ARTIKEL

PENGARUH MEDIA DIGITAL *COMIC ANIMATION* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERPEN PADA SISWA KELAS IX SMP NEGERI 1 PAGU TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Oleh:

CAMAY PRIMADANI RAHAYU

14.1.01.07.0029

Dibimbing oleh :

1. **Dr. Sujarwoko, M. Pd**
2. **Dr. Endang Waryanti, M. Pd**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2018

SURATPERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangandibawahini:

Nama Lengkap	: Camay Primadani Rahayu
NPM	: 14.1.01.07.0029
Telepon/HP	:08978700697
Alamat Surel (Email)	: camayprimadairahayu@gmail.com
Judul Artikel	:**Penggunaan Media Digital *Comic Animation* Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Pagu Tahun Pelajaran 2018/2019**
Fakultas-Program Studi	: FKIP-PBSI
NamaPerguruan Tinggi	: UN PGRI Kediri
Alamat PerguruanTinggi	: Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kediri.

Denganinimenyatakanbahwa:

a. artikelyangsayatulismerupakankaryasayapribadi(bersamatimpenulis)danbebasplagia risme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikiansuratpernyataaninisaya buatdengan sesungguhnya. Apabiladikemudianhari ditemukanketidaksesuaiandatadenganpernyataaninidanadatuntutandaripihaklain, sayabersedia bertanggungjawabdan diprosessesuaidenganketentuanyangberlaku.

Mengetahui,		Kediri, 15 Agustus 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Dr. Sujarwoko, M. Pd NIDN. .0730066403	Dr. Endang Waryanti, M. Pd NIDN. 0719068703	Camay Primadani Rahayu NPM. 14.1.01.07.0029

PENGARUH MEDIA DIGITAL *COMIC ANIMATION* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERPEN PADA SISWA KELAS IX SMP NEGERI 1 PAGU TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Camay Primadani Rahayu
14.1.01.07.0029
FKIP/PBSI
Camayprimadani03@gmail.com
Dr. Sujarwoko, M. Pd dan Encil Puspito Ningrum
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling kompleks. Keterampilan menulis cerpen sering dirasa berat bagi siswa karena memerlukan proses berlatih menggunakan metode ceramah semakin membuat keterampilan menulis cerpen di rasa berat bagi siswa. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran bahasa indonesia, khususnya dalam materi menulis cerpen. Salah satunya dengan menggunakan media *comic animation. Comic animation* merupakan komik yang berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak menampilkan alur cerita saja, namun didalamnya dapat disisipkan game, animasi, film, atau aplikasi lainnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan, 1) kemampuan menulis cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 1 Pagu tanpa menggunakan media Digital *Comic Animation*, 2) kemampuan menulis cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 1 Pagu dengan menggunakan media Digital *Comic Animation*, 3) pengaruh penggunaan media Digital *Comic Animation* terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 1 Pagu

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu pengaruh media *comic animation*dan kemampuan menulis cerpen. Indikator penulisan cerpen dalam penelitiaan ini meliputi, 1) penggambaran tokoh dan watak cerita, 2) penggambaran konflik dalam cerita, 3) pengembangan plot atau alur dalam cerita, 4) penggambaran latar dalam cerita. Adapun hipotesis penelitian ini yaitu hipotesis kerja (Ha) yang menyatakan ada pengaruh penggunaan media *comic animation*, sedangkan (Ho) tidak ada pengaruh penggunaan media *comic animation.*

Penelitian ini dilaksanakan Agustus 2018. Populasi penelitian ini meliputi siswa kelas IX-A dan IX-B SMP Negeri 1 Pagu. Untuk mendapatkan data, penelitian ini menggunakan instrumen tes subjektif berbentuk uraian bebas. Langkah-langkah pengumpulan data 1) observasi, 2) pelaksanaan tes, 3) pengkoreksian, 4) pemberian skor. Teknik analisis penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa angka sehingga menggunakan teknik statistik inferensial uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media digital *comic animation*terhadap kemampuan menulis cerpen kelas IX SMP Negeri 1 Pagu tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini di dasarkan pada hasil analisis data dengan uji t bahwa t hitung (5,733) > t tabel 1,691 dengan taraf signifikan 1% maka signifikan. Bisa di simpulkan bahwa penggunaan media digital *comic animation* sangat berpengaruh terhadap kemampuan menulis cerpen siswa di bandingkan dengan tanpa menerapkan media comic animation.

Kata kunci : pembelajaran menulis, pembelajaran media digital *comic animation*

I. LATAR BELAKANG

Pendidik di zaman sekarang seharusnya mampu memanfaatkan media belajar yang sangat kompleks seperti video, televisi dan film, di samping media pendidikan yang sederhana. Media merupakan alat perantara yang digunakan untuk memberikan rangsangan pada siswa agar terjadi proses pembelajaran. Agar proses pembelajaran tidak mengalami kesulitan, maka masalah perencanaan, pemilihan dan pemanfaatan media perlu dikuasai dengan baik oleh pengajar (Iskandarwassid, 2008: 158). Dengan penggunaan media dalam pembelajaran, siswa akan lebih mudah dalam mengaplikasikan dan lebih memahami materi yang diajarkan.Media memegang peranan penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan media yang sesuai, untuk itu pemilhan media yang tepat akan mempegaruhi proses belajar-mengajar, dengan media siswa dapat menangkap penjelasan dari guru dengan mudah.

Pada hakikatnya, pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan belajar berkomunikasi dalam masyarakat. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (Suryaman, 2009: 5). Pembelajaran Bahasa Indonesia juga diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir serta memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan siswa.

Keterampilan berbahasa harus dimiliki oleh setiap orang dalam berkomunikasi. Sebagai alat komunikasi, bahasa mempunyai peranan penting dalam kehidupan bermasyarakat. Bahasa harus komunikatif agar dapat dipahami dengan mudah oleh pemakai bahasa sebagai pemberi dan penerima pesan. Berdasarkan ruang lingkupnya, keterampilan bahasa dikelompokkan menjadi empat aspek, yaitu keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara.

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus diajarkan pada siswa. Menulis merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengungkapan pikiran atau ide yang dimiliki dalam bentuk tulisan. Jika dibandingkan dengan tiga kemampuan berbahasa yang lain, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun. Hal ini disebabkan kemampuan menulis

menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur diluar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi tulisan. Baik unsur bahasa maupun unsur isi haruslah terjalin sedemikian rupa sehingga menghasilkan tulisan yang runtut dan padu (Iskandarwassid dan Sunendar, 2008: 248).

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia aspek bersastra SMPN 1 Pagu kelas IX semester 1 untuk subaspek menulis menyebutkan bahwa siswa mengungkapkan kembali pikiran, perasaan, dan pengalaman dalam cerita pendek (Depdiknas, 2005: 4).Peran guru dalam pembelajaran bahasa khususnya dalam keterampilan menulis sangat penting.

Penggunaan media *digital animation* dalam pembelajaran menulis cerpen sangat efektif karena dalam media tersebut terdapat gambar dan suara sehingga mengajak indra penglihatan dan indra pendengaran untuk menangkap apa yang ada pada media tersebut.

Pemanfaatan media *digital animation* diharapkan dapat menjadi jawaban didunia pendidikan khususnya dalam keterampilan menulis cerpen agar lebih bisa menginovasi para peserta didik agar lebih kreatif dalam menulis cerpen.Akan tetapi kenyataan di sekolah-sekolah, pembelajaran menulis cerpen kurang mendapat perhatian dan kurang berhasil, hal ini ditemukan di SMP Negeri 1 Pagu. Banyak faktor yang menyebabkan hal itu, yang pertama guru masih menggunakan metode bertutur (ceramah), yang kedua sumber belajar lebih banyak dari guru dan buku paket saja. Akibatnya siswa menjadi bosan dan tidak menguasai materi dengan baik sehingga minat siswa menurun. Sehingga KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah tidak dapat dilalui oleh para siswa.

Berdasarkan uraian di atas peneliti akan mencoba memberikan terobosan media pembelajaran kepada guru, terkait pembelajaran menulis teks cerpen, yaitu dengan media digital *comic animation*.Media ini diyakini dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerpen. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian tentang "Pengaruh Media Digital Comic Animation Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Pagu."

II. METODE

Penelitian inimenggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono, (2013:7) Disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Jadi pendekatan penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian ini karena data penelitian berupa angka-angka.

Salah satu kegiatan dalam penelitian adalah menyusun instrumen penelitian atau disebut juga alat pengumpulan data. Seperti pernyataan Arikunto (2010:125) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan peneliti pada waktu menggunakan suatu metode.

Bentuk instrumen yang digunakan adalah berupa tes menulis cerpen. Tes dapat berupa tes tulisan, tes lisan maupun tes tindakan seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2001:100) bahwa tes merupakan alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang diharapkan baik secara tertulis.

Teknik pengumpulan datadalam penelitian inidengan menggunakan tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihanserta alat lainyang digunakan untuk mengukurketerampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakatyangdimilikioleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010: 193). Dengan demikian tes dapatdijadikan alat ukuruntuk mengukur keterampilan siswa dalam menulis cerpen.

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam metode ilmiah. Karena dengan analisis, data mentah dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian. Untuk memperoleh kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, diperlukan suatu teknik analisis data yang telah diakui kebenarannya secara ilmiah. Salah satu caranya adalah menguji data yang telah diperoleh dengan uji statistik dengan menggunakan program SPSS versi 16.

BAB III HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa kemampuan menulis cerpen tanpa menggunakan media *digital comic animation* pada siswa kelas IX SMPN 1 Pagu rendah. Hal itu dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata siswa Kelas IX- B SMPN 1 Pagu yaitu 71,88 berada di bawah KKM (75).

Kemampuan menulis cerpen menggunakan media digital comic animation pada siswa kelas IX SMPN 1Pagu tergolong tinggi. Hal itu dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata siswa Kelas IX-A SMPN 1 Pagu yaitu 81,72 yang berada di atas KKM (75).

Berdasarkan uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *digital comic animation* terhadap kemampuan menulis cerpen pada siswa IX SMPN 1 Pagu. Pengaruh yang diberikan adalah pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam menulis cerpen. Hal ini dibuktikan dengan diperoleh t_{hitung} 7.385 > t_{tabel}1.66980 yaitu dengan df 62.

Sehingga Ho ditolak dan Ha diterima pada taraf signifikan 0,05

IV. DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Hafiz dan Alvanov Zpalanzani. 2005. "Manga*: Invisible Cultural Imperialism" Through Popular Medium."*http://www.fsrd.itb.ac.id/wp-content/uploads/04-full-paper_comiccultural-imperialism.pdf diakses pada tanggal 21

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta : Bumi Aksara.

Arief S. Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.

Depdikbud. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Dina, Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.

Hidayati, P. P. (2009). *Teori Apresiasi Prosa Fiksi.* Bandung: Prisma Press Prodaktama.

Jabrohim. 2003. *Cara Menulis Kreatif.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Maharsi, Indiria. 2010. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

Oemar, Hamalik. 2002. *Media Pendidikan*. Bandung: Aditya Bakti.

Sudjana, Nanadan Ibrahim. 2001.*Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, Nana. 2012. *Media Pengajaran.* Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2013. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta.\

Sayuti, Suminto A. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi.* Yogyakarta: Gama Media.

St.Y. Slamet. 2008. *Dasar-Dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis :Sebagai Suatu Ketrampilan Baerbahasa.* Bandung. Angkasa.

Wiyatmi. 2006. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka.