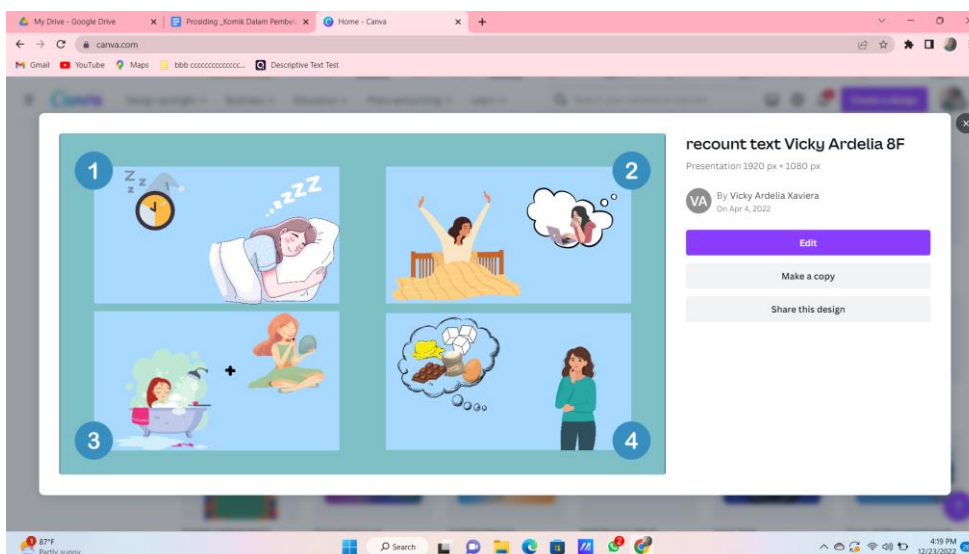
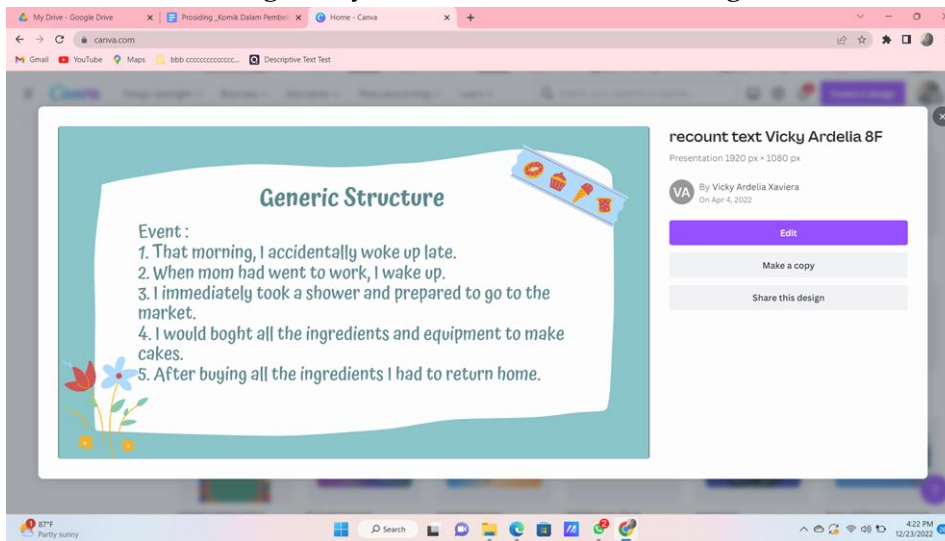
Metode penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif (Bogdan & Biklen seperti yang dikutip di dalam Sugiyono, 2011: 13). Pendekatan kualitatif lebih menekankan terhadap proses daripada hal sederhana yaitu produk atau hasil akhir; Sehingga “kebermaknaan” merupakan hal yang bersifat esensial atau penting dari pendekatan kualitatif. Pengambilan data dilakukan dengan pengisian kuesioner melalui google form dari 25 guru mata pelajaran yang berada di sekolah binaan dan peserta MGMP Bahasa Inggris. Serta Kuesioner yang dibagikan kepada siswa dari guru-guru tersebut sebanyak 30 orang tentang penggunaan komik digital dalam peningkatan keterampilan menulis.

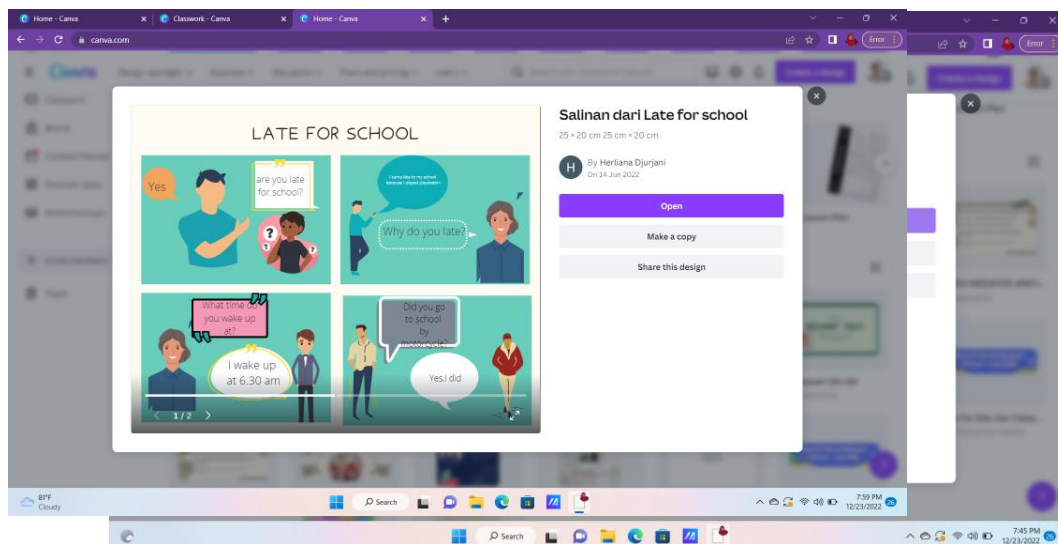
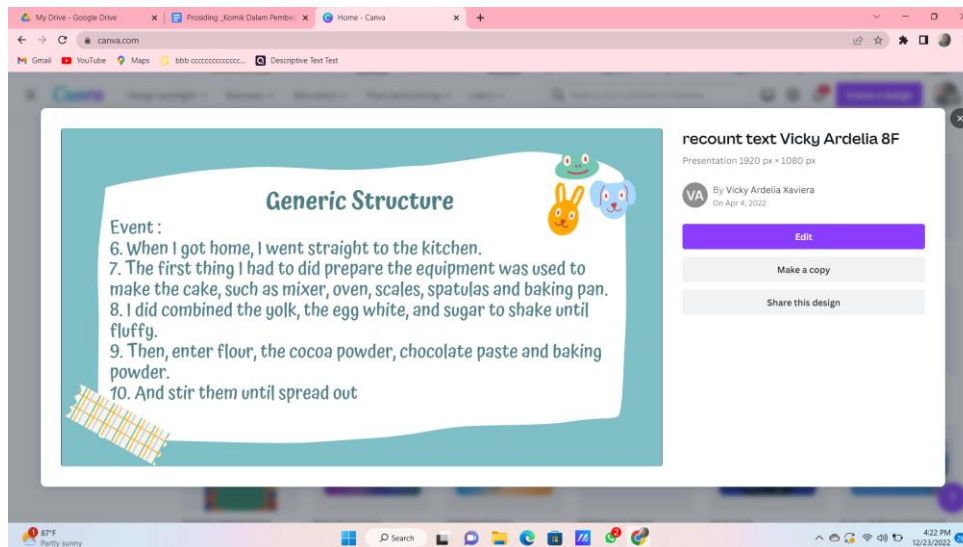
Pembelajaran menulis teks recount dengan menggunakan komik digital mempunyai langkah-langkah antara lain;

1. Siswa mendownload satu teks berbentuk recount;
2. Guru membuka we canva.com dan memberikan contoh membuat komik digital.
3. Siswa memilih satu kalimat pada teks masing-masing, lalu membuat komik stripnya
4. Guru memberikan kesempatan untuk mengembangkan kreatifitas

dalam menciptakan komik digital sesuai pada kalimatnya.

5. Berdasarkan pada contoh, siswa akan membuat teks recount pendek sederhana dan menuangkannya dalam sebuah komik digital.





Penggunaan media komik digital dalam pembelajaran menulis dimulai ketika pembelajaran struktur umum teks dan unsur kebahasaan. Pada tahap analisis bacaan, mendownload teks recount dan menganalisis struktur umumnya. Selanjutnya guru memberikan contoh penggunaan aplikasi canva.com dalam membuat comic strip. Pada kegiatan ini siswa juga mengunduh aplikasi Canva.com melalui gawai atau menggunakan laptop. Guru memberikan bimbingan cara menggunakan berbagai menu dalam aplikasi ini. Selanjutnya siswa akan menuangkan isi bacaan dalam bentuk *comic strips* dibawah bimbingan guru. Siswa akan menggunakan template dalam menentukan tokoh dan unsur-unsur lain dalam bacaan sehingga komik semakin menarik. Siswa juga dapat menambahkan efek animasi dan music pada hasil komiknya. Pada pembelajaran analisis bacaan siswa juga sekaligus belajar memahami isi bacaan sehingga mempermudah mereka dalam kegiatan pemahaman bacaan. Mereka juga belajar mengkreasikan komik di kegiatan pembelajaran menulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

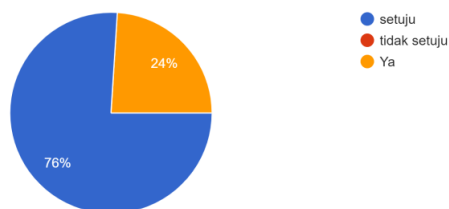
1. Keadaan Awal

Pada hasil isian kuesioner dan observasi diperoleh data bahwa 52% guru bahasa di sekolah binaan dan di MGMP belum pernah menggunakan komik sebagai media pembelajaran. 97% siswa belum pernah membuat komik digital dengan aplikasi canva.com. Pada pembelajaran menulis guru menggunakan media white board dan penugasan.

2. Keadaan Akhir

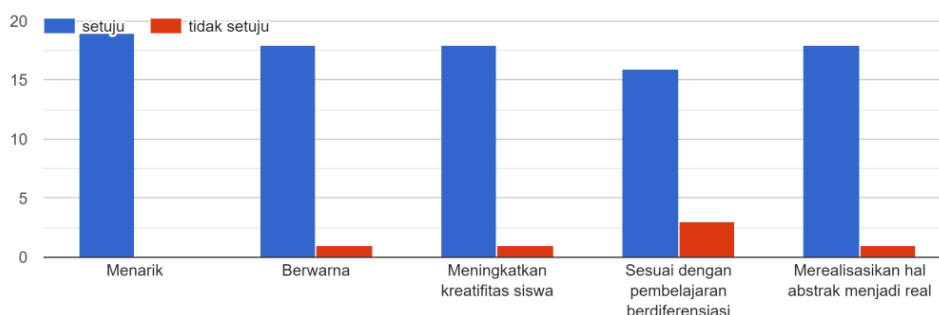
Berdasarkan hasil kuesioner tentang keefektifan media komik digital atau komik elektronik didapatkan hasil bahwa semua guru (100%) mengatakan media ini efektif sebagai media pembelajaran.

Menurut Bapak/ Ibu apakah media komik efektif digunakan untuk pembelajaran
25 responses



Hal ini sesuai dengan pendapat Subroto, E.A dan Dayana (2020) yang menyatakan bahwa media komik efektif digunakan dalam pembelajaran. siswa merasa sangat senang, bersemangat, dan tertarik mengikuti pembelajaran, memuat banyak gambar dan banyak warna sehingga menarik

Menurut Bapak/Ibu apa kelebihan dari media Komik untuk pembelajaran?



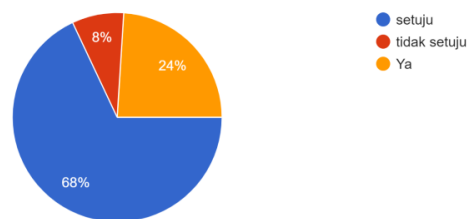
Pada kuesioner tentang kelebihan media komik digital sebanyak 19 guru 76% berpendapat menarik, 18 guru 72% mampu meningkatkan kreativitas siswa di kelas, sesuai dengan pembelajaran berdiferensiasi 16 orang atau 64%, dan mampu

merealisasikan hal abstrak menjadi real 18 orang atau 72%.

Sejalan dengan hasil penelitian Novianti dan Syaichudin (2010), bahwa komik digital menarik perhatian siswa karena penggunaan template yang sesuai dengan karakter siswa dan colourful. Penggunaan warna memudahkan siswa untuk meningkatkan daya ingat (Sujarwo dan Oktaviana;2017). Gambar yang digunakan dalam media ini menekankan pada kejelasan, pewarnaan yang kontras, ketelitian dalam pemakaian bahasa, dan ketersambungan antara penggunaan kalimat dengan ilustrasi gambar. Penggunaan komik tersebut memudahkan siswa mempelajari materi Matematika yang monoton menjadi kalimat percakapan serta alur cerita yang menarik, dan mudah dimengerti membuat siswa dapat memahami materi melalui komik yang lebih dipahami oleh siswa (Widyastuti, Mardiyana and Saputro (2017).

Pada hasil students' well being diperoleh hasil 23 orang 92%. Maka dapat disimpulkan bahwa media komik sangat berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan siswa dan meningkatkan students' well being dalam pembelajaran menulis teks recount.

Menurut Bapa/Ibu apakah penggunaan media Komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan student wellbeing (Kepuasan peserta didik dalam belajar)?
25 responses



Vulte (2014) menyatakan kelebihan membaca komik, di antaranya; (a) kalimat-kalimat yang termuat didalam komik lebih kompleks dibandingkan dengan media cetak lainnya; (b) mampu meningkatkan daya ingat karena dibuat secara berurutan membutuhkan daya ingat dan imajinasi oleh diri sendiri; (c) komik mengenalkan cerita yang tidak biasa; (d) menjadi suatu cara dalam mempelajari sastra yang rumit dan banyak jenisnya namun mudah untuk dimengerti; (e) sebagai media pembelajaran karakter karena apabila komik disajikan bersifat brutal dan kasar maka anak yang membaca akan bertindak seperti yang dibacanya (Karmawati, 2007); f) memudahkan pemahaman isi bacaan; (g) menciptakan semangat dalam menulis, bagi siswa yang senang berimajinasi; (h) menambah pengetahuan tentang kata-kata baru; (i) digunakan sebagai bahan perluasan imajinasi yang dimiliki; (j) dapat digunakan sebagai meningkatkan prestasi (Budiarti & Haryanto, 2016).

Maka berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan komik memiliki efektivitas apabila digunakan sebagai media dalam pembelajaran menulis teks recount dan mampu menciptakan student wellbeing.

SIMPULAN

Produk akhir dari pembelajaran ini adalah sebuah media pembelajaran visual yang berbentuk komik digital hasil karya siswa. Tugas guru saat proses pembelajaran adalah memfasilitasi siswa selama proses berlangsung. Di dalam prosesnya, komik sebaiknya digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran, khususnya pada saat mempelajari struktur teks, fungsi sosial, dan language feature teks recount. Media komik membantu siswa dalam memahami isi cerita dan menuangkannya pada teks yang ditulis.

Komik dapat membantu siswa dalam pemahaman bacaan dan sekaligus membantu menuangkannya ke dalam teks yang dibuat. Melalui pengembangan media komik digital dengan canva.com dalam pembelajaran keterampilan menulis teks recount dengan metode dan teknik mengajar yang tepat, guru dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka dalam menulis teks recount. Siswa dapat menentukan tokoh karakter yang ada dalam cerita dan mengetahui bagaimana isi cerita digambarkan secara kronologis. Bukan hanya itu, komik pun dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar dan mengajari siswa untuk menerjemahkan cerita ke dalam gambar bahkan seolah-olah siswa dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada siswa dan dapat mengingat sesuatu lebih lama. Materi yang terdapat di dalam komik dapat dijelaskan secara sungguh-sungguh, yang artinya bahwa materi yang berbentuk gambar dapat menjelaskan keseluruhan cerita atau materi yang dilengkapi oleh ilustrasi gambar untuk mempermudah siswa dengan mengetahui bentuk atau contoh kongkrit apa maksud dari materi tersebut.

Komik digital memiliki efektivitas dalam pembelajaran berdiferensiasi karena memberikan kebebasan kepada siswa terhadap produk pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan minat dan gaya belajar. Sehingga media ini mampu menciptakan student wellbeing atau kepuasan siswa dalam belajar.

REFERENSI

- Apsari, Yanuarti(2017). "The use of picture series in teaching writing recount text." *Eltin Journal: Journal of English Language Teaching in Indonesia* 5.2 : 51-56.
- Dewi, Ni Nyoman Krismasari, MG Rini Kristiantari, and Ni Nyoman Ganing(2019). "Pengaruh model pembelajaran picture and picture berbantuan media visual terhadap keterampilan menulis bahasa Indonesia." *Journal of Education Technology* 3.4 : 278-285.
- Emat, S., and A. Fahmi (2020). *GURU DENGAN PARADIGMA BARU*. GUEPEDIA.
- Herwina, W. (2021). Optimalisasi kebutuhan murid dan hasil belajar dengan pembelajaran berdiferensiasi. *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan*, 35(2), 175-182.

Linggi, Agustinus (2016). *Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Teks*

- Observasi untuk Siswa Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta.* (Skripsi online [http://- repository.usd.ac.id](http://repository.usd.ac.id)), Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Negara, Hasan Sastra(2014). "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)." *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 1.2 : 250-259.
- Ravelo, L. C. (2013). The Use of Comic Strips as A Means of Teaching History in the EFL Class: Proposal of Activities Based on Two Historical Comics Strips Adhering to the Principles of CLIL. *Latin American Journal of Content and Language Integral Learning* , 1-19.
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyana, D. (2020). Efektivitas pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 135-141.
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *NIRMANA Journal* , 41-55.