

COMIC STORY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

**Prayuningtyas Angger Wardhani¹,
Gusti Yarmi², Abdul Muktadir³.**

^{1,2}Universitas Negeri Jakarta

³Universitas Bengkulu

¹*prayuningtyasangger@unj.ac.id,*

²*gyarmi@unj.ac.id,*

³*abdulmuktadir@gmail.com*

Abstrak

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikembangkan. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mendukung komunikasi siswa sekolah dasar. Untuk mengembangkan keterampilan berbicara diperlukan stimulus yang dapat melatih keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Salah satu cara mengembangkan keterampilan berbicara adalah melalui bercerita. *Comic* merupakan media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar, yang dikombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya. Dalam penelitian ini *Comic* yang akan dikembangkan adalah *comic dilemma stories*. *Comic dilemma stories* merupakan *comic* yang berisi cerita, informasi visual yang mampu mengekspresikan emosi siswa. *Comic dilemma stories* dikembangkan dengan berbantuan *adobe illustrator cc 2019*. Tujuan penelitian ini yang pertama, untuk melakukan analisis kebutuhan dan menghasilkan draf *comic dilemma stories*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlu adanya media yang menstimulasi kemampuan berbicara siswa.

Kata kunci: *comic dilema story, keterampilan berbicara, media pembelajaran*

Abstract

Speaking skills are one of the language skills that need to be developed. Speaking skills are skills that support elementary school student communication. To develop speaking skills, a stimulus is needed that can train the speaking skills of elementary school students. One way to develop speaking skills is through storytelling. The comic is a medium used to express ideas with images combined with text or other visual information. In this research, the comic that will be developed is comic dilemma stories. Comic dilemma stories are comics that contain stories, visual information that can express students' emotions. The comic dilemma store was developed with the help of Adobe Illustrator CC 2019. The first objective of this research is to conduct a needs analysis and produce a draft comic dilemma story. The research method used is research and development. The results showed that there is a need for media that stimulates students' speaking ability.

Keywords: *comic dilemma story, speaking skills, learning media*

A. PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek dalam keterampilan berbahasa. Keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain. Dalam melatih keterampilan berbicara, anak perlu dibiasakan untuk berinteraksi dengan orang lain, sehingga anak dapat menyampaikan pikiran dan perasaannya kepada orang lain. Pengajaran keterampilan berbicara penting karena keterampilan berbicara merupakan sarana komunikasi (Iman, 2017). Data menunjukkan bahwa keterampilan berbicara masih belum maksimal kembangkan di sekolah dasar (Diyab, 2016; Iamsaard & Kerdpol, 2015).

Keterampilan dasar berbahasa dapat dikategorikan sebagai keterampilan pemahaman dan ekspresi. Membaca dan berbicara termasuk dalam keterampilan pemahaman sementara berbicara dan menulis dikategorikan sebagai keterampilan ekspresi. Berbicara adalah praktik interaksi, yang meliputi membuat dan menerima informasi untuk menyampaikan makna konstruksi (Brown, 1994). Berbicara sangat penting dalam mengajar bahasa asli dan bahasa target (sebagai bahasa asing atau bahasa kedua). Mahbub-ul-Alam dan Khan (2014) berpendapat bahwa mengembangkan keterampilan linguistik dan sosiolinguistik perlu untuk belajar bahasa, apakah yang pertama atau

yang kedua; akibatnya, semakin banyak siswa memperoleh kosa kata, kelancaran dan akurasi, maka akan semakin meningkatkan keterampilan berbicara. Selain itu, peningkatan level ekspresi diri individu juga akan mempengaruhi keterampilan komunikasi mereka secara positif. Bahkan, mungkin dengan mudah berpendapat bahwa kriteria utama setelah mempelajari bahasa asing adalah mampu berbicara dalam bahasa tersebut sesuai dengan aturan-aturannya.

Pengajaran dan praktik keterampilan berbicara harus benar-benar diterapkan dengan sebaik mungkin sehingga memungkinkan siswa mampu berkomunikasi serta menyampaikan ide-idenya dengan baik. Dengan demikian, keterampilan berbicara membutuhkan perlakuan khusus. Keterampilan berbicara juga memainkan peran penting bagi pembelajar bahasa yang menggunakannya untuk instruksi, diskusi, dan presentasi. Namun demikian guru sering menemukan beberapa masalah terkait dengan berbicara. Ini diperkuat oleh Padmadewi (1998) yang menemukan bahwa siswa menghadiri kelas berbicara sering merasa cemas karena tekanan dari tugas berbicara yang mengharuskan mereka untuk tampil secara individu dan harus menyampaikan pendapat secara spontan dan dalam waktu yang terbatas. Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan metode dan teknik yang dihunakan oleh guru akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Menurut

Gocer (2015), peningkatan keterampilan berbicara memerlukan penggunaan metode dan teknik yang sesuai dengan mempertimbangkan topik pembelajaran, keadaan siswa dan kesesuaian pengaturan ruang kelas. Dalam konteks ini, saat memilih metode dan teknik untuk peningkatan keterampilan berbicara, guru perlu tahu tentang latar belakang teoritis metode dan teknik yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan keterampilan berbicara dapat dikembangkan melalui stimulus untuk melatih kemampuan berbicara. Bercerita adalah proses di mana seseorang (pendongeng) menggunakan vokalisasi, struktur naratif, dan citra mental untuk berkomunikasi dengan audiens (pendengar). Bercerita juga dapat meningkatkan keterampilan menulis dengan mendorong anak-anak untuk membuat cerita mereka sendiri, memodifikasi cerita yang telah mereka dengar, dan bahkan menulis drama berdasarkan pada dongeng akrab (Black et al., 2017; Nicolopoulou et al., 2015).

Bercerita sering bergantung pada cerita yang memiliki alur dan karakter. Ini juga dapat menggunakan sudut pandang naratif, kontinum, dan tujuan. Berbagai penelitian mengkaji mengenai keterampilan berbicara menggunakan stimulus menggunakan media (Hsu et al., 2014; Mohammadi & Safdari, 2015; Sun et al., 2017; Technology, 2017). Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dalam mengembangkan keterampilan berbicara dapat

digunakan media sebagai alat dalam menstimulus ide siswa.

Menggunakan seni komik untuk meningkatkan kemampuan berbicara, membaca dan menulis. Komik dapat menarik minat anak-anak karena di dalam komik terdapat gambar yang menarik yang dapat mengembangkan kemampuan menulis kreatif, keterampilan membaca, dan orasi. Strategi yang mendasari buku ini adalah penggunaan gambar seni komik sebagai analog visual untuk membantu anak-anak menghasilkan, mengatur, dan memperbaiki ide-ide mereka ketika menulis dan berbicara tentang teks (Steve Bowkett, 2011).

Cerita yang dibuat harus mampu menyentuh emosi (Schulte et al., 2018) Mereka juga menyarankan agar bercerita meningkatkan motivasi belajar, dan itu memberi peluang untuk berlatih dan mendorong imajinasi (Gottel, 2011). Kegembiraan dan drama mendongeng memberikan konteks itu memegang perhatian siswa.

Peneliti terdahulu telah meneliti mengenai kemampuan bercerita (Dewi et al., 2017; Hendrix & Wilson, 2014; Level, 2017; Qutob, 2018; Shakhour & Preece, 2015; Sun et al., 2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan bercerita adalah kegiatan mengemukakan ide dan gagasan. Berbagai penelitian yang mengkaji kemampuan bercerita siswa.

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain yaitu mengaitkan kemampuan bercerita dengan media seperti digital storytelling, wordless book, game dan multi media yang dapat mengembangkan

terampilan bercerita siswa. Media-media tersebut menunjang kemampuan bercerita siswa. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengembangkan sebuah media comic yang dapat merangsang siswa dalam mengungkapkan ide dan gagasan dari sebuah cerita.

Penelitian terdahulu mengenai comic (Manchester, 2017; Özdemir, 2017; Sockman et al., 2016). Dalam penelitian yang telah dilakukan komik yang digunakan oleh siswa sekolah dasar dan menengah, memiliki manfaat untuk motivasi siswa, akuisisi bahasa peningkatan kosakata, dan pertumbuhan dalam kalimat struktur (Kiçikaya & Krajka, 2012). Komik merupakan rangkaian yang terdiri dari bagian-bagian seperti teks, dapat dibaca dalam berbagai cara; mereka membangkitkan mood, emosi, dan implikasi suara (Vie & Dieterle, 2016).

Comic yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah comic dilemma stories. Dilemma Stories adalah pembelajaran dengan menggunakan cerita-cerita yang memiliki dilemma, cerita ini terkait dengan kehidupan sehari-hari dan merupakan isu terkini yang seringkali menimbulkan dilemma. Dengan tujuan siswa tidak hanya mempunyai pemahaman yang mendalam tentang konsep, namun juga kemampuan dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan dalam cerita yang disajikan melalui diskusi kelompok. Pada proses pembelajaran ini, siswa berperan sebagai pemeran utama dalam cerita, sehingga siswa akan merasakan seolah-olah cerita tersebut terjadi pada dirinya dan

siswa akan merasakan tantangan dalam memutuskan dilema dalam cerita tersebut.

Pengembangan comic dilemma stories ini berbantuan adobe illustrator. Adobe illustrator adalah sebuah software yang digunakan dalam pengolahan gambar. *Adobe Illustrator* adalah program editor grafis vektor terkemuka, dikembangkan dan dipasarkan oleh Adobe Systems. *Illustrator CC* merupakan versi terkini program ini. Dalam penelitian ini menggunakan versi CS6 yang merupakan generasi keenam belas dari Adobe *Illustrator*. Adobe menambahkan lebih banyak fitur.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan mencakup proses mencaritemukan kebaruan dan keunggulan dalam rangka efektivitas, efisiensi dan produktivitas. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengembangkan comic dilemma stories. Pada tahun pertama penelitian menghasilkan analisis kebutuhan dan draf comic. Tahapan penelitian yang dilakukan: (1) analisis kebutuhan yaitu dengan mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas media untuk meningkatkan keterampilan berbicara. (2) desain dan pengembangan comic story (3) melakukan Validasi kelayakan comic story. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah; (1) lembar validasi material yang berisi

indikator kesesuaian pasangan dengan kompetensi dasar yang digunakan; (2) lembar validasi multimedia yang berisi indikator pada aspek teknis dari pemrograman media serta desain yang ditunjukkan; (3) lembar validasi lapangan praktik yang berisi indikator yang mencakup aspek keterbacaan, interaktivitas, dan kesesuaian bahan pengembangan multimedia; (4) angket respon siswa berisi indikator tentang kemudahan penggunaan, keterbacaan, konten materi dan daya tarik media sebagai alat atau alat pembelajaran materi terkait. Teknik analisis data dalam penelitian ini bahwa data yang diperoleh dianalisis, dijelaskan dan disimpulkan berdasarkan kriteria kualifikasi validitas media pembelajaran, untuk menentukan kriteria validitas produk multimedia mana yang dikembangkan. Kriteria validitas media pembelajaran valid jika skor rata-rata 4,00.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan komik memberikan dampak yang baik dimana individu terlibat aktif dalam proses komunikasi dalam menyampaikan gagasan (Dicks, 2015). Kemudian Tricia dalam jurnal nya bahwa dengan komik peserta didik dapat memvisualisasikan kata-kata yang disajikan secara bersamaan yaitu antara gambar dan tulisan. Di mana hal ini peserta didik memiliki kesempatan untuk membangun mental dan hubungan diantara keduanya, sehingga pengalaman belajar mereka menjadi lebih banyak. Sejalan dengan itu, Wright dan Sherman dalam Crane menjelaskan dalam jurnalnya yang berjudul *Comic and Grafis Novel*

bahwa ada tiga alasan penting komik dijadikan media pembelajaran yaitu: (1) sebagian besar daya tarik peserta didik belajar terdapat dalam komik (2) komik mudah untuk di peroleh dan (3) kosa kata mudah untuk dibaca.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan kepada guru menunjukkan bahwa perlu adanya media yang menstimulasi kemampuan berbicara siswa. Analisis kebutuhan ini melibatkan guru-guru sekolah dasar. instrumen analisis kebutuhan diberikan kepada guru- guru yang berjumlah 10 pertanyaan. Setiap jawaban yang diberikan akan analisis. Analisa kebutuhan dilakukan kepada siswa untuk mengetahui media comic dilema storie.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan kepada guru, menunjukkan bahwa perlu adanya media yang menstimulasi kemampuan berbicara siswa. Analisis kebutuhan ini melibatkan guru dan siswa sekolah dasar. Sebanyak 65 % guru belum menggunakan metode ceramah. Adapun Kendala yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman akan sumber belajar keterampilan berbicara Media yang digunakan hanyalah teks yang ada di buku siswa. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui kuesioner dalam bentuk angket kepada 24 guru diperoleh 80% guru belum memiliki instrumen penilaian menulis permulaan bagi siswa kelas 1. Selain itu masih sangat dibutuhkannya panduan instrumen menulis permulaan.

Beragamnya kemampuan membaca dan mengetahui pentingnya pengembangan media pembelajaran dapat disimpulkan

bahwa 50 % dari responden menyatakan perlu melakukan pengembangan media pembelajaran dan 60% dari responden perlunya instrumen untuk meminimalisir kemampuan membaca permulaan yang beragam.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan kepada guru menunjukkan bahwa perlu adanya media yang menstimulasi kemampuan berbicara siswa. Analisis kebutuhan ini melibatkan guru dan siswa sekolah dasar. 65 % guru belum menggunakan metode ceramah. Kendala yang dihadapi kurangnya pemahaman akan sumber belajar keterampilan berbicara Media yang digunakan hanyalah teks yang ada di buku siswa

Pada penelitian pendahuluan berupa analisis kebutuhan melalui kuesioner dalam bentuk angket kepada dua puluh 24 guru diperoleh 80% guru belum memiliki instrumen penilaian menulis permulaan bagi siswa kelas 1. Selain itu masih sangat dibutuhkannya panduan instrumen menulis permulaan

Hasil wawancara terstruktur dengan Kepala Sekolah dan Guru Sekolah Dasar mengenal pengetahuan tentang beragamnya kemampuan membaca dan mengetahui pentingnya pengembangan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa 50 % dari responden menyatakan perlu melakukan pengembangan media pembelajaran dan 60% dari responden perlunya instrumen untuk meminimalisir kemampuan membaca permulaan yang beragam

DAFTAR PUSTAKA

- Black, M. M., Walker, S. P., et all. (2017). Early childhood development coming of age: science through the life course. *The Lancet*, 389(10064), 77–90.
[https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(16\)31389-7](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(16)31389-7)
- Dewi, R. S., Kultsum, U., & Armadi, A. (2017). Using Communicative Games in Improving Students' Speaking Skills. 10(1), 63–71.
<https://doi.org/10.5539/elt.v10n1p63>
- Dicks, A. (2015). Stories from Below : Subject-generated Comics. 137–154.
<https://doi.org/10.1080/08949468.2015.973332>
- Diyab, E. A. (2016). Using a Multimedia-Based Program for Developing Student Teachers' EFL Speaking Fluency Skills. 99(25, *مجلة كلية التربية : جامعة بنها*, P3), 1–28.
<https://doi.org/10.12816/0021993>
- Hendrix, K. G., & Wilson, C. (2014). Virtual Invisibility: Race and Communication Education. *Communication Education*, 63(4), 405–428.
<https://doi.org/10.1080/03634523.2014.934852>
- Hsu, G.-L., Lin, Y.-C., Huang, Y.-M., Shadiey, R., Hsu, J.-L., & Hwang, W.-Y. (2014). Effects of storytelling to facilitate EFL speaking using Web-based multimedia system. *Computer Assisted Language Learning*, 29(2), 215–241.
<https://doi.org/10.1080/09588221.2014.927367>

- Iamsaard, P., & Kerdpol, S. (2015). A Study of Effect of Dramatic Activities on Improving English Communicative Speaking Skill of Grade 11th Students. *English Language Teaching*, 8(11), 69. <https://doi.org/10.5539/elt.v8n11p69>
- Iman, J. N. (2017). Debate Instruction in EFL Classroom : Impacts on the Critical Thinking and Speaking Skill. 10(4), 87–108.
- Kiçikaya, F., & Krajka, J. (2012). Can the use of web-based comic strip creation tool facilitate EFL learners' grammar and sentence writing? *British Journal of Educational Technology*, 43(6), 161–165. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2012.01298.x>
- Level, E. (2017). *Eurasian Journal of Educational Research* www.ejer.com.tr. 69, 241–252.
- Manchester, A. (2017). Teaching critical looking : Pedagogical approaches to using comics as queer theory. *SANE Journal: Sequential Art Narrative in Education*, 2(2), 1–23. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1167174.pdf>
- Mohammadi, M., & Safdari, N. (2015). Pedagogical values of mobile-assisted task-based activities to enhance speaking skill. 2015, 416–420. <https://doi.org/10.14705/rpnet.2015.000368>
- Nicolopoulou, A., Cortina, K. S., Ilgaz, H., Cates, C. B., & de Sá, A. B. (2015). Using a narrative- and play-based activity to promote low-income preschoolers' oral language, emergent literacy, and social competence. *Early Childhood Research Quarterly*, 31, 147–162. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2015.01.006>
- Özdemir, E. (2017). Humor in elementary science: development and evaluation of comic strips about sound. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 9(4), 837–850.
- Qutob, M. M. (2018). The Relationship Between EFL Learners ' Satisfaction Within the Classroom Environment and Their Speaking Skills. 11(7), 116–124. <https://doi.org/10.5539/elt.v11n7p116>
- Schulte, C. M., Anttila, E., Webster, P., Lin, M.-C., Karppinen, S., Poutiainen, A., Kairavuori, S., & Rusanen, S. (2018). *International Journal of Education & the Arts* Editors ImproStory: Social Improvisation and Storytelling in Arts and Skills Subjects in Teacher Education. 19. <https://doi.org/10.18113/P8ijea1909>
- Shakhour, A., & Preece, D. (2015). Community of Inquiry Method and Language Skills Acquisition : Empirical Evidence. 6(27), 89–94.
- Sockman, B. R., Sutton, R., & Herrmann, M. (2016). Comic Relief: Graduate Students Address Multiple Meanings for Technology Integration with Digital Comic Creation. *TechTrends*, 60(5), 475–485. <https://doi.org/10.1007/s11528-016-0083-y>
- Steve Bowkett. (2011). *Using Comic Art to Improve Speaking, Reading and Writing* (1st ed.).

- Routledge Taylor & Francis Group.
<https://www.routledge.com/Using-Comic-Art-to-Improve-Speaking-Reading-and-Writing-1st-Edition/Bowkett-Hitchman/p/book/9780415675512>
- Sun, Z., Lin, C. H., You, J., Shen, H. jiao, Qi, S., & Luo, L. (2017). Improving the English-speaking skills of young learners through mobile social networking. *Computer Assisted Language Learning*, 30(3-4), 304-324.
<https://doi.org/10.1080/09588221.2017.1308384>
- Technology, C. (2017). Implementation of flipped instruction in language classrooms : An alternative way to develop speaking skills of pre-service English language teachers Zeynep Çetin Köroğlu Abdulvahit Çakır Gazi University , Turkey. 13(2), 42-55.
- Vie, S., & Dieterle, B. (2016). Minding the gap : Comics as scaffolding for critical literacy skills in the classroom why comics ? *Composition Forum*, 33(41).
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1092003.pdf>