

## PENGGUNAAN *E-COMIC* PADA PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN SEBAGAI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SMA DI KOTA SEMARANG

Sriani Uswatul Khoiriyah; Rachmat Djatun; Suwandi

Program Pascasarjana Universitas PGRI Semarang; Universitas PGRI Semarang; Universitas PGRI Semarang

Email: [srianiuswatulk@gmail.com](mailto:srianiuswatulk@gmail.com); [rachmatdjatun@gmail.com](mailto:rachmatdjatun@gmail.com); [dr\\_suwandi2@yahoo.com](mailto:dr_suwandi2@yahoo.com)

### *Abstrak*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *e-comic* sebagai media untuk menulis cerpen. Pengembangan media pembelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic* ini ditempuh melalui empat tahap pengembangan, yaitu (1) tahap pendahuluan, meliputi; analisis teoritis dan praktis, analisis kebutuhan guru dan peserta didik, penyusunan draf model/ prototipe media *e-comic*, (2) tahap pengembangan, meliputi; uji ahli yang divalidasi oleh 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media, revisi media *e-comic*, (3) tahap pengujian, meliputi; uji penggunaan produk. (4) tahap akhir, meliputi; Menganalisis hasil uji coba dan perbaikan media *e-comic*, jenis produk final yang dihasilkan berupa media berbasis *e-comic*. penelitian ini, disarankan bahwa hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif perbaikan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan fasilitas yang disediakan sekolah. Namun secara khusus, saran dalam penelitian ini ditujukan kepada guru agar senantiasa kreatif dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *e-comic*.

### *Abstrack*

This research aims to develop learning media by using media-based *e-comic* as a medium for writing short stories. Development of instructional media to write short stories based *e-comic* is achieved through four stages of development, namely (1) the preliminary stage, include; The theoretical and practical analysis, the analysis needs of teachers and learners, the drafting of model / prototype *e-comic* media, (2) the development stage, include; test experts validated by one person and one person matter expert media experts, the revision of the *e-comic* media, (3) the testing phase, covering; test the use of the product. (4) the final stage, include; Analyze the test results and improvements media *e-comic*, types of final products produced in the form of *e-comic* berbasis media. this study, it is suggested that the results of this study can be used as an alternative repair in accordance with the development of instructional media facilities provided by the school. But in particular, the suggestions in this study addressed to teachers to always be creative in achieving learning goals by utilizing Instructional media based *e-comic*.

**Kata Kunci:** E-comic, Menulis cerpen, Media

### **Pendahuluan**

Menulis cerpen merupakan salah satu kompetensi menulis pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di tingkat SMA. Pada pelaksanaannya pencapaian kompetensi menulis masih sulit dicapai maksimal. Dalam pembelajaran masih menggunakan metode klasikal seperti ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya hal itu perlu menciptakan suasana pengelolaan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan tingkat kemampuan atau kompetensi peserta didik terkait dengan menulis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *e-comic* sebagai media untuk menulis cerpen.

Kegiatan pembelajaran menulis cerpen di sekolah tentu membutuhkan media pembelajaran yang inovatif. Selama ini dalam pembelajaran menulis cerpen guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Hal ini terjadi saat peneliti melakukan observasi ke tiga sekolah di Kota Semarang dan menanyakan kepada guru Bahasa Indonesia tentang penggunaan media pembelajaran. Dari hal tersebut didapatkan guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran dalam materi menulis cerpen dan sekolah tidak memfasilitasi penggunaan media pembelajaran untuk menulis cerpen sehingga guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam kegiatan belajar di kelas. Kebanyakan juga guru mengajarkan cerpen hanya dengan menggunakan buku-buku sastra berupa kumpulan cerpen ataupun contoh sebuah cerpen. Berdasarkan keadaan tersebut, maka perlu dilakukan sebuah pembaruan dalam pembelajaran menulis cerpen. Salah satu pembaruan tersebut adalah dengan mengajarkan menulis cerpen menggunakan media pembelajaran berbasis digital yaitu *e-comic*.

Media *e-comic* yang berbantu *software Adobe FlashCretive Suite 6* dan *Corel Draw* merupakan media pembelajaran yang tepat untuk menjawab tantangan perkembangan IPTEK yang semakin pesat Mengingat komik dan media digital saat ini cenderung digemari oleh kalangan remaja, maka dianggap *e-comic* ini akan efektif jika digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas dan sekaligus sebagai solusi yang menarik dengan menggabungkan antara daya tarik komik, berupa penampilannya menarik, alurnya runtut dan mudah dipahami, sehingga peserta didik tertarik untuk mengaplikasikan dalam hal penulisan. Minat peserta didik itu timbul jika mereka tertarik dengan media dan peserta didik akan mendapatkan pengalaman secara langsung sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga, dimungkinkan pembelajaran yang efektif, efisien, dan variatif untuk mengembangkan pembelajaran menulis cerpen yang aktif, kreatif, dan inovatif.

Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic* pada kelas X berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan dengan SK Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen dan KD Menulis karangan berdasarkan kehidupan diri sendiri dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar) diharapkan mampu membantu peserta didik untuk mencapai kompetensi dan menunjang nilai kemampuan menulis cerpen pada SMA kelas X yang masih rendah. Permasalahan yang dirumuskan adalah mengenai kebutuhan yang diperlukan guru dan peserta didik dalam pengembangan pembelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic* untuk SMA Kota Semarang dan pengembangan media pembelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic* bagi peserta didik kelas X. hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru dalam pengembangan media pembelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic* untuk SMA kota Semarang kelas X. Mengetahui pengembangan media pembelajaran

menulis cerpen berbasis *e-comic* yang layak untuk peserta didik kelas X SMA Kota Semarang. Manfaat penelitian ini secara teoretis memberikan masukan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic* sebagai media pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sumbangan pemikiran dan tolak ukur pada kajian penelitian yang lebih lanjut.

### **Metode Penelitian**

Tempat Penelitian pengembangan pembelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic* dilaksanakan di SMA Gita Bahari Semarang, SMA Negeri 10 Semarang dan SMA Teuku Umar Semarang. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Borg dan Gall yang dikutip dalam Sugiyono (2011: 297), penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Peneliti mengembangkan media berbasis *e-comic* sebagai media pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran menulis cerpen untuk siswa SMA.

Adapun modifikasi model pengembangan Borg & Gall yang dimaksud adalah Tahap penduluan meliputi mengkaji teori yang relevan terhadap penelitian pengembangan menulis cerpen berbasis *e-comic* serta mengumpulkan data awal yaitu mencari sumber pustaka setelah itu menyebarkan angket kebutuhan guru dan kebutuhan peserta didik kemudian peneliti melakukan penyusunan draf model/prototipe media pembelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic*. Tahap pengembangan pada tahap ini draf diuji dan divalidasi oleh ahli atau pakar yang berkompoten dalam bidang media dan materi menulis cerpen. Tahap pengujian pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas terhadap produk yang dihasilkan yaitu berupa media *e-comic*. Tahap akhir dilakukan setelah melakukan uji terbatas dengan cara menganalisis data yang diperoleh dari hasil uji coba yang diperoleh dari lapangan.

Data primernya adalah data angket kebutuhan guru dan peserta didik di kelas X SMA Gita Bahari Semarang, SMA N 10 Semarang, SMA Teuku Umar Semarang, serta lembar angket validasi kelayakan media ajar yang diisi oleh validator. Teknik samplingnya menggunakan sampling purposive yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Maka dalam penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas X di tiga SMA kota Semarang, mengambil sampel kelas X 3 SMA Gita Bahari Semarang dengan jumlah siswa 23 siswa, kelas X 2 SMAN 10 Semarang dengan jumlah siswa 34 siswa, kelas X 1 SMA Teuku Umar Semarang dengan jumlah siswa 32 siswa. Data Sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti dari sumber-sumber yang telah ada. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari validator, guru mata pelajaran bahasa Indonesia, peserta didik kelas X SMA Gita Bahari Semarang, SMA N 10 Semarang, SMA Teuku Umar Semarang. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk pengambilan data adalah teknik nontes, yaitu dengan menggunakan angket, observasi dan wawancara.

Angket terdiri dari angket kebutuhan guru dan peserta didik angket kebutuhan guru dan peserta didik bertujuan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic* dan karakteristik media yang dibutuhkan. Penyebaran angket kebutuhan guru dilakukan kepada tiga guru di tiga sekolah SMA kota Semarang. Lembar validasi

untuk ahli ditujukan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan media berbasis e-comic pada materi menulis cerpen. sedangkan lembar validasi ahli media dalam penelitian ini, lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan pengembangan media pembelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic*. Jawaban responden ditulis dengan cara memberi tanda *checklist* pada angket yang telah disediakan. Angket yang digunakan menggunakan skala Likert yang menggunakan lima pilihan jawaban yang berupa skor 1, 2, 3, dan 4.

Observasi menggunakan lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran di kelas sekaligus dilakukan untuk mengamati keberterimaan produk media ajar yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Adapun instrumen observasi dalam penelitian ini berupa lembar pengamatan penggunaan media pembelajaran menulis cerpen berbasis e-comic untuk guru yang penyebarannya dilakukan saat uji coba lapangan di tiga sekolah kota Semarang. Hasil dari observasi yang didapat digunakan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari media ajar setelah itu dilakukan revisi untuk memperbaiki produk media ajar hingga menjadi produk final. Teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah responden sedikit.

Teknik dan instrumen untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian ini terdiri atas: 1) angket kebutuhan guru; 2) angket kebutuhan peserta didik; 3) lembar validasi untuk ahli materi; 4) lembar validasi untuk ahli media; 5) lembar observasi pengamatan penggunaan media pembelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic* untuk guru; 5) wawancara kepada guru untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran setelah menggunakan media *e-comic*. Instrumen yang dipergunakan adalah angket kebutuhan menurut persepsi guru. Bentuknya berupa daftar pertanyaan yang disediakan, kemungkinan jawaban yang akan dipilih guru. Jawaban itu berdasar persepsi dan pengalaman mereka. Untuk setiap butir, responden dapat memberi tanda cek (V) pada pilihan. Angket ini berisi 26 butir pertanyaan yang terbagi dalam bagian pemahaman awal tentang materi menulis cerpen, kebutuhan media pembelajaran menulis cerpen di sekolah, kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran menulis cerpen, Aspek Komunikasi visual (tampilan), Kelayakan media pembelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic*. Angket kebutuhan guru diisi pada saat uji lapangan sedangkan pada saat uji coba terbatas guru mendapatkan lembar observasi berupa pengamatan produk media ajar yang berisi mengenai tanggapan guru atas pengamatan produk media pembelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic*.

Setelah penyebaran angket kebutuhan guru kemudian dilakukan penyebaran angket kebutuhan peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan media dan tanggapan peserta didik terhadap media tersebut. Angket ini terdiri dari 26 butir pernyataan yang terdiri dari 4 butir pernyataan pada aspek pemahaman awal tentang materi menulis cerpen, 4 butir pernyataan pada aspek kebutuhan media pembelajaran menulis cerpen di sekolah dan 6 butir pernyataan pada aspek kondisi pembelajaran menulis cerpen di sekolah, 3 butir pada aspek kendala yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen, 6 butir pada aspek aspek komunikasi visual (tampilan) dan 3 butir kelayakan media pembelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic*. Pemberian skor terhadap pilihan jawaban disesuaikan dengan kriteria yang dipilih oleh siswa. Berikut kisi-kisi pedoman angket penilaian kelayakan media pembelajaran menulis cerpen

berbasis *e-comic* untuk peserta didik. Setelah penyebaran angket kebutuhan peserta didik langkah selanjutnya yaitu lembar validasi untuk ahli materi yang bertujuan menilai kualitas/kelayakan media *e-comic* untuk validator menggunakan 14 butir pernyataan yang terdiri dari 8 butir pernyataan pada aspek kualitas materi dan 6 butir pernyataan pada aspek kemanfaatan materi.

Berdasarkan lembar validasi ahli materi dalam penilaian kelayakan materi pembelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic*, tahap selanjutnya dilakukan penilaian terhadap kelayakan media. Lembar validasi untuk ahli media ini terdiri dari 20 butir pernyataan yang terdiri dari 6 butir pernyataan pada aspek desain pembelajaran, 10 butir pernyataan pada aspek desain tampilan dan 4 butir pernyataan pada aspek kemanfaatan media pembelajaran. Pemberian skor terhadap pilihan jawaban disesuaikan dengan kriteria yang dipilih oleh ahli. Pada saat proses pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi terhadap pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan lembar observasi. Setelah itu pada saat uji coba terbatas guru memberikan tanggapan atas produk media pembelajaran pada lembar observasi. Pedoman wawancara diperlukan untuk mendukung hasil dari data angket.

Wawancara dilakukan pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di tiga SMA kota Semarang. Tujuan dari wawancara adalah untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran setelah menggunakan media *e-comic*. Wawancara dilakukan sebelum guru dan peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis *e-comic* dan setelah pembelajaran menggunakan media *e-comic*. Teknik analisis data. Analisis data dilakukan dengan menentukan karakteristik kebutuhan menurut guru dan peserta didik dengan cara menentukan persentase jawaban setiap item pertanyaan/pernyataan. Adapun rumusnya sebagai berikut.  $\%f = \frac{f}{N} \times 100$  dengan penjelasan  $\%f$  merupakan persentase kehendak responden,  $f$  merupakan frekuensi jawaban dari responden, dan  $N$  merupakan jumlah responden. Artinya dalam setiap item yang akan dihitung frekuensi jawaban responden. Frekuensi yang paling tinggi dijadikan pertimbangan sebagai gambaran kehendak responden dalam setiap item pertanyaan/pernyataan sehingga dalam pengembangan prototipe media ajar harus memperhatikan hasil tersebut.

Data selanjutnya adalah hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Penilaian ini diperoleh dengan cara menyajikan prototipe media ajar kepada ahli dengan dilengkapi lembar penilaian yang telah disediakan. Hasil penilaian yang diperoleh selanjutnya akan dianalisis persentase berdasarkan skor yang diperoleh pada setiap butir penilaian. Caranya, setelah diketahui nilai setiap butir pernyataan, nilai itu diakumulasi serta dicari rata-rata skornya. Skor dan kategori penilaian oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel 10 berikut ini.

Tabel 1 Skor Penilaian Uji Prototipe Materi oleh Ahli Materi

	Skor Rata-rata Jumlah Skor yang Diperoleh	Kategori Penilaian Materi
1	0-2	Kurang
2	26-50	Cukup
3	51-75	Baik
4	76-100	Sangat Baik

Tabel 2 Skor Penilaian Uji Prototipe Media oleh Ahli Media

Skor Rata-rata	Jumlah Skor yang Diperoleh	Kategori Penilaian Media
1	0-25	Kurang
2	26-50	Cukup
3	51-75	Baik
4	76-100	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rata-rata dapat diketahui kondisi media yang dikembangkan, apabila hasil penilaian kedua ahli menunjukkan bahwa media masih berkategori cukup dan kurang, berarti produk pengembangan tersebut harus direvisi sesuai saran penilai. Media hasil pengembangan tetap perlu direvisi sesuai dengan saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media, apabila hasil penelitian itu sudah mencapai baik atau sangat baik, produk tersebut hanya diperbaiki sesuai saran penilai dari aspek yang masih belum baik saja.

### Hasil dan Pembahasan

Kajian teori pada penelitian ini meliputi (1) menulis cerpen, (2) media *e-comic*, (3) pembelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic*. Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung atau tidak bertatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam menulis seorang penulis harus terampil dalam menggunakan bahasa dan kosa kata yang baik. Keterampilan menulis tidak akan secara sendirinya tetapi membutuhkan adanya latihan secara teratur.

Manfaat Praktis bagi siswa memperoleh media pembelajaran yang baru dan menarik, media pembelajaran *e-comic* dapat membantu siswa mempelajari pembelajaran menulis cerpen secara lebih sederhana dan mudah, memudahkan siswa dalam mempelajari materi menulis cerpen berbasis *e-comic*, menarik minat siswa terhadap pelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic* sehingga siswa termotivasi untuk belajar menulis cerpen, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic*. Manfaat bagi guru *e-comic* diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang layak untuk peserta didik, *e-comic* diharapkan bisa memenuhi kebutuhan guru terkait dengan media digital yang kreatif, inovatif dan efisien., menambah wawasan pengetahuan terhadap dunia pendidikan terutama media pembelajaran *e-comic*, media *e-comic* dapat dijadikan refleksi dan evaluasi terhadap proses pembelajaran. Bagi Peneliti pengembangan media *e-comic* merupakan media pembelajaran yang diharapkan dapat memberi jalan bagi peneliti untuk mendayagunakan diri di masyarakat dengan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki, menjadi pedoman atau referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sama.

Penelitian tentang pengembangan media *e-comic* untuk pembelajaran menulis cerpen pada kelas X SMA Kota Semarang sudah banyak dilakukan. Selain itu, penerapan media *e-comic* juga telah menjadi kajian penelitian yang sering dilaksanakan oleh para peneliti dengan tujuan tertentu. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Eni Harjayanti (2007) yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Melalui Media Film Bagi Siswa Kelas X SMAN 1 Bantul". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media film dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis cerpen siswa kelas X SMAN I Bantul. Pemanfaatan media film

juga meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis cerpen. Siswa lebih aktif dan senang untuk belajar menulis cerpen dengan tepat.

Syaiful Rohman Hakim (2013) tentang Pengembangan Komik IPA Terpadu Tipe *Shared* untuk Siswa SMP/Mts Kelas VII. Hasil penelitian Hakim menunjukkan bahwa komik IPA terpadu tipe *shared* mendapatkan kategori sangat layak sebagai media pembelajaran dengan persentase ideal dari ahli materi sebesar 76,96%, ahli media sebesar 82,58% dan persentase ideal guru IPA SMP/MTs sebesar 84,72%. Ary Nur Wahyuningsih (2011) tentang Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. Hasil penelitian wahyuningsih menunjukkan media pembelajaran komik bergambar dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik dilihat dari *gain score* termasuk kriteria sedang, meningkatkan keaktifan peserta didik, meningkatkan minat peserta didik, dan mendapat respon positif dari peserta didik serta guru. Penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran dengan sumber belajar media komik bergambar sistem saraf manusia untuk pembelajaran yang menggunakan strategi PQ4R di SMA Negeri I Bojong yang valid efektif dan praktis.

Penelitian lainnya yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Prapti Dwi Nurcahyani (2011) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen dengan Menggunakan Media Video Klip Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Samigaluh”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video klip dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMA Negeri 1 Samigaluh. Pemanfaatan media video klip terbukti dapat memberikan motivasi kepada siswa, menimbulkan gairah belajar, rasa senang, dan sikap positif siswa dalam pembelajaran menulis cerpen. Penelitian yang dilakukan oleh Ririn Setiyawati (2011) yang berjudul *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen melalui Teknik Simulasi pada Siswa Kelas VIII H SMP Negeri 1 Sewon*. Hasil penelitian tersebut adalah bahwa selama proses tindakan, secara bertahap keterampilan menulis cerpen siswa mengalami peningkatan baik dari segi proses maupun hasil. Skor rata-rata menulis cerpen meningkat setelah tindakan. Pemanfaatan teknik simulasi mampu meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu pada subjek penelitian. Kedua penelitian sama-sama memiliki subjek penelitian yaitu menulis cerpen. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian dan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian pengembangan. Perbedaan yang kedua yaitu, penelitian ini menggunakan teknik simulasi untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen, sedangkan peneliti menggunakan media *e-comic* dalam pembelajaran menulis cerpen.

Dari beberapa pendapat tentang menulis dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung atau tatap muka dengan tujuan untuk menyampaikan pikiran, perasaan ke dalam bentuk lambang tulis. Kemampuan menulis membutuhkan proses untuk berlatih agar mempunyai keterampilan dalam menulis, semakin tekun orang berlatih menulis maka kemampuannya akan semakin meningkat.

Cerpen merupakan cerita pendek yang termasuk dalam jenis cerita fiksi. Cerita pendek adalah cerita berbentuk prosa yang relatif pendek. Ciri hakiki cerita pendek adalah tujuan

untuk memberikan gambaran tajam dan jelas, dalam bentuk yang tunggal, utuh, dan mencapai efek tunggal pula pada pembacanya (Sumardjo dan Saini 1994:30-31). Pernyataan tersebut relevan dengan pendapat Kosasih (2012: 34) yang mengatakan bahwa cerpen merupakan cerita yang menurut wujud fisiknya berbentuk pendek. Ukuran panjang pendeknya suatu cerita memang relatif. Namun, pada umumnya cerita pendek merupakan cerita yang habis dibaca sekitar sepuluh menit atau setengah jam. Jumlah katanya 500-5000 kata. Karena itu, cerita pendek sering diungkapkan dengan cerita yang dapat dibaca sekali duduk.

Ciri-ciri cerpen sebagai berikut: 1) Alur lebih sederhana, 2) Tokoh yang dimunculkan hanya beberapa orang, 3) Latar yang dilukiskan hanya sesaat dan dalam lingkup yang relatif terbatas, 4) Unsur-unsur Cerpen. Cerpen dibangun oleh unsur-unsur berikut yaitu tema, tokoh/penokohan, latar, alur, sudut pandang, dan gaya bahasa. Unsur pembangun cerpen mencakupi tema (dan amanat), penokohan, alur, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya cerita (Nuryatin 2010:4). Tahap menulis cerpen seorang penulis harus memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen dan jalinan cerita haruslah disusun dengan menarik dan memperhatikan urutan waktu serta mengandung tokoh yang mengalami suatu peristiwa. Untuk dapat menulis cerpen dengan baik penulis harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang cerpen. Penulis cerpen juga harus mampu mengedepankan pengalaman. Sesuatu yang dialami atau diketahui hendaknya direnungkan baik-baik dan dicari ujung pangkalnya sehingga dapat menimbulkan kematangan pikiran sebagai dasar dalam membuat cerita ( Sumardjo, 2007: 95).

Sayuti (2009: 25-26), menyatakan bahwa menulis cerpen meliputi lima tahap yaitu tahap pramenulis, tahap menulis draf, tahap revisi, tahap menyunting, dan tahap mempublikasi. Pembelajaran menulis cerpen berdasarkan pengalaman pribadi merupakan kegiatan mengungkapkan pikiran dan perasaan secara apresiatif dalam bentuk cerpen sebagai sesuatu yang bermakna dengan memanfaatkan berbagai pengalaman baik pengalaman lucu, aneh, mendebarkan, mengharukan, memalukan, dan menyakitkan dalam kehidupan diri sendiri dalam kehidupan nyata menjadi sebuah bentuk cerpen.

Media *e-comic* merupakan media yang menyajikan suatu rangkaian cerita gambar yang bersifat edukatif dan digital dan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dengan format elektronik yang sangat inovatif yang mampu menarik minat peserta didik mengenai informasi yang terdapat dalam *e-comic* tersebut. *E-comic* sebagai media pembelajaran memerlukan aplikasi pendukung untuk membuatnya. Adapun pembuatan *e-comic* menggunakan *software adobe flash creative suite 6* dan berbantu *corel draw*. Menulis cerpen berbasis *E-comic* adalah suatu media pembelajaran yang mengkolaborasikan media *e-comic* dengan *Adobe creative suite cs 6* dan berbantu *Corel Draw* menjadi media pembelajaran yang interaktif pada pembelajaran menulis cerpen untuk siswa kelas X.

Sedangkan media pembelajaran dikatakan sebagai media yang baik jika media pembelajaran tersebut bisa membantu peserta didik untuk menulis cerpen secara kreatif sehingga pembelajaran bisa dilakukan secara efektif. Pembelajaran efektif yang diungkapkan Sutikno (dikutip oleh Warsita, 2008: 288) yaitu bahwa "Suatu pembelajaran yang efektif memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan". Pembelajaran dikatakan efektif jika siswa secara aktif dilibatkan dalam pengorganisasian dan penemuan informasi pengetahuan dengan keterkaitan informasi yang diberikan

sebelumnya. Diharapkan hasil pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman dan daya serap saja, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dan kemampuan menulis cerpen dengan efektif, kreatif dan lebih mudah. Hujair (2013:31) menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran mulai direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik pembelajar, serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku pembelajar sesuai dengan tujuan yang dicapai. Para pengajar mulai merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkah laku pembelajar. Dari sinilah lahir konsep penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran.

Uraian di atas, memberikan gambaran bahwa sudah selayaknya pengajar tidak lagi memandang hanya media sebagai alat bantu belaka untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dan pemberi pesan ke penerima pesan. Dalam pemilihan media ajar juga sepatutnya seorang pengajar mempertimbangkan keterkaitan dengan kompetensi yang diajarkan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam penelitian pengembangan pembelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic* harus sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, diperlukan analisis SK-KD dan analisis kelayakan media ajar. Analisis SK-KD dilakukan untuk menentukan kompetensi mana yang memerlukan media ajar. Kerangka berpikir dalam penelitian ini bila dilihat dari proses pembelajaran menulis cerpen di SMA. Permasalahan kesulitan peserta didik dalam menulis cerpen dan memahami konsep menulis cerpen dengan baik, kemampuan berpikir peserta didik belum maksimal, pemanfaatan media berbasis *e-comic* untuk pelajaran Bahasa Indonesia masih jarang. Harapan peserta didik dapat memahami dan bisa menulis cerpen dengan baik dan mudah, kemampuan berpikir peserta didik dapat berkembang, pemanfaatan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Antara permasalahan dalam kondisi nyata dan harapan dengan dimanfaatkannya media *e-comic* khususnya pada materi menulis cerpen pada kelas X SMA Kota Semarang dapat memotivasi peserta didik untuk tidak malas dalam menulis cerpen dan hasil belajar menjadi meningkat dengan bantuan *adobe flash player* dan *corel draw*.

### Kesimpulan

Penelitian tentang pengembangan media *e-comic* untuk pembelajaran menulis cerpen pada kelas X SMA Kota Semarang sudah banyak dilakukan. Selain itu, penerapan media *e-comic* juga telah menjadi kajian penelitian yang sering dilaksanakan oleh para peneliti dengan tujuan tertentu sehingga perlu untuk dikembangkan untuk memperoleh media pembelajaran yang baru dan menarik. Selain itu media pembelajaran *e-comic* dapat membantu siswa mempelajari pembelajaran menulis cerpen secara lebih sederhana dan mudah, memudahkan siswa dalam mempelajari materi menulis cerpen berbasis *e-comic*, menarik minat siswa terhadap pelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic* sehingga siswa termotivasi untuk belajar menulis cerpen, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran menulis cerpen berbasis *e-comic*. Media *e-comic* diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang layak untuk peserta didik, *e-comic* diharapkan bisa memenuhi kebutuhan guru terkait dengan media digital yang kreatif, inovatif dan efisien., menambah wawasan pengetahuan terhadap dunia pendidikan terutama media pembelajaran *e-comic*, media *e-comic* dapat dijadikan refleksi dan evaluasi terhadap proses pembelajaran. Bagi Peneliti pengembangan media *e-comic* merupakan media pembelajaran yang diharapkan dapat memberi jalan bagi peneliti untuk mendayagunakan

diri di masyarakat dengan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki, menjadi pedoman atau referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sama.

### ***Daftar Refrensi***

- Hujair AH Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Penerbit Kaukaba Dipantara. Yogyakarta.
- Kosasih. 2012. *Dasar-dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Penerbit Yrama Widya
- Nuryatin, Agus. 2010. *Mengabadikan Pengalaman dalam Cerpen*. Rembang: Yayasan Adhigama.
- Sayuti, Suminto A. 2009. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- \_\_\_\_\_. 2000. *Kajian Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardjo, Jakob. 2007. *Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sumardjo. Jakob dan Saini. K.M. 1994. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta