



MEDIA COTORY UNTUK MENINGKATKAN LITERASI, MINAT, DAN KETERAMPILAN SISWA DALAM MENULIS CERITA KOMIK BERKARAKTER

Agus Suyanto

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bancar, Tuban, Jawa Timur

Contributor Email: wewe.gombalamoh@gmail.com

Received: Nov 14, 2021

Accepted: Jun 7, 2023

Published: Jul 30, 2023

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/667>

Abstract

Writing skills are one of the language skills that are difficult for students to master. This is caused by several factors, namely low literacy, lack of vocabulary mastery and students' interest in learning activities, and the absence of learning media used by the teacher. To overcome these problems, especially in learning to write narrative text, the author applies the use of Comic Photo Story (Cotory) media. This media is used to improve literacy, students' interest and writing skills of characters comics in class IX students of SMPN 1 Bancar. This research was carried out in Classroom Action Research which consisted of four stages, namely: planning, acting, observing, and reflecting. The assessment instrument used is the result of the assessment of students' comics, observations and questionnaires. This research was carried out by the author in several meetings. The result of student observations and questionnaires showed that students' literacy and interest increased significantly. Meanwhile, the scores obtained by students from the results of the comics they made showed that the students' writing skills of character comics also increased significantly where 100% of students achieved the predetermined KKM score.

Keywords: *Comic Photo Story Media; Literacy; Interest; Writing Skills; Characters Comics.*

Abstrak

Keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang sulit dikuasai siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya rendahnya literasi, kurangnya penguasaan kosakata, minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran, dan ketiadaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Untuk mengatasi masalah tersebut khususnya pada kegiatan pembelajaran menulis teks narrative, penulis menerapkan penggunaan media Comic Photo Story (Cotory). Media ini digunakan untuk meningkatkan literasi, minat dan keterampilan menulis cerita komik berkarakter pada siswa kelas IX SMPN 1 Bancar. Penelitian ini dilaksanakan dalam Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri atas 4 tahapan yaitu; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen penilaian yang digunakan adalah hasil penilaian komik karya siswa, pengamatan dan kuisioner. Penelitian ini penulis laksanakan dalam beberapa kali pertemuan. Hasil pengamatan dan kuisioner siswa menunjukkan bahwa literasi dan minat siswa meningkat secara signifikan. Sementara itu nilai yang diperoleh siswa dari hasil komik yang dibuat menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerita komik berkarakter siswa juga meningkat tajam di mana 100% siswa mencapai nilai KKM yang telah ditentukan.

Kata Kunci: *Media Cotory; Literasi; Minat; Keterampilan Menulis; Komik Berkarakter.*

A. Pendahuluan

Saat ini, Indonesia tengah menghadapi Revolusi Industri 4.0 yang tentu saja memberikan pengaruh yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan. Salah satu yang ikut terdampak adalah dunia pendidikan. Dengan berkembangnya Revolusi Industri 4.0, mau tidak mau dunia pendidikan pun bertransformasi menjadi era Pendidikan 4.0 di mana pengajaran bahasa Inggris menjadi salah satu yang terpenting. Hal ini bertujuan untuk mengimbangi tuntutan hidup dalam era Revolusi Industri 4.0. Dimana, dalam hampir semua sendi kehidupan bersinggungan langsung dengan teknologi yang membuka peluang bagi negara-negara di seluruh dunia untuk menjalin kerja sama baik dalam bidang pendidikan, ekonomi, maupun budaya dengan negara lain termasuk Indonesia.

Oleh sebab itu penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional mutlak dikuasi siswa. Menyikapi hal ini, guru harus berlomba-lomba mencari inovasi baru untuk meningkatkan mutu

pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris baik dari segi akademik maupun karakter siswa.

Inovasi yang harus dikembangkan oleh guru bisa berupa media pembelajaran yang menarik dan mampu memikat antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Selain penggunaan media yang menarik, pemilihan teknik atau metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lingkungan, karakter dan latar belakang siswa juga memegang peranan yang krusial dalam meningkatkan tidak hanya minat dan hasil belajar siswa namun juga literasi siswa dalam membaca buku cerita. Namun, agaknya kondisi pembelajaran yang ideal seperti ini masih jauh panggang dari api. Pada kenyataannya, tidak banyak guru khususnya guru bahasa Inggris yang menggunakan media ataupun teknik pembelajaran tertentu dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Akibatnya, hasil belajar yang diperolah pun kurang maksimal. Pun dengan siswa, budaya literasi masih menjadi sesuatu yang susah diterapkan baik di lingkungan sekolah maupun keluarga. Siswa cenderung lebih suka bermain game melalui gawai daripada membaca buku.

Dalam mata pelajaran bahasa Inggris terdapat empat keterampilan utama yang harus dikuasai siswa yaitu keterampilan membaca, mendengar, menulis dan berbicara. Akan tetapi, tidak semua keterampilan tersebut mampu dikuasai siswa dengan baik. Salah satu keterampilan yang sulit dikuasai siswa adalah keterampilan menulis. Untuk dapat menguasai keterampilan ini secara utuh diperlukan latihan dan waktu yang lebih banyak dari pada penguasaan keterampilan yang lain. Djuharie (2005: 120) menganggap bahwa menulis merupakan keterampilan yang dapat dibina dan diajarkan. Jadi tidak menutup kemungkinan bagi guru untuk menjadikan keterampilan ini sebagai salah satu keterampilan yang akan dapat dikuasai oleh siswa dengan membiasakan siswa menulis.

Kegiatan menulis sejatinya dapat memberikan efek positif khususnya bagi peserta didik. Selain meningkatkan daya imajinasi, kegiatan ini juga bisa merangsang rasa ingin tahu peserta didik sehingga mereka akan berusaha

mencari tahu atau berpikir kritis tentang suatu hal atau suatu permasalahan. Jadi, mereka akan semakin haus akan informasi terkait kegiatan menulis yang akan mendorong mereka untuk meluangkan waktunya membaca buku dalam usaha mencari jawaban yang mereka inginkan. Secara tidak langsung, minat peserta didik dalam berliterasi akan meningkat. Komaidi (2007: 12-13) menyebutkan bahwa kegiatan menulis dapat memberikan manfaat antara lain; membuka wawasan atau cakrawala yang luas, membiasakan seseorang untuk berani mengemukakan pendapat dan berpikir secara kritis, memupuk rasa keingin tahuhan terhadap sesuatu, menghilangkan depresi, memberikan kepuasan dan rasa bangga saat tulisan kita dipublikasikan secara luas, dan memperoleh pendapatan berupa uang serta nama besar apabila tulisan kita booming dan laris manis di pasaran.

Pada penelitian ini, penulis mencoba untuk menjadikan keterampilan menulis menjadi salah satu kegiatan yang menyenangkan dan menarik minat siswa baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran maupun minat berliterasi. Materi yang diangkat penulis pada keterampilan ini adalah menulis teks naratif dalam bentuk cerita komik. Pada penulisan teks ini, penulis menggunakan media Comic Photo Story. Media ini terbuat dari foto-foto yang memiliki cerita atau tema tertentu dalam sebuah adegan yang kemudian digabungkan dan diberi teks atau dialog sehingga menjadi sebuah cerita komik utuh.

Pemilihan media Comic Photo Story ini dilandasi kenyataan bahwa anak-anak usia sekolah menyukai bahan bacaan yang memiliki gambar menarik. Hal ini selaras dengan pendapat Daryanto (2013:127) yang menyatakan bahwa komik merupakan cerita bergambar kartun yang memiliki karakter dan cerita berurutan yang bertujuan menghibur para pembacanya. Selain itu, media ini juga bisa meningkatkan kreatifitas, kedisiplinan dan cara berpikir siswa.

Jadi amatlah wajar jika media jenis ini dianggap mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan cara berpikir kritis peserta didik. Hal ini disebabkan karena otak kanan dan otak kiri pembaca komik

harus bekerja ekstra keras untuk menerjemahkan isi dari gambar dan teks atau dialog secara bersamaan.

Berkenaan dengan minat literasi, tak dapat dipungkiri bahwa anak usia sekolah lebih menyukai membaca buku yang memiliki tampilan dan gambar yang menarik. Dalam pengamatan yang penulis lakukan, peserta didik cenderung lebih senang membaca webtoon atau komik digital daripada membaca novel yang berat. Berangkat dari sinilah maka penulis menyimpulkan jika penggunaan media komik akan memberi nuansa baru bagi kegiatan pembelajaran di kelas yang pada muaranya akan mendorong peserta didik lebih aktif di kelas.

Dalam prakteknya, pembuatan dan penulisan cerita komik ini menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi siswa karena membutuhkan perangkat kekinian yaitu smartphone atau ponsel pintar. Penggunaan smartphone tentunya membuat siswa lebih bersemangat dan antusias karena biasanya tidak diperkenankan membawa benda ini ke sekolah. Namun kali ini siswa diperbolehkan membawa ponsel, tentunya dengan syarat-syarat tertentu agar penggunaannya maksimal dan tidak untuk hal-hal negatif.

Dalam pembuatan cerita komik menggunakan media *comic photo story* ini, siswa membutuhkan beberapa aplikasi yang bisa diunduh melalui fitur *play store* seperti aplikasi Painnt yang digunakan untuk mengubah foto menjadi gambar animasi atau semi animasi. Pengubahan foto menjadi gambar animasi atau semi animasi ini bertujuan agar gambar yang dipakai dalam cerita komik lebih menarik dan artistik. Selain penggunaan aplikasi Painnt, *comic strip* menjadi aplikasi utama yang digunakan untuk membuat komik dari gambar animasi atau semi animasi yang telah dibuat siswa. Aplikasi ini memungkinkah siswa untuk membuat komik dengan mudah karena memiliki fitur-fitur yang cukup lengkap dalam membuat cerita komik.

Lebih jauh lagi, pembuatan komik ini tentunya dapat menumbuhkan karakter positif dalam diri siswa karena membutuhkan kerjasama tim yang

solid dalam menulis suatu cerita berantai dari foto-foto yang mereka hasilkan. Disiplin, percaya diri, kreatif dan kerja keras merupakan karakter yang akan terbentuk dalam kegiatan ini. Selain itu, daya imajinasi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa sangat dibutuhkan untuk menulis komik yang bagus dan memiliki cerita yang runut. Akibatnya, siswa akan terlatih untuk berpikir kritis dalam menyikapi suatu permasalahan yang ada khususnya dalam mata pelajaran di sekolah.

Selain itu, pembuatan komik ini juga merupakan salah satu cara untuk menerapkan program penguatan pendidikan karakter yang dewasa ini marak digaungkan pemerintah. Hal ini dikarenakan cerita komik yang dibuat oleh peserta didik harus mengandung unsur atau tema tentang pendidikan karakter. Tema cerita yang dibuat diantaranya tentang kejujuran, kerja sama, kemandirian, anti perundungan, cinta terhadap sesama, cinta lingkungan dan lain sebagainya. Jadi dengan menyelipkan tema-tema yang mengandung penguatan karakter ini akan mengedukasi peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

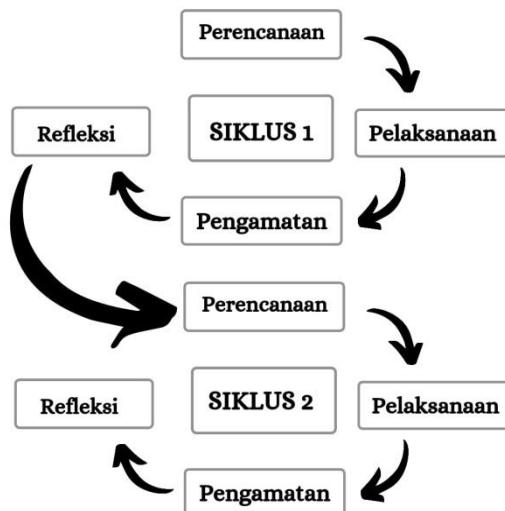
Lebih jauh lagi, penerapan media cotoy dalam pembelajaran menulis cerita komik berkarakter ini juga mampu menumbuhkan literasi siswa dalam membaca buku. Hasil komik yang telah dibuat siswa selanjutnya akan dicetak dan di bagikan kepada kelompok lain untuk dibaca. Alur cerita serta gambar komik yang beragam akan merangsang minat siswa dalam berliterasi. Mereka menjadi semakin gemar membaca khususnya cerita komik berkarakter karena merupakan karya mereka dan teman-teman mereka sendiri. Selain itu, saat komik mereka dipajang di perpustakaan sekolah maka akan menumbuhkan rasa bangga dan meningkatkan kreatifitas mereka dalam membuat komik berkarakter lagi di masa mendatang.

Penggunaan komik sebagai salah satu media pembelajaran sejatinya cukup banyak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran baik untuk kegiatan menulis, membaca maupun mendengar. Rata-rata penelitian yang menerapkan komik dalam proses belajar mengajar menunjukkan hasil yang positif di mana media ini mampu meningkatkan

tidak hanya minat melainkan juga hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itulah penulis tertantang untuk menggunakan media ini dalam kegiatan pembelajaran di kelas tentunya dengan memberikan sentuhan inovasi atau pembaruan terkini.

B. Metode

Penelitian yang penulis laksanakan ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mencari solusi dari permasalahan-permasalahan yang muncul, kemudian memecahkan masalah-masalah tersebut. Berikut ini adalah desain Penelitian Tindakan Kelas yang diperkenalkan oleh Latief (2012) yang terdiri dari 4 langkah utama.



Gambar 1. Tahapan PTK menurut Kemis and Taggart

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri dari empat tahapan atau langkah. Adapun langkah-langkah dari tiap-tiap siklus tersebut adalah perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan (*implementing/acting*), pengamatan (*Observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Subjek dari penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IXE SMP Negeri 1 Bancar pada semester 2 tahun pelajaran 2019-2020 yang terdiri dari 32 siswa. Peneliti memilih kelas ini karena disamping peneliti adalah guru di

kelas tersebut, juga karena ditemukan masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa terkait penguasaan ketrampilan menulis berbahasa Inggris khususnya dalam menulis teks naratif dan minat berliterasi.

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini terdiri dari instrumen tes dan nontes. Instrumentes berupa hasil komik siswa yang dikerjakan secara berkelompok. Untuk mengetahui hasil menulis siswa dipakai instrumen lembar format penilaian meliputi unsur-unsur dalam menulis teks naratif dalam bentuk cerita komik. Instrumen nontes untuk mengetahui minat dan perkembangan literasi siswa menggunakan pengamatan atau observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kuesioner, catatan lapangan dan dokumentasi baik berupa foto maupun video.

Pengamatan atau observasi digunakan oleh peneliti dan kolaborator atau teman sejawat untuk mengamatiapayang terjadi di kelas dan memonitor pengaruh dari tindakan yang sudah diberikan. Dalam hal ini peneliti dan teman sejawat mempertimbangkan fakta-fakta yang terjadi di kelas untuk dijadikan pijakan melakukan tindakan-tindakan selanjutnya. Kuesioner diberikan oleh peneliti kepada siswa untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh pembelajaran menulis teks *narrative* melalui penggunaan media *Comic Photo Story* dalam menumbuhkan literasi dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis cerita komik berkarakter. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dalam kuesioner dibuat berdasarkan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti selaku guru.

Catatan lapangan dipakai oleh peneliti dan kolaborator untuk mengetahui apa saja yang terjadi di setiap pertemuan pada tiap siklus, sehingga fakta-fakta yang terjadi dapat dijadikan rujukan untuk menentukan atau memutuskan apakah ada permasalahan atau keberhasilan dalam menerapka langkah-langkah penelitian di kelas.

Dokumen di dalam penelitian ini berupa foto-foto dan video yang diambil selama kegiatan pembelajaran saat dilakukannya penelitian ini. Foto dan video tersebut dapat digunakan oleh peneliti dan kolaborator untuk memperkuat fakta-fakta yang terjadi di dalam proses pembelajaran menulis teks naratif.

Penulis telah menetapkan indikator keberhasilan untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian ini. Indikator yang telah ditentukan yaitu pada siklus 1 dan 2 secara klasikal tingkat ketuntasan siswa mencapai 75%. Ketuntasan ini terjadi apabila nilai yang diperoleh siswa sama atau melampaui KKM sebesar 75 poin. Jadi, apabila 75% siswa telah tuntas dengan memperoleh nilai sama atau melampaui KKM maka dapat dinyatakan bahwa penelitian ini mencapai kesuksesan.

Selain nilai keterampilan menulis siswa, persentase minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran juga digunakan sebagai acuan tingkat keberhasilan penelitian ini. Jika persentase siswa yang berminat dalam kegiatan pembelajaran sama atau lebih dari 75%, maka dapat dikatakan penelitian ini sukses. Yang terakhir, jika tingkat minat membaca siswa dalam pengamatan di kelas mencapai 75%, penelitian ini juga dapat dikategorikan berhasil mencapai kesuksesan.

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Penelitian

| No | Kriteria Keberhasilan | Sumber Data | Instrumen |
|----|---|--|--|
| 1 | 75% level literasi/minat baca siswa meningkat | Pengamatan minat baca siswa | Lembar observasi |
| | | Pendapat siswa | Kuesioner |
| 2 | Rata-rata nilai minat siswa sama atau lebih dari 75 | Pendapat siswa | Kuesioner |
| 3 | Jumlah siswa yang memperoleh nilai 75 atau lebih mencapai 75% | Hasil proyek siswa (komik berkarakter) | Tugas menulis (membuat cerita komik berkarakter) |

Pada pembuatan media *Comic Photo Story* ini, penulis membuat rancangan terlebih dahulu sebelum menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun rancangan yang telah penulis rumuskan adalah (1) Mengidentifikasi kesulitan yang siswa hadapi dalam kegiatan pembelajaran menulis teks naratif; (2) Mencari solusi yang mampu

menjawab masalah yang dihadapi siswa (3) Menentukan media *Comic Photo Story* sebagai jawaban atas kesulitan siswa dalam menulis teks *narrative* khususnya dalam menulis cerita komik; (4) Memilih dan memilih peralatan dan aplikasi android yang sesuai untuk membuat *Comic Photo Story*; (4) Membuat media *Comic Photo Story* dengan memasukkan pendidikan karakter ke dalam cerita komik yang dibuat; (5) Mengajarkan dan memberi penguatan terkait kaidah dan penggunaan tata bahasa dalam teks percakapan khususnya percakapan dalam cerita komik; (6) Menerapkan media *Comic Photo Story* dalam pembelajaran di kelas dengan melibatkan peran aktif siswa; (7) Melakukan penilaian terhadap hasil komik yang dibuat siswa; dan (8) Menulis laporan tentang keunggulan maupun kelemahan penerapan media *Comic Photo Story* dalam kegiatan pembelajaran.

Pembuatan cerita komik berkarakter berbasis media *Comic Photo Story* tidaklah terlalu sulit dilakukan baik oleh guru maupun siswa. Terdapat beberapa langkah yang harus dilalui yaitu (1) Mengunduh aplikasi *comic strip* dan *paint* di menu *play store*, (2) Menentukan cerita dan tokoh yang akan dibuat dalam bentuk komik; (3) Meminta tokoh-tokoh dalam cerita (bisa siswa atau siapa saja) untuk berakting kemudian memotretnya menggunakan kamera ponsel. Foto yang dihasilkan harus banyak serta memiliki keterkaitan cerita yang runut karena dalam setiap frame komik dibutuhkan 4 foto. Jadi jika ingin membuat komik setebal 5 halaman harus menyediakan 20 adegan foto. Jika ingin membuat komik yang lebih tebal lagi maka tinggal mengalikan jumlah foto dikali empat dikali tebal halaman; (3) Mengubah foto-foto yang telah diambil ke dalam bentuk animasi atau semi animasi menggunakan aplikasi *paint*; (4) Memulai tahap pembuatan komik menggunakan aplikasi *comic strip*. Semua gambar dalam setiap frame diberi dialog atau teks menggunakan fitur *speech balloon*, dan (5) Setelah menyelesaikan

semua frame, komik yang telah jadi kemudian di *save* dan dicetak menggunakan printer.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Artikel ini merupakan pelaporan secara tertulis dari kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang penulis terapkan dalam kegiatan pembelajaran menulis cerita komik berkarakter siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Bancar, Kabupaten Tuban. Dari pengamatan yang penulis lakukan pada kegiatan menulis sebelum menggunakan media *Comic Photo Story*, penulis dapat menyimpulkan bahwa minat peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung kurang memuaskan. Banyak sekali peserta didik yang masih *ogah-ogahan* ketika diminta untuk menulis suatu teks tertentu.

Selain itu, hasil belajar mereka juga masih banyak yang di bawah KKM. Yang lebih mengkhawatirkan, minat membaca mereka khususnya membaca buku berbahasa Inggris terbilang sangat rendah. Alih-alih membaca buku, mereka lebih tertarik bahkan bisa dikatakan lihai saat diminta memainkan game popular di gawai masing-masing. Oleh sebab itu, penulis merasa perlu membuat suatu inovasi yang tentunya akan disukai sekaligus menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas maupun minat mereka dalam membaca buku khususnya buku berbahasa Inggris.

a. Tingkat Literasi, Minat dan Kemampuan Siswa dalam Menulis Teks sebelum Penggunaan Media *Comic Photo Story*

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan terhadap peserta didik yang penulis ajar, 54% siswa kurang berminat terhadap kegiatan pembelajaran menulis. Hasil wawancara ini juga menunjukkan bahwa kekurangminatan mereka lebih disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang cenderung membosankan dan tidak menarik. Dalam aspek literasi,

hasil wawancara terhadap siswa menunjukkan bahwa 80% siswa kurang suka membaca buku khususnya buku berbahasa Inggris. Rendahnya literasi siswa ini lebih banyak disebabkan penguasaan kosakata mereka sehingga mereka kurang paham dengan cerita atau isi yang ada dalam buku berbahasa Inggris. Selain itu, minimnya buku cerita berbahasa Inggris menarik yang disediakan di perpustakaan sekolah juga menjadi salah satu sebab rendahnya tingkat literasi siswa.

Sementara itu, hasil tulisan siswa dalam menulis teks berbentuk narrative juga tidak memuaskan. Secara klasikal, rata-rata siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM 75 yang telah ditetapkan hanya 53,12% atau 17 siswa, sedangkan sisanya sebanyak 46,88% atau 15 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Data yang menunjukkan tingkat minat, literasi dan kemampuan siswa dalam menulis dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 2. Persentase Level Literasi, Minat dan Nilai Siswa pada Keterampilan Menulis Sebelum Tindakan

| No | Aspek | Uraian |
|-----------|--|--|
| 1 | Tingkat literasi siswa dalam membaca buku berbahasa Inggris rendah | 80% siswa kurang berminat membaca buku berbahasa Inggris |
| 2 | Nilai siswa pada keterampilan menulis | 68% siswa mendapat nilai di bawah KKM |
| 3 | Minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran | 54% siswa kurang berminat |

b. Tingkat Literasi, Minat dan Kemampuan Siswa Menulis Cerita Komik Berkarakter Menggunakan Media Comic Photo Story

Kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media Comic Photo Story diakhiri dengan menghasilkan produk berupa buku komik berkarakter yang dibuat dan ditulis oleh siswa secara berkelompok. Buku komik dari masing-masing kelompok ini kemudian digandakan beberapa eksemplar sehingga kelompok lain juga mendapatkan buku komik

tersebut. Selain dibagikan ke kelompok lain, buku komik siswa tersebut juga dipajang di perpustakaan sekolah agar dapat dibaca oleh siswa seluruh sekolah yang berminat terhadap buku komik berbahasa Inggris karya siswa tersebut.

Pengamatan yang penulis lakukan selama 2 minggu sejak buku komik siswa dicetak menghasilkan bukti bahwa tingkat literasi siswa dalam membaca buku khususnya komik berbahasa Inggris karya siswa meningkat cukup tajam. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme siswa dalam membaca semua buku komik karya teman-temannya baik saat kegiatan pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Bahkan mereka rela mengantre dengan teman sekelompoknya untuk sekedar dapat membaca buku komik dari kelompok lain.

Selain melalui pengamatan, meningkatnya literasi siswa ini juga penulis dokumentasikan melalui kuesioner yang dibagikan ke siswa. Dalam kuesioner ini terdapat 2 pernyataan dengan pilihan jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Pada pernyataan pertama yang menyatakan bahwa media *Comic Photo Story* meningkatkan minat baca saya, 79% siswa menjawab setuju, sementara itu 21% lainnya menjawab sangat setuju. Pada pernyataan kedua di mana dinyatakan bahwa saya senang membaca cerita komik berkarakter berbahasa Inggris, 82% siswa menyatakan setuju. Sementara itu 18% sisanya menyatakan sangat setuju.

Setelah mengetahui sebab dan akibat yang mendasari rendahnya literasi siswa serta kurangnya minat dan kemampuan siswa dalam menulis teks naratif, penulis kemudian mulai mencari metode atau media yang cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran menulis. Akhirnya penulis membuat suatu inovasi dengan menggunakan media *Comic Photo Story* yang diharapkan tidak hanya mampu menarik minat siswa namun juga meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis teks khususnya menulis cerita komik berkarakter.

Lebih jauh lagi, media ini juga diharapkan mampu meningkatkan literasi siswa dalam membaca buku berbahasa Inggris. Cerita komik yang

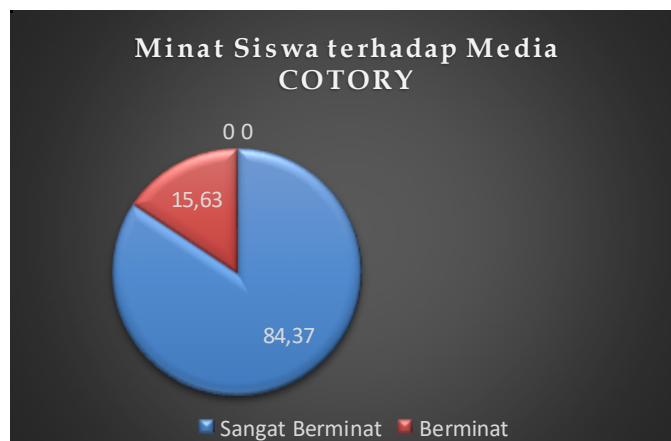
berkarakter di sini mempunyai arti bahwa tema cerita yang ditulis oleh siswa mengandung karakter positif yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Karakter yang ditonjolkan dalam tema cerita contohnya kemandirian, kejujuran, kerjasama, anti-perundungan, cinta lingkungan, cinta kebersihan, tanggung jawab, disiplin dan lain sebagainya.

Setelah penulis menggunakan media *Comic Photo Story* dalam kegiatan pembelajaran menulis cerita komik berkarakter, minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran meningkat tajam. Dari kuisioner yang penulis sebarkan setelah pelaksanaan pembelajaran diketahui bahwa 100% siswa memiliki minat yang besar terhadap kegiatan pembelajaran. Ketika ditanya apakah media *Comic Photo Story* mampu menarik minat saya untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran? 84,37% atau 27 siswa menyatakan sangat setuju, sementara sisanya 15,63% atau 5 siswa menyatakan setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa (100%) menganggap penggunaan Media *Comic Photo Story* telah meningkatkan minat mereka untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran menulis.

Sementara itu, saat ditanya apakah Media *Comic Photo Story* memotivasi saya untuk lebih kreatif? Sebanyak 25 siswa (78,12%) menyatakan sangat setuju dan 7 siswa (21,88%) menyatakan setuju. Pada pernyataan ketiga yang berbunyi "Media *Comic Photo Story* meningkatkan kemampuan saya dalam menulis cerita komik", sebanyak 26 siswa (81,25%) mengungkapkan sangat setuju dan 6 siswa (18,75%) menyatakan setuju. Dari data kuisioner siswa ini dapat disimpulkan bahwa media *Comic Photo Story* tidak hanya mampu menarik minat siswa namun juga mampu memotivasi siswa untuk kreatif dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis cerita komik berkarakter.

Peningkatan minat siswa terhadap penggunaan media *Comic Photo Story* ini selaras dengan pendapat Djaali (2008) yang mengemukakan bahwa minat adalah perasaan tertarik atau suka akan suatu hal atau kegiatan tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Sejatinya minat merupakan sikap keterbukaan diri seseorang dalam menerima suatu hal dari luar karena

dirasa nyaman dan sesuai dengan apa yang dirasakannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa minat adalah dorongan kuat yang muncul dalam diri seseorang yang disebabkan oleh adanya ketertarikan akan hal baru sehingga memunculkan keinginan yang kuat untuk memiliki atau melakukannya. Begitu juga dalam kegiatan pembelajaran menulis komik menggunakan media Cotory karena siswa merasa senang dan tertarik sehingga mereka merasa memiliki keinginan untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan minat siswa terhadap penggunaan media *Comic Photo Story* dapat dilihat pada grafik di bawah.



Grafik 1. Minat Siswa terhadap Penggunaan Media *Comic Photo Story*

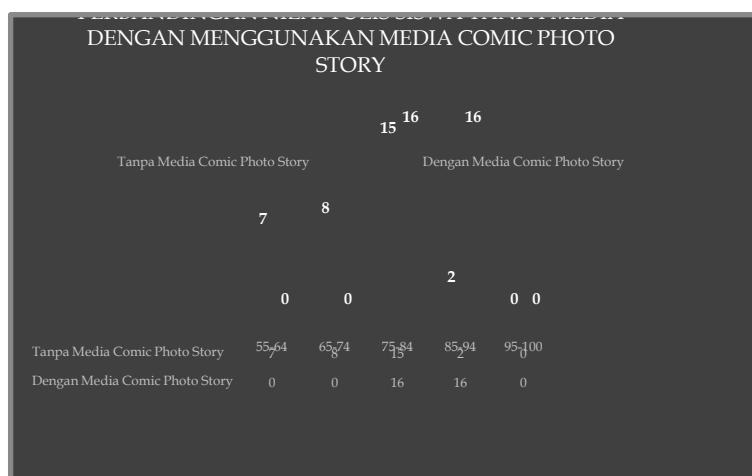
Pada kegiatan pembelajaran menulis cerita komik berkarakter ini, penggunaan media *Comic Photo Story* memegang peranan yang krusial dalam meningkatkan tidak hanya literasi, minat, dan motivasi, tapi juga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita komik. Setelah penggunaan media ini dalam kegiatan pembelajaran, siswa yang bekerjasama dalam kelompok masing-masing mampu menghasilkan sebuah komik yang mengandung nilai-nilai karakter di dalamnya. Karya komik yang dihasilkan siswa ini juga memiliki kualitas yang bagus baik dilihat dari aspek kesesuaian isi cerita dengan gambar, tata bahasa, ejaan kata, maupun kerunutan cerita.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil karya komik siswa, satu kelompok berhasil mendapatkan nilai 90. Kemudian, masing-masing

dua kelompok mendapatkan nilai 85 dan 80. Sementara itu, satu kelompok yang lain mendapatkan nilai terendah yaitu 75. Namun, meskipun 75 merupakan nilai terendah yang diperoleh siswa tetap saja nilai ini sudah cukup memuaskan karena sudah memenuhi KKM. Dilihat dari perolehan nilai ini dapat disimpulkan bahwa 100% siswa telah tuntas KKM. Namun, dengan ketuntasan yang mencapai 100% ini bukan berarti bahwa semua siswa mampu menulis cerita komik dengan baik dan benar.

Ketuntasan siswa ini sebenarnya lebih banyak disebabkan karena siswa bekerja sama secara berkelompok sehingga otomatis siswa dalam satu kelompok yang sama akan mendapatkan nilai yang sama juga. Pengelompokan siswa ini memang sudah penulis rencanakan sebelumnya agar siswa yang akademiknya lemah bisa mendapatkan bimbingan dari siswa yang memiliki kemampuan lebih dalam kelompoknya. Jadi, secara global nilai mereka akan ikut terkawal. Pun demikian, masih perlu ada penangan khusus bagi beberapa siswa yang masih tergolong lemah jika harus bekerja secara individual.

Peningkatan nilai siswa setelah penggunaan media *Comic Photo Story* dalam kegiatan pembelajaran menulis cerita komik berkarakter dapat ditinjau pada grafik berikut.



Grafik 2. Perbandingan Nilai Tulis Siswa tanpa Media Comic Photo Story dengan Menggunakan Media Comic Photo Story

Grafik di atas menunjukkan bahwa nilai siswa dalam menulis teks khususnya cerita komik berkarakter meningkat secara signifikan setelah penulis menggunakan media *Comic Photo Story* dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sebelum penggunaan media *Comic Photo Story*, siswa yang belum tuntas KKM sebanyak 15 karenanilai mereka masih belum mencapai 75. Sementara itu, 17 siswa yang lain telah mampu mencapai ketuntasan dengan capaian nilai antara 75 – 85.

Berbeda dengan hasil yang ditunjukkan sebelum penggunaan media, setelah penggunaan media *Comic Photo Story* jumlah siswa yang tuntas KKM meningkat drastis. Dari 17 siswa yang tuntas menjadi 32 siswa atau seluruh siswa dalam kelas tersebut yang tuntas. Dari segi capaian nilai, sebanyak 16 siswa mendapatkan nilai antara 71 – 84, sedangkan 16 siswa yang lain mendapatkan nilai 85 – 94. Hal ini membuktikan bahwa media yang digunakan telah berhasil meningkatkan nilai siswa dalam menulis cerita komik berkarakter.

2. Pembahasan

Merujuk data-data yang diperoleh baik dari kuisioner, pengamatan maupun hasil karya komik siswa dapat disimpulkan bahwa media *Comic Photo Story* yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran menulis cerita komik berkarakter mampu meningkatkan tidak hanya tingkat literasi dan minat namun juga kemampuan siswa dalam menciptakan komik khususnya komik berkarakter berbahasa Inggris. Hal ini tentunya bisa memberikan titik terang akan alternatif media yang bisa digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan secara bertahap pada saat pembelajaran secara nyata telah membentuk minat dan antusiasme siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Yang lebih menggembirakan lagi, media ini ternyata juga ampuh dalam meningkatkan literasi siswa dalam membaca buku berbahasa Inggris.

Selain data yang diperoleh dari kuisioner siswa, penulis yang bertindak selaku guru juga secara diam-diam mengamati perilaku siswa saat

kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari pengamatan yang penulis lakukan, hampir seluruh siswa terlibat aktif ketika diminta untuk bekerja sama dengan kelompoknya. Kerja sama ini meliputi penulisan *script* cerita yang akan ditulis, pengambilan berbagai macam adegan foto sebagai bahan membuat gambar komik, serta penulisan teks atau dialog dalam komik. Keaktifan siswa ini tentunya tidak bisa dilepaskan dari keberadaan *smartphone* yang digunakan siswa untuk mengambil gambar dan aplikasi-aplikasi yang ada di dalamnya untuk membuat komik. Hal ini terjadi karena biasanya siswa tidak diperkenankan membawa *smartphone* ke sekolah sehingga saat diberi kesempatan untuk membawa benda ini mereka sangat antusias karena bisa mengekspresikan diri mereka dengan teknologi terkini.

Selain itu, pengambilan foto saat mereka harus beradegan untuk membuat cerita komik juga mampu menyita perhatian serta semakin menggeret minat mereka untuk aktif dalam kegiatan ini. Tak bisa kita pungkiri bahwa generasi jaman sekarang sangat menggilai kegiatan fotografi. Hal ini dapat dibuktikan dari berbagai macam media sosial yang mereka punya selalu *engage* foto-foto mereka dengan berbagai macam gaya di beragam tempat dan suasana. Dampaknya, siswa tidak merasa canggung saat harus memerankan suatu karakter sehingga hasil gambar yang diperoleh bisa maksimal. Salah satu hal yang membuat penulis kagum adalah kreatifitas siswa saat membuat tema cerita dan menuangkannya ke dalam komik. Dari semua karya komik yang dikumpulkan siswa, beberapa diantaranya memiliki cerita yang menarik dan unik karena menggambarkan kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, tata bahasa dan pilihan kata yang mereka gunakan juga sudah cukup bagus dan sesuai dengan gramatika yang tepat.

Hasil penelitian ini senada dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh Mustikan. Merunut pada penelitiannya yang diberi judul “Penggunaan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA”, Mustikan mendapatkan hasil yang memuaskan di mana 80% minat siswa masuk dalam kategori baik. Selain itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan ketuntasan klasikal

sebesar 85%. Bahkan ada salah satu siswanya yang memperoleh nilai 100 setelah diberi tindakan menggunakan media komik strip.

Selanjutnya, peningkatan kemampuan siswa dalam menulis cerita komik berkarakter juga merupakan dampak langsung dari penggunaan media *Comic Photo Story*. Dari data yang diperoleh, 100% siswa mencapai ketuntasan dalam kegiatan pembelajaran menulis. Dari 32 siswa, 11 siswa atau 2 kelompok mendapatkan nilai 80. Selanjutnya, 11 siswa yang lain atau 2 kelompok mendapatkan nilai 85. Satu kelompok lain yang terdiri dari 5 orang siswa mendapatkan nilai 90, sedangkan satu kelompok yang tersisa berisi 5 siswa mendapatkan nilai 75. Dari perolehan nilai ini dapat dikatakan bahwa semua siswa mampu mencapai KKM yang telah ditetapkan meskipun masih ada 5 siswa yang nilainya setara KKM.

Keberhasilan tersebut tentunya tak luput dari penggunaan media *Comic Photo Story*. Peran dari media ini yaitu memudahkan siswa dalam membuat cerita komik bergambar. Jika dalam pembuatan komik konvensional masih mengandalkan keahlian melukis atau menggambar, maka dengan media *Comic Photo Story* ini syarat tersebut sudah tidak berlaku lagi. Dengan media ini siswa bisa membuat gambar hanya dengan mengambil foto yang kemudian diedit menjadi gambar animasi atau semi animasi. Jadi siswa yang tidak bisa menggambar pun bisa membuat cerita komik sendiri. Selain itu, dengan gambar yang berasal dari foto semakin memangkas waktu pembuatan komik karena proses pengambilan dan pengeditan foto tidak membutuhkan waktu yang lama.

Peningkatan kemampuan menulis siswa pada penelitian yang penulis lakukan ini hampir sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Lilis Mulyati. Penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Komik Strip Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote di SMK Negeri 1 Sumedang” terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai ketuntasan belajar siswa yang semula hanya 65% pada siklus 1 meningkat menjadi 80% pada siklus 2.

Penelitian lain yang dilaksanakan oleh Dwi Sabti Pratiwi juga tidak jauh berbeda. Dalam penelitiannya yang berjudul “Keefektifan Media Komik Strip Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas III SDN Kedungmundu Semarang”, Dwi Sabti menggarisbawahi bahwa media komik strip efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan sederhana siswa.

Selain penggunaan *smartphone* sebagai salah satu alat dari media *Comic Photo Story* yang digunakan, pengelompokan siswa secara acak di mana dalam satu kelompok berisi siswa yang memiliki kemampuan lebih dan beberapa siswa yang masih lemah penguasaan bahasa Inggrisnya. Dengan cara ini, siswa yang lemah secara akademik akan mendapatkan pembimbingan dari sesama anggota kelompok yang lebih menguasai materi. Jadi, secara tidak langsung pengelompokan ini akan mengangkat nilai siswa yang awalnya rendah.

Pun demikian, nilai yang diperoleh siswa yang sebelumnya mendapat nilai rendah bukanlah nilai cuma-cuma karena saat pembuatan cerita komik berkarakter seluruh anggota kelompok harus saling bekerja sama sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Kerja sama yang bagus tentunya akan memberikan hasil yang memuaskan juga.

Tampilan gambar pada komik yang diambil dari hasil fotografi siswa yang beragam dan menarik ternyata mampu menumbuhkan literasi siswa dalam membaca buku berbahasa Inggris. Hal ini tak lepas dari rasa bangga mereka karena telah mampu menciptakan komik berbahasa Inggris sendiri. Di samping itu, kegiatan pembelajaran membuat komik ini juga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat alur cerita baik cerpen maupun komik. Pada akhirnya, rasa ingin tahu dan haus akan cerita berbahasa Inggris akan mendorong mereka untuk semakin aktif dalam mencari referensi buku-buku cerita berbahasa Inggris lainnya. Jadi secara tidak langsung kegiatan tersebut telah meningkatkan level literasi mereka.

D. Penutup

Setelah menerapkan media *Comic Photo Story* dalam kegiatan pembelajaran menulis cerita komik berkarakter ini, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan media *Comic Photo Story* terbukti mampu meningkatkan literasi dan minat peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil kuisioner siswa yang menunjukkan bahwa 100% siswa berminat terhadap media yang digunakan. Kuesioner yang lain juga membuktikan bahwa 100% siswa menyukai kegiatan berliterasi khususnya membaca buku berbahasa Inggris. Selain itu, penggunaan media ini juga efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita komik berkarakter di mana hasil penilaian karya komik siswa telah memenuhi KKM yang telah ditentukan.

Keberhasilan media *Comic Photo Story* dalam meningkatkan literasi, minat dan kemampuan menulis cerita komik berkarakter siswa tak lepas dari beberapa faktor. Faktor pertama yaitu penggunaan *smartphone* dan aplikasi-aplikasi di dalamnya yang memungkinkan siswa untuk berkreasi dalam pembuatan komik. Faktor kedua yaitu pengelompokan siswa yang membuat mereka dapat bekerja sama dan saling memberikan ide kreatif sehingga tercipta cerita komik berkarakter yang bagus. Faktor ketiga yaitu perasaan bangga siswa akan hasil karya mereka yang memuaskan.

Ucapan Terimakasih

Keberhasilan penulis dalam melakukan penelitian dan menulis artikel ini tidak luput dari dukungan dan bantuan dari beberapa pihak. Pihak pertama yang ingin penulis sampaikan ucapan terima kasih adalah Bapak Abu Amar, S.Pd., M.Pd. selaku kepala SMPN 1 Bancar yang telah memfasilitasi kegiatan penelitian ini dan memberikan dukungan yang maksimal. Selanjutnya, penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada rekan-rekan guru yang turut membantu penulis dalam mengadakan penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk semua pihak yang juga turut membantu dalam kegiatan

ini, penulis sangat berterima kasih dan berharap semoga penelitian dan penulisan laporan ini memberikan manfaat bagi kita semua.

Daftar Referensi

- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Djuharie, O. Setiawan. (2005). *Panduan Membuat Karya Tulis*. Yrama Widya.
- Komaidi, Didik. (2007). *Aku Bisa Menulis. Panduan Praktis Menulis Kreatif Lengkap*. Sabda Media.
- Latief, Mohammad Adnan. (2012). *Research Methods on Language Learning An Introduction*. Universitas Negeri Malang
- Mulyati, Lilis. (2016). Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdot di SMK Negeri 1 Sumedang. *Riksa Bahasa*. 2(2).
- Mustikan. (2013). *Penggunaan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA*. Seminar Nasional 2nd Lontar Physics Forum.
- Pratiwi, Dwi Sabti. (2018). *Keefektifan Media Komik Strip Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas III SDN Kedungmundu Semarang*. Universitas PGRI Semarang: *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar"*, 5(2).
- Rahmani, R., Mustadi, A., Maulidar, M., & Senen, A. (2021). The Development of Teaching Materials Based on Context and Creativity to Increase Students Scientific Literacy. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 9(2), 345-364. doi:10.26811/peuradeun.v9i2.506
- Sriyanto, B. (2021). Meningkatkan Keterampilan 4c dengan Literasi Digital di SMP Negeri 1 Sidoharjo. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 125-142. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.291>
- Tabrani ZA. (2011). Dynamics of Political System of Education Indonesia. *International Journal of Democracy*, 17(2), 99-113.
- Tabrani ZA. (2012). Future Life of Islamic Education in Indonesia. *International Journal of Democracy*, 18(2), 271-284.
- Walidin, W., Idris, S., & Tabrani ZA. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press.