

## **Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerita Bergambar dengan Metode *Discovery* Berbantuan *Macroflash* di Perguruan Tinggi**

**Ambarini Asriningsari<sup>1)</sup>, Siti Fatimah<sup>2)</sup>, Marya Ulfa<sup>3)</sup>, Azzah Nayla<sup>4)</sup>**

<sup>1)</sup>FPBS, Universitas PGRI Semarang (Ambarini Asriningsari)

<sup>2)</sup>FPBS, Universitas PGRI Semarang (Siti Fatimah)

<sup>3)</sup>FPBS, Universitas PGRI Semarang (**Marya Ulfa**)

<sup>4)</sup>FPBS, Universitas PGRI Semarang (Azzah Nayla)

ryagust@gmail.com

### **Abstrak**

*Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerita Bergambar dengan Metode Discovery Berbantuan Macroflash di Perguruan Tinggi”. Tujuan dalam penelitian ini: 1) menemukan kebutuhan-kebutuhan dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran cerita bergambar selama ini, 2) menghasilkan susunan draf awal/prototipe media pembelajaran menulis cerita bergambar yang dikembangkan, 3) merumuskan tanggapan stakeholder/pengguna produk terhadap draf awal/prototipe media pembelajaran menulis cerita bergambar yang dihasilkan, 4) menghasilkan draf awal/prototipe media pembelajaran menulis cerita bergambar yang dikembangkan, 5) menemukan tingkat/kadar keefektifan media pembelajaran menulis cerita bergambar hasil pengembangan. Berdasarkan hasil penelitian bahwa analisis kebutuhan dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran cerita bergambar yaitu pada mata kuliah yang terdapat keterampilan membuat cerita bergambar ditemukan adanya kendala dalam proses belajar mengajar terutama pada media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam menulis cerita bergambar. Fakta yang diperoleh menunjukkan adanya kebutuhan akan metode dan media pembelajaran yang tepat. Adapun susunan draf awal media tersebut berupa macroflash, yang berisi konten tentang defisini, ciri, fungsi, tujuan, langkah-langkah, dan contoh cerita bergambar. Tanggapan yang diperoleh bahwa media macroflash dengan metode discovery sangat diperlukan dalam pembelajaran menulis cerita bergambar. Hasil draft prototipe media macroflash yang dikembangkan yaitu konten media yang dikembangkan berdasarkan aspek pembelajaran dan aspek kebenaran materi. Adapun keefektifan pemakaian media macroflash dengan metode discovery dalam pembelajaran menulis cerita bergambar dinyatakan efektif.*

**Kata kunci:** *Macroflash, Discovery, Cerita Bergambar*

## ABSTRACT

Research is called "development media learning write a story pictorial with the methods discovery berbantuan macroflash in college". Purpose in this study: 1 find needs faculty and students in learning story pictorial so far, 2 in the arrangement of the preliminary draft / prototype media learning write a story pictorial developed, 3 ) formulate response stakeholders / users products to the preliminary draft / prototype media learning write a story pictorial produced, 4 in the preliminary draft / prototype media learning write a story pictorial developed, 5 found level / the effectiveness of media learning write a story pictorial the result of developing. Based on the results of research that analysis needs faculty and students in learning story pictorial where the lecture in which there was skill in making story pictorial find any obstacles to the learning process especially in a media learning. As for obstacles referring to understanding students about writing pictorial story. Hence, required media learning that can help students in writing a story pictorial. Election media proper good affect on the success of students in writing a story pictorial. The fact imply the need will methods and media learning proper. As for this method is the method discovery. In addition, required media proper. As for the arrangement of the preliminary draft media are in the form of macroflash, that contains content about definition, features, function, the purpose, steps, and an example story pictorial. That response was obtained from the results of chief and effective.

**Keywords:** macroflash, discovery, picture story.

## PENDAHULUAN

Selama ini, terdapat salah tafsir mengenai komik dan cerita bergambar. Komik disebut cerita bergambar dan sebaliknya, cerita gambar dikira komik. Tentu saja, keduanya berbeda karena berasal dari dua jenis seni yang berbeda. Komik merupakan perluasan dari seni rupa sedangkan cerita bergambar pengembangan dari seni sastra, khususnya prosa. Dengan demikian, perlu diluruskan anggapan tersebut.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tahun 2013 terhadap dosen dan mahasiswa pada perkuliahan penulisan kreatif, diperoleh keterangan bahwa pembelajaran penulisan cerita bergambar hampir tidak diberikan secara intensif. Cerita bergambar hanya sebagai pengetahuan yang diberikan kepada mahasiswa tanpa adanya pendalaman dan tindak lanjut untuk memproduksinya. Hal tersebut juga ditengarai rendahnya kuantitas cerita bergambar yang diproduksi. Dengan demikian, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, terutama pada perangkat pembelajaran (difokuskan pada media).

Oleh karena itu, diperlukan metode dan media yang tepat untuk mengajarkan penulisan cerita bergambar. Selama ini, secara

kuantitas, buku-buku mengenai penulisan cerita bergambar masih belum banyak, kalau pun ada masih diterbitkan dalam bentuk *print out* (tidak secara multimedia, baik *off line* maupun *on line*). Dengan demikian, perlu diciptakan media pembelajaran yang lebih komunikatif dan interaktif untuk menyampaikan materi penulisan cerita bergambar dan sebuah media yang dapat dimanfaatkan mahasiswa untuk memproduksi cerita bergambar secara *online* dan *offline*.

Digunakan program *macroflash* untuk menciptakan media tersebut. *Macroflash* merupakan program yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran menulis cerita bergambar, dengan fitur-fitur yang ada di dalamnya dapat digunakan memformula atau mendesain gambar dan teks. Hal ini disebabkan oleh ada 2 unsur dalam cerita bergambar, yaitu perpaduan antara teks dan gambar (sebagai ilustrasi).

Tentu saja, tidak semua mahasiswa mahir menggambar atau mendesain gambar ilustrasi dalam memproduksi cerita bergambar. Oleh karena itu, media yang diciptakan merupakan media yang menjadikan proses produksi penulisan mahasiswa tersebut lebih mudah. Pada prinsipnya, luaran yang dihasilkan berupa

media pembelajaran inovatif yang berbeda dengan media CD interaktif agar dapat digunakan oleh para mahasiswa dengan mudah memproduksi cerita bergambar di perguruan tinggi (karena terkait dengan mata kuliah penulisan kreatif).

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana kebutuhan dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran menulis cerita bergambar selama ini?
- b. Bagaimana hasil draf awal/prototipe media pembelajaran menulis cerita bergambar yang dikembangkan?
- c. Bagaimana keefektifan media pembelajaran menulis cerita bergambar hasil pengembangan?

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Menemukan kebutuhan-kebutuhan dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran cerita bergambar selama ini.
- b. Menghasilkan draf awal/prototipe media pembelajaran menulis cerita bergambar yang dikembangkan.
- c. Menemukan tingkat/kadar keefektifan media pembelajaran menulis cerita bergambar hasil pengembangan.

Ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan para peneliti yang berkenaan dengan penelitian ini. Nursofi (2011) berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Pelapisan Dan Korosi". Hasil analisa data diperoleh, bahwa terjadi perbedaan hasil belajar teknik pelapisan dan korosi. Hal ini ditunjukkan dengan t test dua pihak yang menghasilkan t hitung  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu 2,74. Besar peningkatannya dihitung dengan membandingkan selisih rata - rata hasil pre - test dan pos - test antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yaitu didapat peningkatan sebesar 28,75 (62,5%).

Retna (2013) berjudul "Penerapan Media Cerita Bergambar untuk Meningkatkan

Keterampilan Menulis Narasi pada Siswa Kelas VII SMP N 2 Rambipuji". Keterampilan menulis narasi siswa dapat diketahui bahwa adanya peningkatan pada tiap siklus. Pada siklus I sebanyak 23 siswa (62%) yang mendapat nilai  $\geq 70$  (KKM), kemudian pada siklus II sebanyak 34 siswa (92%) yang mendapat nilai  $\geq 70$ . Hasil penelitian menunjukkan dalam proses pembelajaran dalam mengubah kalimat langsung menjadi kalimat tidak langsung, dan mengubah teks wawancara menjadi narasi mengalami peningkatan, siswa menjadi lebih aktif di kelas. Hal ini disebabkan pada siklus II guru lebih membimbing siswa dalam mengerjakan tugasnya secara individu dan bisa membangkitkan skemata siswa dengan menggali kemampuan siswa tentang pengalamannya yang berkaitan dengan wawancara dan menulis narasi.

Rachel (2014) mendeskripsikan tentang "*writing and familial commemoration -- "Established the day" : authorship, communal authority and local traditions -- "That a future generation will know" : narrating history in book, tale and song -- "In the language people understand" : print and manuscript; vernacular and sacred; men and women -- Conclusion : "no need to name it all" : towards a history of forgetting"*.

Meylia (2014) "Keefektifan Media *Flash* dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita pada Siswa Kelas VIII SMP PGRI 03 Boja Tahun Ajaran 2013/2014". Penelitian menunjukkan keefektifan penggunaan media *flash* dalam pembelajaran teks berita adalah nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen 76,2 dengan nilai tertinggi 95, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 61,4 dengan nilai tertinggi 75. Simpulannya bahwa penggunaan media *flash* efektif dalam pembelajaran menulis teks berita pada siswa kelas VIII SMP PGRI 03 Boja Kendal Tahun Ajaran 2013/2014.

Farkhatun (2013) "Pangaribawaning Multimedia (*Macromedia Flash*) Tumrap Wulangan Nyerat Aksara Jawi Siswa Kelas IV SD Negeri Bogares Kidul 02 Kecamatan Pangkah Kabupaten Tegal Warsa 2012".

Dipunpendhet dudutan bilih multimedia punika efektif sanget salebeting mucal nyerat aksara jawi siswa kelas IV SD Negeri Bogares Kidul 02. Kawontenan punika dipunjali kaliyan gampilipun siswa anggenipun mangertosi materi ingkang dipunwucalaken, saengga ndadosaken peningkatan sikep siswa salebeting mangertosi materi lan ugi narik kawigatosan siswa.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan dalam penelitian ini adalah mengkaji tentang alat bantu pembelajaran berupa *macroflash* dan menulis cerita bergambar. Sedangkan perbedaan penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran untuk menulis cerita bergambar yang penerapannya dengan metode *discovery* berbantuan *macroflash* untuk mahasiswa perguruan tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mengacu pada penelitian-penelitian yang telah dilakukan.

## METODE PENELITIAN

Prosedur penelitian yang dilakukan termasuk penelitian pengembangan, dan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Berdasarkan pemikiran Bord dan Gall mengenai penelitian pengembangan tersebut, maka penelitian untuk menghasilkan produk pendidikan dilakukan melalui langkah-langkah yaitu 1) *research and information*, 2) *planning*, 3) *develop preliminary form of product*, 4) *preliminary field testing*, 5) *main product revision*, 6) *main field testing*, 7) *operational product revision*, 8) *operational field testing*, 9) *final product revision*, 10) *dissemination and implementation*

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian pengembangan ini akan dilakukan melalui 3 tahap. Adapun tahapan tersebut adalah tahap pendahuluan/eksplorasi, tahap pengembangan produk, dan tahap pengujian produk.

Data yang diperoleh kemudian diuji dengan uji validitas dan reliabilitas. Pengujian

ini dimaksudkan untuk mengetahui keefektifan media hasil pengembangan yang diimplementasikan dalam pembelajaran menulis cerita bergambar pada mata kuliah penulisan kreatif. Uji validitas dan reliabilitas ini menggunakan *uji t* dan uji reliabilitas.

Produk akhir penelitian ini adalah ditemukannya keefektifan media pembelajaran menulis cerita bergambar hasil pengembangan. Media ini berisi pedoman pembelajaran menulis cerita bergambar. Media pengembangan tersebut ditujukan untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran menulis cerita bergambar. Hasil penelitian pengembangan di atas selanjutnya akan didesiminasikan melalui jurnal ilmiah (jurnal pendidikan) dan *web-web* yang dirancang khusus untuk penyebarluasan produk (masuk ke dalam tahap keempat, yaitu diseminasi).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Analisis Kebutuhan Dosen dan Mahasiswa dalam Pembelajaran Menulis Cerita Bergambar

Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa dan dosen Universitas PGRI Semarang, responden berpendapat bahwa cerita bergambar merupakan cerita yang didukung gambar-gambar yang sangat baik untuk pembelajaran, sangat menarik karena disertai dengan ilustrasi gambar. Cerita tersebut dapat mempermudah pembaca memahami ceritanya, dapat menambah daya imajinasi pembaca. Cerita bergambar ini dapat dipakai sebagai inovasi bahan ajar akan menambah semangat mahasiswa karena tidak monoton dan tidak membosankan.

Media *Macroflash* melalui media *discovery* pada pembelajaran menulis cerita bergambar dapat membantu mahasiswa lebih mandiri, sangat menantang dan menyenangkan, dalam pembelajaran lebih bervariasi, pembelajaran lebih hidup, mahasiswa dapat menemukan sesuatu yang baru.

Cerita bergambar merupakan cerita yang inovatif dan menyenangkan, penuh dengan

gambar-gambar, menarik, lucu sehingga dapat menimbulkan minat baca seseorang. Cerita berbentuk narasi tetapi terdapat gambar-gambar yang sesuai dengan tema. Cerita tersebut sangat penting untuk mempermudah dalam menerangkan kepada murid. Cerita yang mudah dipahami dan tidak membosankan. Responden berpendapat bahwa media dapat mempermudah dalam memaparkan cerita agar ide bisa dituangkan dalam bentuk tulisan.

Responden memerlukan media yang tepat untuk menulis, agar karya mampu diciptakan dan ada tempat untuk mencurahkan inspirasi. Media *macroflash* adalah media belajar sambil bermain. Pembelajaran *discovery* adalah pembelajaran yang bermakna, karena mampu menemukan sendiri. Responden pernah menggunakan media *discovery* pada mata pelajaran IPS. Pembelajaran dengan metode *discovery* sangat menyenangkan karena pembelajarannya inovatif dan kreatif, sehingga tidak bosan dalam pembelajaran.

Berdasarkan data angket mahasiswa dan dosen Universitas PGRI Semarang, UNISSULA, dan UMK bahwa tanggapan tentang media pembelajaran menulis cerita bergambar dengan metode *discovery* berbantuan *macroflash* perlu diadakan dalam pembelajaran menulis cerita bergambar.

#### **b. Hasil Draf Awal/Prototipe Media Pembelajaran Menulis Cerita Bergambar yang Dikembangkan**

Hasil draf awal/prototipe media pembelajaran menulis cerita bergambar yang dikembangkan meliputi media *macroflash* yang pertama berisi: a) isi materi dalam media terdiri dari: 1) definisi cerita bergambar, 2) ciri cerita bergambar, 3) fungsi media buku cerita bergambar, 4) tujuan cerita bergambar, 5) unsur-unsur visual dalam cergam, yaitu: a) warna, b) efek visual, c) narasi, d) tokoh, 6) langkah-langkah membuat cerita bergambar. Sedangkan hasil yang kedua yaitu: fitur yang ada dalam media terdiri dari: 1) definisi cerita bergambar, 2) ciri cerita bergambar, 3) fungsi media buku

cerita bergambar, 4) tujuan cerita bergambar, 5) unsur-unsur visual dalam cergam, 6) langkah-langkah membuat cerita bergambar, 6) contoh cerita bergambar dengan judul "cita-citaku".

#### **c. Keefektifan Media Pembelajaran Menulis Cerita Bergambar Hasil Pengembangan**

Pada uji coba penerapan media *macroflash* melalui metode *discovery* ada peningkatan kemampuan mahasiswa menulis cerita bergambar. Peningkatan ini tampak pada persentase jumlah nilai Kesesuaian pada pedoman penilaian mahasiswa yang lebih tinggi daripada uji coba sebelum penerapan metode baik pada semester 5F, 5E, maupun 5G. Berdasarkan ketiga hasil data nilai mahasiswa, kesesuaian pada pedoman penilaian mahasiswa semester 5F, 5E, dan 5G sudah tercapai.

Keberterimaan media dalam uji coba terbatas dapat diketahui dari hasil skor mahasiswa secara umum yang mencapai hasil yang sesuai dengan pedoman penilaian. Nilai yang dicapai mahasiswa pada kelas uji coba media *macroflash* dengan metode *discovery* sudah sesuai dengan pedoman penilaian, sedangkan sebelum uji coba media *macroflash* dengan metode *discovery* ada beberapa mahasiswa yang belum sesuai dengan pedoman penilaian.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian awal bahwa pada mata kuliah yang di dalamnya terdapat keterampilan membuat cerita bergambar ditemukan adanya kendala dalam proses belajar mengajar terutama pada media pembelajaran. Adapun kendala tersebut mengacu pada pemahaman mahasiswa tentang menulis cerita bergambar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam menulis cerita bergambar. Pemilihan Media yang tepat sangat berpengaruh terhadap

keberhasilan mahasiswa dalam menulis cerita bergambar.

Proses penulisan cerita bergambar di samping media diperlukan metode pembelajaran yang tepat. Adapun metode tersebut adalah metode discovery. Metode ini diperlukan untuk membantu mahasiswa menemukan ide dalam penulisan cerita bergambar.

Fakta yang diperoleh menunjukkan adanya kebutuhan akan metode dan media pembelajaran yang tepat. Adapun metode tersebut adalah metode discovery. Di samping itu diperlukan media yang tepat. Adapun media tersebut berupa macroflash, yang berisi konten tentang defisini, ciri, fungsi, tujuan, langkah-langkah, dan contoh cerita bergambar.

Uji coba penerapan media *macroflash* melalui metode *discovery* ada peningkatan kemampuan mahasiswa menulis cerita bergambar. Berdasarkan ketiga hasil data nilai mahasiswa, kesesuaian pada pedoman penilaian mahasiswa semester 5F, 5E, dan 5G sudah tercapai. Dengan demikian, pembelajaran menulis cerita bergambar dengan media *macroflash* melalui metode *discovery* ini telah tuntas secara klasikal. Hal ini sesuai dengan Depdikbud (1994:36) bahwa suatu kelas dinyatakan telah tuntas belajar apabila di kelas tersebut telah terdapat 85% yang telah mencapai daya serap  $\geq$  Ketuntasan Belajar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmad, Abu, dan Joko Tri Prasetyo. 2005. *Strategi Belajar-Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- [2] Burton, William. 1953. *The Guidance of Learning Activity*. New York: Appleton Century.
- [3] Djamarah, Syaiful Bahri. 1996. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Echol, John M., dan Hasan Sadili. 1996. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- [5] Farkhatun, Liza. 2013. "Pangaribawaning Multimedia (*Macromedia Flash*) Tumrap Wulangan Nyerat Aksara Jawi Siswa Kela IV SD Negeri Bogares Kidul 03 Kecamatan Pangkah, Kabupaten Tegal Warsa 2013". *Skripsi*. FPBS IKIP PGRI Semarang.
- [6] Hamalik, Oemar. 1994. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran; Dasar-Dasar dan Strategi Pelaksanaannya di Perguruan Tinggi*. Bandung: Trigenda Karya.
- [7] Hidayatullah, Priyanto.dkk. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika.
- [8] Hidayatullah, Priyanto.dkk. 2011. *Membuat Mobile Game Edukatif dengan Flash*. Bandung: Informatika.
- [9] Hopkins. 1937. *Integration its Meaning and Application*. New York: Appleton Century.
- [10] [Http://www. Meretas-masadepan-media pembelajaran](http://www.Meretas-masadepan-media pembelajaran). Diunduh 20 februari 2014.
- [11] [Http://www. Meretas-masadepan-hakikat macroflash](http://www.Meretas-masadepan-hakikat macroflash). Diunduh 1 Maret 2014.
- [12] [Http://www. Meretas-masadepan-menulis cerita bergambar](http://www.Meretas-masadepan-menulis cerita bergambar). Diunduh 3 Maret 2014.
- [13] [Http://www. DOAJ-write history of picture](http://www.DOAJ-write history of picture). Diunduh 15 Maret 2014.
- [14] [Http://www.DOAJ-Macroflash](http://www.DOAJ-Macroflash) . Diunduh 15 Maret 2014.
- [15] Ibrahim, R., dan Nana Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [16] Meylia. Galuh Wikan. 2014. "Keefektifan Media *Flash* dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita pada Siswa Kelas VIII SMP PGRI 03 Boja Tahun Ajaran 2013/2014". *Skripsi*. FPBS IKIP PGRI Semarang.
- [17] Putra, Resatio Adi. 2008. *Menyusun Imajinasi*. Bandung: Nemagogia.

- [18] Siregar, Masarudin. 1985. *Didaktik Metodik dan Kedudukan dalam Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Subangsih.
- [19] Soemanto, Wasty. 2006. *Psikologi Pendidikan; Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [20] Illahi, Muhammad Takdir. 2012. *Pembelajaran Discovery Strategy dan Mental Vocanational Skill*. Yogyakarta: Diva Press.