

BAB II

KERANGKA TEORI

A. ANALISIS TEORI

Dalam bab II akan dijelaskan landasan teori yang sesuai dengan penelitian ini. Sumber-sumber yang ditulis berasal dari buku, situs internet, ataupun paper penelitian yang relevan dengan penelitian.

1. Hakikat Model Desain Sistem Pembelajaran

Model bisa diartikan sebagai suatu pola berpikir yang menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Pola berpikir dan konsep di dalam desain pembelajaran direpresentasikan dalam bentuk grafis atau singkatan agar mudah diingat dan mudah dipahami (Pribadi, 2009:86).

Istilah desain menurut Gagnon & Collay yang dikutip oleh Pribadi (2009:58), bermakna adanya keseluruhan, struktur, kerangka, atau *outline* dan urutan atau sistematika kegiatan. Jika berbicara mengenai model desain sistem pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses untuk menganalisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran serta pengembangan model pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut.

Model desain sistem pembelajaran merepresentasikan langkah-langkah atau prosedur yang perlu ditempuh untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik (Pribadi, 2009:86). Dengan demikian, pembuatan model desain sistem pembelajaran merupakan langkah awal sebelum

merencanakan model pembelajaran, strategi pembelajaran, dan metode pembelajaran yang akan digunakan di dalam kelas nanti.

Beberapa ahli pendidikan telah mengembangkan model desain sistem pembelajaran mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks. Oleh sebab itu, dalam memilih model desain sistem pembelajaran, sebaiknya pendidik menyesuaikan dengan keperluan dan kebutuhan siswa di kelas. Walaupun, model-model yang ada memiliki perbedaan dalam hal prosedur yang dijalankan dan terdapat penggunaan istilah yang berbeda. Namun, secara garis besar model satu dengan yang lain mempunyai prinsip yang sama.

Dalam penelitian ini, penulis akan memakai model ASSURE sebagai contoh desain yang akan digunakan untuk pengajaran menulis dengan media komik. Hal ini dikarenakan, model ASSURE praktis dan efektif sebagai model desain sistem pembelajaran. Selain itu, model ASSURE sangat sesuai untuk penerapan media komik, karena fokus dari model ini adalah penggunaan media dan teknologi dalam pengajaran.

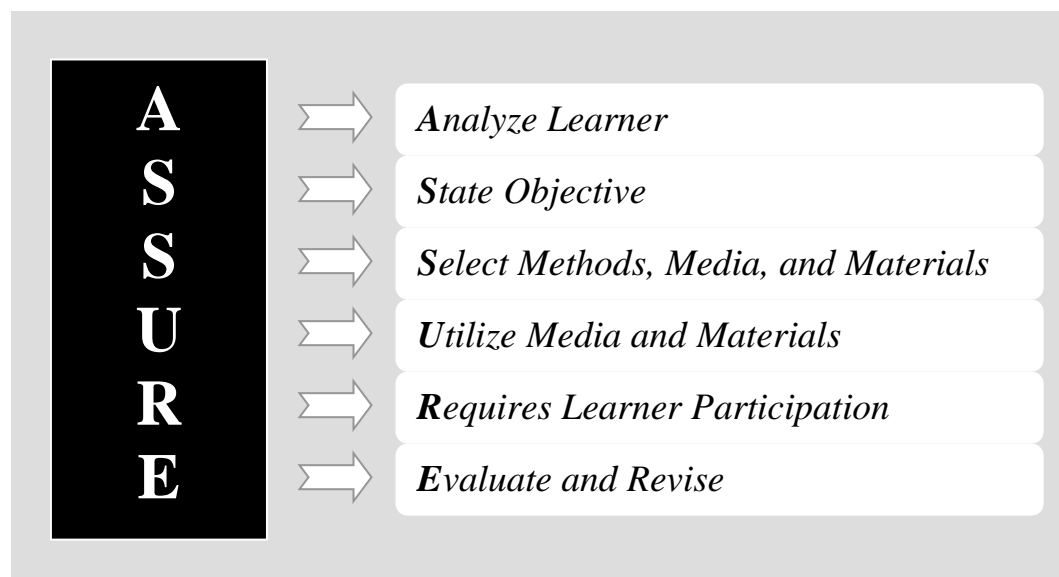
1.1 Model ASSURE

Model ini dikembangkan oleh Smaldino, Sharon E, James D, Robert Heinich, dan Michael Molenda. Dasar teori model desain sistem pembelajaran ASSURE terinspirasi dari pemikiran Robert M. Gagne yang mengatakan desain pembelajaran yang efektif harus dimulai dari upaya yang dapat memicu atau memotivasi seseorang untuk belajar (Pribadi, 2009:111). Oleh sebab itu, model

ASSURE bertujuan untuk menciptakan aktifitas pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dengan penggunaan media dan teknologi.

Kata ASSURE adalah sebuah singkatan yang merupakan penjelasan dari tahapan-tahapan yang harus dilakukan pengajar dalam membuat model desain. Berikut ini adalah gambar *flow-chart* model ASSURE berikut paparan mengenai langkah-langkah perosedurnya:

Gambar 2.1 Model Desain Sistem Pembelajaran ASSURE



1. *Analyze Learner* (Analisis Karakteristik Siswa)

Tahap pertama yang harus dilakukan pengajar dalam model desain sistem pembelajaran ASSURE adalah mengidentifikasi siswa. Informasi yang lengkap tentang karakteristik siswa akan sangat membantu pengajar dalam memilih metode pengajaran yang tepat. Di samping itu, pemahaman yang baik mengenai karakter siswa berdampak pada efektifnya proses belajar mengajar di kelas dan tercapainya tujuan pembelajaran. Ada dua macam hal yang menjadi pedoman

dalam menganalisis karakteristik siswa, yaitu: karakteristik umum dan kompetensi awal siswa (Heinich, dkk, 1985:34). Heinich, dkk. menjelaskan hal-hal apa saja yang menjadi faktor untuk menganalisis karakteristik siswa. Dia mengatakan,

“First, in the category of general characteristics are broad identifying descriptors such as age, grade level, job/ position, intellectual aptitude, and cultural or socioeconomic factors” (1985:36).

Untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik umum siswa, hal yang perlu diidentifikasi adalah usia, tingkat pendidikan, pekerjaan, tingkat pemahaman, budaya, serta faktor sosial-ekonomi siswa. Pengajar dapat menganalisis apakah siswa siap menerima pelajaran dengan media dan metode yang ingin digunakan dengan mengetahui karakteristik umum.

Usia termasuk faktor dalam menentukan tingkat kesulitan pelajaran dan cara penyajiannya. Untuk mengajar anak usia 5 tahun sebaiknya pengajar menggunakan media peraga. Sebab pada usia tersebut, fungsi kognitif otak anak masih belum maksimal untuk berpikir secara abstrak. Pengajar dapat lebih bebas dalam menentukan media untuk usia dewasa.

Faktor berikutnya adalah tingkat pendidikan dan pekerjaan. Pengajar harus melihat apakah siswa yang akan menjadi anak didiknya berasal dari lulusan sekolah dasar atau lulusan sarjana. Semakin tinggi tingkat pendidikan siswa, tentunya pengajar bisa menggunakan media yang lebih mutakhir. Bila sudah mengetahui tingkat pendidikan peserta didik, pekerjaan merupakan hal selanjutnya yang menjadi pertimbangan pengajar merancang media pengajaran. Para pekerja terdidik akan berbeda dengan para pekerja terlatih. Oleh karena itu,

bila siswa adalah para pekerja terlatih, pengajar bisa lebih banyak memberikan praktek daripada teori.

Setiap orang mempunyai tingkat pemahaman yang berbeda. Walaupun, berasal dari tingkat pendidikan yang sama, namun tingkat pemahamannya belum tentu sama. Ada siswa yang mampu menangkap pelajaran saat itu juga, tetapi ada pula siswa yang memerlukan waktu lebih lama dalam memahami materi pelajaran. Pemilihan media seharusnya juga mempertimbangkan tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda.

Pengajar sepatutnya juga mengetahui latar kondisi sosial-ekonomi siswa yang diajarnya. Tidak bisa dipungkiri kalau kegiatan belajar-mengajar juga memerlukan biaya, baik untuk keperluan operasional, maupun untuk keperluan administratif. Informasi yang lengkap mengenai sosial-ekonomi siswa dapat menjadi acuan dalam pemilihan media berbasis lingkungan yang murah dan efektif untuk kalangan siswa ekonomi menengah ke bawah.

Selain itu, faktor budaya juga ikut mempengaruhi dalam pemilihan metode pembelajaran. Faktor budaya tersebut mencakup kesukuan, agama, dan ras. Akan sangat tidak bijaksana bila seorang pengajar menggunakan media ataupun bahan yang dianggap tabu oleh anak didiknya. Sebagai contoh, bagi penganut agama Hindu, hewan sapi sangat dihormati. Oleh sebab itu, pengajar disarankan tidak menggunakan daging sapi dalam kegiatan belajar memasak bila di antara siswanya ada pemeluk agama Hindu.

Setelah mengetahui karakteristik umum siswa, poin selanjutnya adalah mengetahui kompetensi awal yang dimiliki siswa. Pengajar perlu melakukan tes

awal atau *pre-test* untuk mengidentifikasi kompetensi calon anak didiknya. Beberapa hal yang perlu diketahui seperti, apakah mereka sudah menguasai kosakata dasar untuk materi yang akan diajarkan di kelas, bagaimana kemampuan membaca mereka, dan sebagainya. Semua itu dilakukan agar di dalam kelas tidak ada siswa yang terlalu menonjol atau terlalu pasif, sehingga proses belajar bisa berjalan efektif. Oleh sebab itu, sekolah atau lembaga pendidikan biasanya melakukan tes penempatan untuk mengelompokkan siswa sesuai kemampuan mereka.

Hal terakhir yang bisa ditambahkan untuk menganalisis karakteristik siswa adalah dengan mengetahui gaya belajar yang dimiliki siswa. Ada tiga macam gaya belajar, yaitu: gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik (Pribadi, 2009:121). Siswa dengan gaya belajar visual cenderung lebih memahami materi pelajaran, apabila guru menggunakan alat peraga atau membuat catatan. Sedangkan, gaya belajar auditori lebih menekankan pada pendengaran. Siswa dengan gaya belajar ini lebih suka guru menerangkan materi dengan metode ceramah. Untuk gaya belajar kinestetik, pengajar sebaiknya menggunakan metode permainan atau bermain peran yang mengaktifkan fungsi motorik siswa.

2. *State Objective* (Menetapkan Tujuan Pembelajaran)

Langkah berikutnya adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang spesifik. Tujuan yang bersifat spesifik dimaksudkan agar hasil proses belajar dapat diamati dan dievaluasi. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran, ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi. Menurut Oemar Hamalik (2008:90),

beberapa kriteria tersebut adalah: 1) Tujuan bertitik tolak pada perubahan tingkah laku siswa; 2) Tujuan harus dirumuskan sedetail mungkin; 3) Tujuan dirumuskan secara sederhana. Singkat, tapi jelas.

Tujuan pembelajaran harus mendefinisikan aspek tingkah laku apa saja yang diharapkan dari siswa setelah proses pembelajaran berakhir, sebagai contoh: pengetahuan apa yang mereka akan diperoleh, keterampilan apa yang mereka akan dikuasai, dll. Selanjutnya, tujuan harus dibuat sehusus mungkin, sehingga pengajar mudah mengevaluasinya. Sedangkan, alasan tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dimaksudkan agar proses pencapaian tujuan tidak memerlukan waktu yang lama dan mudah untuk mencapainya.

Menurut model ASSURE, pedoman dalam menetapkan tujuan pembelajaran dapat disingkat menjadi ABCD (Heinich, 1985:38). Penjelasan dari konsep ABCD adalah: A adalah *Audience* (peserta), artinya dalam menentukan tujuan pembelajaran kita harus mengetahui siapa peserta atau siswa yang akan kita ajar terlebih dahulu. B atau *Behavior* (perilaku) adalah kemampuan apa saja yang harus dikuasai siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Pengajar diharuskan menggunakan istilah yang bisa menilai kemampuan siswa dalam menetapkan tujuan pembelajaran. Sebagai contoh, siswa bisa mengucapkan 10 kosakata dalam bidang perhotelan, dibandingkan dengan menggunakan istilah yang sulit diukur seperti, siswa dapat memahami proses penerimaan tamu di hotel.

Huruf C mewakili kata *Condition* (kondisi). Kondisi adalah keadaan yang memungkinkan siswa dalam mencapai tujuan, baik menggunakan alat atau kondisi lingkungan yang ada di sekeliling siswa. Huruf D merupakan penjabaran

dari *Degree* (tingkat kemampuan). *Degree* menjelaskan seberapa baik siswa menguasai keterampilan yang tercantum dalam tujuan pembelajaran. Alat ukurnya meliputi waktu yang diperlukan untuk mengerjakan tugas, ketepatan pengerjaan, atau penilaian standar kualitas lainnya. Berikut ini adalah contoh dari penetapan tujuan pembelajaran menurut model ASSURE yang dirangkai dalam singkatan ABCD: mahasiswa tingkat II Jurusan Bahasa Perancis (*Audience*), dapat menulis karangan tentang liburan mereka (*Behavior*), dengan bantuan kosakata yang ada di dalam komik Lucky Luke (*Condition*), sebanyak 200 kata (*Degree*).

3. *Select Methods, Media, and Materials* (Memilih Metode, Media, dan Bahan-bahan)

Secara sederhana metode diartikan sebagai cara atau prosedur. Beny. A. Pribadi (2009:42) mengutip penjelasan Smaldino, dkk, tentang metode pembelajaran. Menurut Smaldino, dkk, metode pembelajaran adalah proses atau prosedur yang digunakan guru atau instruktur untuk mencapai tujuan/ kompetensi. Menurut Syaiful B. Djamarah, dkk, yang dikutip oleh Pupuh Fathurrohman, dkk, (2010:55) metode memiliki kedudukan sebagai: 1) Alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar; 2) Menyasiasi perbedaan individual peserta didik; 3) Untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Ada banyak sekali metode pengajaran, hal ini terkait dengan banyaknya juga pendekatan yang dipaparkan oleh para ahli. Pendekatan formal memunculkan metode terjemahan tata bahasa dan metode membaca. Lalu, ada pula pendekatan psikologis yang menginspirasi metode cara diam dan masih banyak lagi

pendekatan lain. Bila pendekatan baru ditemukan, lahir pula metode pengajaran yang baru. Salah satunya adalah metode komunikatif dengan model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan oleh David dan Roger Johnson dari Universitas Minnesota. Mereka berpikir, bila siswa dikondisikan dalam kelas yang kooperatif akan lebih mudah menerima pelajaran dan mencapai hasil yang baik. Rusman (2011:203) mengutip pendapat Sanjaya tentang kerja kelompok atau sekarang ini dikenal dengan pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Dalam model pembelajaran kooperatif, pengajar hanya bertugas sebagai fasilitator dan memberikan seluas-luasnya kesempatan kepada siswa untuk berbagi pengetahuan dengan siswa yang lain.

Banyak hal yang didapat siswa dari pembelajaran kooperatif. Robert Slavin mengungkapkan kelebihan dari pembelajaran kooperatif, beberapa diantaranya adalah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan meningkatkan sikap menghargai pendapat orang lain. Selain itu, pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman (Rusman, 2011:205).

Bruce Joyce, dkk, (2009:268) kemudian juga menambahkan mengenai manfaat dari pembelajaran kooperatif. Beberapa diantaranya adalah rasa kebersamaan dalam sebuah grup sosial memberikan energi positif yang dinamakan

sinergi. Hal itu membantu meningkatkan motivasi siswa daripada bekerja secara individual, karena belajar dalam kelompok siswa bisa saling belajar dari kelompok yang lain. Interaksi yang terjadi antar siswa dapat menciptakan aktifitas kognitif yang bisa meningkatkan pemahaman materi. Selain itu, kerjasama membangun hubungan sosial antar individu dan meningkatkan pemahaman atas sudut pandang orang lain. Kerjasama juga meningkatkan penghargaan terhadap diri sendiri, karena siswa berada dalam lingkungan yang saling menghargai dan saling peduli dengan anggota yang lain. Siswa yang terbiasa bekerjasama di kelas, akan mudah bekerja dalam tim di dunia pekerjaan. Pembelajaran kooperatif memberi manfaat dalam penguasaan keterampilan sosial di masa datang.

Pengajar juga harus menganalisis kendala-kendala yang bisa mengganggu kegiatan pembelajaran dalam kelompok. Christine Tagliante membeberkan faktor penghambat apa saja yang mungkin dihadapi pengajar. *Les inquiétude le plus souvent citées par les enseignement sont de trois types. Celles liées à l'organisation matérielle, celles liées à des soucis pédagogique, et celles liées aux élèves* (2006:28). Dia berpendapat ada tiga hal yang menjadi perhatian pengajar, yaitu: masalah pengaturan sarana pra-sarana, masalah pengajaran, dan masalah siswa.

Selanjutnya, Christine Tagliante (2006:28) menjelaskan yang termasuk kendala dalam pengaturan sarana pra-sarana, diantaranya: ruang kelas yang terlalu besar atau terlalu kecil, akustik ruangan yang buruk sehingga suara terdengar kurang jelas, bila meja dan kursi menempel pada lantai akan menyulitkan

pergerakan siswa, dan bila dalam 45 atau 50 menit pelajaran, mungkin ada 10 menit waktu yang terbuang untuk membagi kelompok.

Sedangkan untuk masalah yang ada di dalam pengajaran, antara lain: terlalu sedikitnya siswa di kelas sehingga tidak bisa dibentuk kelompok kerja, lalu waktu yang terbatas yang menyebabkan tidak semua tugas kelompok yang dapat dikoreksi (Tagliante, 2006:28).

Hal terakhir untuk masalah siswa yang mungkin dihadapi pengajar adalah, bila pengajar kurang melakukan pengawasan, beberapa murid seringkali memanfaatkan kegiatan belajar kelompok untuk mengobrol dan bermain. Selain itu, bahkan terkadang ada beberapa kelompok yang tidak melakukan tugas ketika kelompok lain bekerja (Tagliante, 2006:28).

Pada dasarnya, model pembelajaran kooperatif lebih menekankan pencapaian tujuan bersama daripada sekedar kompetisi antar kelompok. Hal itu juga yang menjadi kelebihan dari *competitive learning*. Dalam *competitive learning*, kelompok hanya difokuskan meraih target (*goals*), sehingga terkadang terjadi ketimpangan penguasaan materi kelompok satu dengan yang lain. Bahkan, bisa memberikan efek negatif dari persaingan, yaitu permusuhan.

Ada enam langkah atau biasa disebut *syntax* yang digunakan dalam pembelajaran kooperatif. Langkah pertama diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran oleh pengajar, sehingga siswa mengerti apa yang menjadi tujuan pembelajaran. Pengajar juga perlu memotivasi agar siswa menjadi bersemangat. Langkah selanjutnya adalah penyajian materi kepada siswa, yang kemudian diikuti pembagian kelas menjadi kelompok-kelompok kecil. Setelah itu adalah

kegiatan inti dimana pengajar membimbing kelompok dalam bekerja. Tahap terakhir adalah evaluasi dan apresiasi kepada kelompok dan individu yang memperoleh hasil terbaik (Rusman, 2011:211).

Tahap selanjutnya dalam model ASSURE adalah memilih media belajar. Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah mempunyai arti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Gearlach & Ely mengatakan bahwa apabila dipahami secara garis besar, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan (Pribadi, 2010:65). Definisi media yang diutarakan Gearlach & Ely tidak hanya terbatas pada materi atau alat bantu saja, tetapi juga memasukan manusia dan kejadian ke dalam pengertian media.

Penggunaan media manusia dan kejadian biasanya untuk menyiasati mahalnya penggunaan media material. Guru bisa saja menjadi media manusia yang efektif, ditunjang dengan kreatifitas untuk menciptakan kondisi yang ideal bagi kegiatan belajar mengajar, seperti bermain peran dalam pelajaran sastra, belajar dari kejadian di alam untuk pelajaran ilmiah, dsb. Tapi, alangkah baiknya bila terdapat pula alat bantu yang lain agar lebih memudahkan mencapai tujuan pembelajaran.

Media punya peran penting bagi pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Oleh sebab itu, pengajar harus memilih media yang tepat agar bisa sejalan dengan apa yang akan dicapai. Menurut Nana Sudjana yang dikutip oleh Pupuh Fathurrohman dan Sobry (2010:66), pada dasarnya

media di dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.

Penggunaan media pengajaran adalah kesatuan dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru. Selanjutnya, fungsi Penggunaan media dalam pengajaran yang paling utama adalah untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.

Dilihat dari jenisnya, media mempunyai bentuk yang sangat beragam, mulai dari yang sederhana, sampai yang berteknologi tinggi. Secara umum ada tiga macam jenis media: media auditif, visual, dan audio-visual. Media auditif berhubungan dengan pendengaran, oleh sebab itu alat peraga media auditif biasanya berupa piringan hitam, radio, tape, mp3, dll. Sedangkan media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera pengelihatan seperti pada film bisu, foto, gambar, atau lukisan. Media audio-visual merupakan media yang paling efektif dalam membantu pemahaman siswa karena menggunakan dua fungsi indera sekaligus, sehingga pemanfaatan media ini menjadi paling efektif di dalam kelas. Salah satu contoh dari media audio-visual adalah film.

Agar tujuan pengajaran di dalam kelas dapat tercapai dengan baik, dalam memilih media para pengajar sebaiknya memperhatikan sejumlah prinsip tertentu. Menurut Nana Sudjana, prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut: menentukan jenis media dengan tepat, menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat, menyajikan media dengan tepat, menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat (Fathurrohman,

2010:68). Prinsip tersebut merupakan pedoman yang bisa digunakan pengajar dalam memilih media pembelajaran di kelas.

Langkah selanjutnya dalam model ASSURE adalah memilih bahan-bahan yang akan digunakan di dalam kelas. Bahan-bahan tersebut bisa sesuatu yang sudah ada di toko, mengambilnya dari alam, atau memodifikasi ulang sesuai dengan kebutuhan pengajar. Secara umum, hal-hal yang harus diperhatikan dalam memilih bahan ajar di kelas adalah akses, biaya, kontribusi bahan ajar, mudah digunakan, sesuatu yang baru (Pribadi, 2009:141). Yang dimaksud dengan akses adalah apakah siswa bisa menggunakan bahan ajar tersebut dengan aman atau apakah diperlukan ijin khusus untuk menggunakannya. Penggunaan bahan radioaktif sebagai bahan ajar, tentunya tidak semudah bila pengajar memakai buku komik di kelas. Pengajar sebaiknya menggunakan media dengan akses termudah.

Persoalan biaya menjadi sangat penting jika siswa berasal dari keluarga kurang mampu. Sebaiknya pengajar memilih bahan yang murah dan ramah lingkungan, agar semua siswa tidak terkendala masalah biaya yang tinggi. Selanjutnya, sebelum memilih bahan ajar, guru diharapkan menganalisa apakah bahan ajar yang akan digunakan benar-benar efektif dalam pembelajaran atau hanya menghabiskan biaya saja.

Hal lain yang tidak boleh dilupakan, bahan ajar harus mudah digunakan baik oleh guru ataupun siswa. Sebaik-baiknya bahan ajar, apabila terlalu sulit digunakan akan menghambat dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu, guru harus belajar menguasai bahan ajar sebelum menggunakannya. Terakhir,

bahan ajar harus diambil dari sesuatu yang baru. Ini dimaksudkan, agar para siswa senantiasa mendapat wawasan dan informasi terkini. Metode pembelajaran selalu disesuaikan dengan perkembangan jaman, begitupun dengan bahan ajar.

4. *Utilize Media and Materials* (Menggunakan Media dan Bahan-bahan)

Setelah memilih metode, media, dan menyiapkan bahan-bahan, hal selanjutnya yang dilakukan pengajar adalah menerapkan semuanya dalam pelajaran di kelas agar siswa mampu meraih objektif yang diberikan. Untuk merancang dan menerapkan media dan bahan-bahan yang ada dengan benar, terdapat langkah-langkah instruksional yang dilakukan: 1) Kaji ulang bahan-bahan; 2) Persiapkan bahan-bahan; 3) Persiapkan lingkungan (dalam hal ini ruang kelas); 4) Persiapkan siswa; 5) Memberikan pengalaman belajar yang baru untuk siswa (<http://itchybon1.tripod.com>).

Pengajar harus menganalisa bahan yang akan digunakan di kelas, agar penggunaannya efektif. Sebelumnya, pengajar perlu mempersiapkan semua bahan-bahan yang ada. Bila terdapat bahan yang kurang, pengajar bisa memutuskan apakah pembelajaran tetap dilaksanakan atau menunggu sampai bahan tersedia. Setelah bahan-bahan dipersiapkan, pengajar bisa mengkondisikan lingkungan belajar siswa, apakah diperlukan tempat yang luas atau memerlukan dekorasi tambahan.

Jika semua persiapan teknis sudah selesai, pengajar dapat memberikan sedikit penjelasan kepada siswa mengenai apa yang akan dilakukan. Hal ini menyangkut bagaimana menggunakan media dan bahan-bahan, tujuan

pembelajaran yang harus dicapai, serta mekanisme cara kerja kelompok. Sekarang, saatnya pengajar memberikan pengalaman, informasi, dan pengetahuan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran. Biarkan siswa berkembang dan mengeksplorasi media/ bahan-bahan yang sudah disediakan. Dalam pembelajaran, *learner-centered*, pengajar hanya diperlukan sebagai pembimbing

5. *Require Learners Participation* (Melibatkan Siswa dalam Kegiatan Belajar)

Semua persiapan yang dilakukan tidak ada gunanya bila kegiatan belajar hanya melibatkan pengajar. Oleh sebab itu, pengajar harus memastikan siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran menggunakan media dan teknologi, pengajar ditekankan hanya berperan sebagai pembimbing. Sehingga semua aktivitas di kelas harus benar-benar memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman dan informasi selama kegiatan berlangsung. Dengan begitu mereka bisa mendapatkan pengalaman baru dalam kegiatan belajar.

Untuk melibatkan siswa di kelas, pengajar dapat menggunakan teknik tanya jawab atau pemberian tugas yang memungkinkan siswa terlibat dalam kegiatan belajar. Tagliante (2006:128) memberikan beberapa contohnya seperti: penugasan menulis di kartu pos, menjawab iklan yang ada di tabloid atau majalah, membuat karangan mengenai pengalaman pribadi, atau mempresentasikan seseorang dalam bentuk *curriculum vitae*.

Ada banyak sekali teknik untuk melibatkan siswa di kelas. Pengajar bisa memilih dan menggunakan teknik yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Tujuan dari melibatkan siswa dalam pembelajaran untuk melihat sejauh mana mereka menguasai media dan keefektifan dari media di kelas.

6. *Evaluate and Revise* (Melakukan Evaluasi dan Revisi)

Ada tiga hal yang menjadi bahan evaluasi setelah proses pembelajaran berlangsung, yaitu: evaluasi terhadap siswa, media pembelajaran, dan terhadap pengajar. Penilaian kemampuan siswa dapat dilakukan dengan pemberian tes tertulis atau tes keterampilan untuk kegiatan yang bersifat demonstrasi. Evaluasi tersebut bertujuan untuk melihat apakah siswa menguasai objektif yang diberikan atau tidak.

Hal selanjutnya adalah penilaian terhadap media. Evaluasi media pembelajaran merupakan tindak lanjut dari evaluasi kemampuan siswa. Dari hasil penilaian siswa, pengajar dapat mengambil kesimpulan mengenai keefektifan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Sedangkan yang terakhir adalah evaluasi terhadap pengajar sendiri. Karena tidak mungkin menilai dirinya sendiri, maka diperlukan bantuan tim penilai yang akan mengevaluasi kinerja pengajar. Namun, siswa juga bisa memberikan penilaian terhadap kinerja guru dengan menjawab *questioner*. Setelah semua tahap evaluasi dilakukan, kemudian dari hasil penilaian yang ada bisa menjadi pedoman untuk melakukan revisi atau perbaikan.

2. Hakikat Kegiatan Menulis

Bagi sebagian orang, kegiatan menulis bukanlah merupakan hal mudah. Perlu penguasaan tata bahasa, ditambah penguasaan kosakata yang cukup agar bisa membuat sebuah tulisan yang baik dan mudah dipahami. The Liang Gie secara sederhana memberikan definisi menulis. Menulis adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan buah pikirannya melalui bahasa tulis untuk dibaca dan dimengerti oleh orang lain (Gie, 2002:9). Kesimpulan yang dapat dipetik dari definisi tersebut adalah menulis merupakan aktivitas yang merepresentasikan ide-ide yang ada di dalam kepala ke dalam bentuk tulisan. Gie menambahkan, sesuatu bisa disebut tulisan kalau bisa dibaca dan dimengerti oleh orang lain. Itu sebabnya kita mengenal istilah coretan untuk tulisan yang tidak bisa dibaca atau tidak memiliki arti.

Untuk menulis dalam bahasa asing ada beberapa tahapan yang harus dilakukan siswa. Tahapan-tahapan itu menjadi dasar bagi siswa yang ingin menguasai kemampuan menulis dalam bahasa asing. Valéte (1975:81) kemudian memaparkan langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

Pour apprendre à bien écrire en langue étrangère, l'élève doit franchir les étapes indispensables. Il lui faut apprendre à bien maîtriser orthographe, grammaire, et vocabulaire à défaut de quoi son écriture manquera d'aisance, de précision, et de style.

Menurut Valéte, untuk menulis dalam bahasa asing dengan baik, seorang siswa harus menguasai beberapa aspek. Jika tidak, sebuah tulisan akan kehilangan pesan yang ingin disampaikan dan sulit dipahami maknanya. Kemampuan yang harus dikuasai tersebut adalah penguasaan penulisan, penguasaan tata bahasa, dan penguasaan kosakata.

Tahapan pertama yang harus dilakukan untuk menulis dalam bahasa asing adalah siswa harus belajar menguasai penulisan alfabet bahasa tersebut. Banyak bahasa asing yang mempunyai karakter alfabet-nya sendiri, seperti: bahasa Jepang, Rusia, Cina, atau bahkan bahasa Prancis sekalipun. Oleh sebab itu, kemampuan dasar untuk menulis dalam bahasa asing adalah dengan menguasai penulisan alfabet-nya terlebih dahulu.

Hal selanjutnya yang perlu dikuasai adalah tatabahasa. Bahasa asing memiliki tatabahasa yang beragam mulai dari penggunaan sistem konjugasi, struktur kalimat, sampai penggunaan kala yang berbeda. Mempelajari tatabahasa akan berguna agar tulisan kita bisa dimengerti oleh orang lain. Bahasa merupakan suatu sistem dan tatabahasa adalah salah satu elemen dalam sistem tersebut. Dengan demikian mempelajari tatabahasa adalah suatu keharusan bagi siswa yang ingin menulis dalam bahasa asing.

Hal terakhir yang harus dikuasai adalah kosakata. Penguasaan kosakata yang dikuasai siswa, akan membuat tulisan semakin menarik. Penggunaan satu kata yang terus dipakai berulang kali menjadikan suatu tulisan monoton dan membosankan. Oleh sebab itu, siswa yang belajar bahasa asing setidaknya harus menghafal kosakata sehari-hari yang sering digunakan. Valéte sudah menjelaskan hal-hal yang harus dikuasai terlebih dahulu dalam menulis bahasa asing, seperti: penguasaan penulisan, penguasaan tatabahasa, dan penguasaan kosakata. Dengan demikian, ketiga hal tersebut yang menjadi fokus dalam pengajaran menulis dalam bahasa asing.

Untuk membuat tulisan yang baik, maka ada hal penting yang harus dilakukan penulis. Menurut Josep Hayon (2003:94), suatu keterampilan hanya dapat dikuasai dengan baik jika selalu melakukan latihan, maka keterampilan menulispun selalu harus dilatih. Jadi, dalam menguasai keterampilan menulis, tidak lepas dari faktor latihan. Semakin sering kita berlatih menulis, tentu semakin baik pula tulisan yang dihasilkan. Sehingga dengan terus berlatih kita dapat mengurangi terjadinya kesalahan dalam menulis.

Ada beberapa teknik pengajaran keterampilan menulis yang bisa digunakan di dalam kelas. Menurut Valéte (1975:86-87) teknik-teknik itu adalah melengkapi kalimat, membuat kalimat dengan bantuan, dll. Dalam teknik melengkapi kalimat, pengajar menghilangkan satu kata dalam soal, kemudian tugas siswa adalah melengkapi bagian yang hilang itu dengan kata yang tepat. Untuk teknik membuat kalimat dengan bantuan, pengajar memberikan bantuan kata kepada siswa, lalu mereka diperintahkan untuk menjadikannya kalimat yang lengkap.

Tidak berbeda dengan Valéte, Iskandarwassid (2009:293) memberikan beberapa contoh dari teknik pengajaran keterampilan menulis, diantaranya: selusur kata, teka-teki silang, permainan jelajah waktu, elaborasi, siapa dia, acak kata, biografi, catatan harian, dan mengarang bersama. Pengajar dapat memilih salah satu dari teknik yang ada dan menyesuaikannya dengan media komik.

2.1 Proses Kegiatan Menulis

Kegiatan menulis bukanlah sebuah proses yang sederhana. Beberapa ahli bahasa kemudian tertarik meneliti bagaimana sebuah proses kegiatan menulis dilakukan. Saat ini, ada dua teori yang cukup terkenal mengenai proses kegiatan menulis yaitu: model linear yang dipelopori oleh Rohmer dan model non-linear oleh Hayes & Flower.

A) Model Linear

Sejak tahun 1965, Rohmer memulai penelitian tentang proses produksi tulisan. Dia menganggap bahwa, ketika menulis seseorang harus melewati tahapan yang disebutnya sebagai proses linear dimana tiap tahapannya merupakan proses terpisah, yaitu: pra-penulisan, penulisan, dan penulisan ulang (Cornaire, 1999:26).

Pra-penulisan adalah aktivitas dimana penulis mengumpulkan ide dan membuat kerangka karangan sebelum menulis. Lalu, setelah ide diperoleh dan kerangka karangan selesai dibuat, dilakukanlah proses penulisan. Pada tahap penulisan ulang, penulis memperbaiki kesalahan yang ada dalam proses penulisan. Semua tahapan tersebut dilakukan secara urut dari tahap pertama sampai tahap ketiga.

B) Model Non-Linear John R. Hayes & L. S. Flower

Hayes dan Flower pada awal 1980-an mempunyai argumen baru tentang proses produksi tulisan yang sebelumnya sudah ada, hal ini dikutip oleh Cuq dalam bukunya. Menurut mereka, menulis adalah satu kesatuan aktivitas yang melibatkan proses kognitif. Konsep produksi tulisan yang ditawarkan oleh Hayes

& Flower terdiri dari tiga tahap, yaitu: 1) Konteks penugasan; 2) Memori jangka panjang penulis; 3) Proses penulisan (Cuq, 2002:179).

Konteks penugasan adalah hal-hal yang nantinya berkaitan langsung ataupun tak langsung dalam proses penulisan. Seperti lingkungan dimana penulis berada (tempat yang sunyi atau ribut), topik yang diberikan, dan calon pembaca. Sedangkan, memori jangka panjang adalah segala pengetahuan yang dimiliki penulis untuk membuat tulisan. Biasanya, pengetahuan-pengetahuan yang berguna itu ialah pengetahuan yang berkaitan dengan topik yang ada. Jika yang diminta adalah tulisan tentang budaya suku terasing di Indonesia. Akan sangat menguntungkan bila penulis mempunyai wawasan mengenai subjek tersebut. Pengetahuan lain yang bermanfaat dapat berupa pengetahuan tentang kebahasaan atau gaya penulisan yang bisa meningkatkan kualitas tulisan.

Hal selanjutnya adalah proses kegiatan penulisan. Tidak jauh berbeda dengan Rohmer, dalam proses penulisan ini berkaitan dengan perencanaan, penulisan dan revisi. Tahap perencanaan dimulai dengan mengumpulkan segala macam informasi dari memori jangka panjang penulis mengenai subjek penugasan untuk membuat kerangka karangan dan melanjutkannya ke tahap penulisan.

Langkah berikutnya ialah menuangkan ide pada kerangka karangan ke dalam bentuk tulisan. Selama proses ini, penulis memilih kosakata yang tepat untuk merangkainya menjadi sebuah kalimat, sebuah paragraf, dan sebuah teks yang utuh. Tahap terakhir yaitu melakukan revisi dan perbaikan akhir. Setelah teks selesai dibuat, penulis bisa memeriksa ulang tulisannya, memperbaiki

kesalahan penulisan, menyempurnakan kalimat yang kurang padu, atau menambahkan ide baru dalam teks.

Butir yang membedakan antara model linear dan non-linear, yaitu: jika dalam model linear tiap tahapannya merupakan langkah yang masing-masing terpisah, sedangkan model non-linear adalah kebalikannya. Tiap langkah model non-linear ialah satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Sebagai contoh, dalam membuat kerangka karangan tentunya kita menggunakan memori jangka panjang dalam mencari bahan yang sesuai dengan topik. Begitu pun saat melakukan revisi, penulis pastinya juga menggunakan memori jangka panjang dengan pengetahuan linguistik yang dimilikinya untuk memperbaiki kualitas tulisan.

3. Hakikat Komik

Komik adalah sebuah bacaan yang biasa dikonsumsi untuk anak-anak, remaja, dan dewasa. Komik sangat populer, karena pembaca dapat dengan mudah menangkap isi cerita dan kebanyakan komik mempunyai cerita yang lucu. Namun, sangat disayangkan fungsi komik di Indonesia masih terbatas sebagai bacaan mengisi waktu luang saja, pemanfaatan komik belum sampai berfungsi sebagai media pembelajaran. Sebagai media populer yang banyak digemari masyarakat, komik memiliki suatu potensi yang dapat dimanfaatkan untuk segala tujuan. Di Prancis sendiri, komik pernah digunakan untuk mengkritisi pemerintah pada saat terjadinya revolusi Prancis.

Di Indonesia, stereotip komik sebagai bacaan anak-anak timbul, karena selama ini pangsa pasar komik di Indonesia memang lebih ditujukan untuk

kalangan anak-anak. Tidak banyak komik dewasa yang beredar di Indonesia, hal tersebut disebabkan karena muatan isi komik dewasa cenderung vulgar, menyangkut sex, kekerasan, rasial, dll. Selain itu dari segi budaya, Indonesia belum siap untuk mengontrol peredaran komik dewasa, sehingga pada akhirnya hanya komik anak-anak dan remaja yang beredar luas di pasaran.

Jika ingin mengetahui definisi yang paling sederhana, komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Dari definisi tersebut kita bisa ambil kesimpulan bahwa muatan cerita dalam komik pada umumnya adalah cerita-cerita jenaka yang dimuat dalam majalah, surat kabar, atau buku. Kata komik sendiri dalam bahasa Perancis berarti lucu (*comique*), yang juga mempunyai arti yang sama dalam bahasa Yunani (*komikos*). Walaupun demikian, definisi ini masih belum menggambarkan komik secara utuh. Komik-komik yang beredar sekarang ini, lebih banyak mengangkat cerita-cerita detektif, aksi, dan percintaan. Oleh sebab itu, bila mengacu pada pengertian tersebut definisi komik menjadi kurang relevan lagi.

Gambar pada komik memegang esensi penting, dalam *Reinventing Comic*, McCloud mengatakan bila komik adalah bahasa, kosakatanya adalah segenap simbol visual (2008:1). Simbol-simbol yang ada di dalam komik lah yang berperan mengatur jalannya cerita, jika dibandingkan teks itu sendiri. Sedangkan bila merujuk pengertian komik dalam *Le Petit Larousse*, kata komik atau di Perancis lebih dikenal dengan *bande dessinée* bermakna:

Bande dessinée est une séquence accompagnée d'un texte, relatant une action dont le déroulement temporel s'effectue par bonds successifs d'une

image à une autre sans que s'interrompent ni la continuité du récit, ni la présence des personnages (enclose dans un espace cerné par un trait. l'image enferme elle-même le texte qui aide à sa compréhension).

Komik adalah sebuah sekuens dengan teks dimana cerita berjalan dari satu gambar ke gambar yang lain, tanpa mengganggu keberlangsungan isi cerita dan kehadiran para tokohnya (gambar dalam komik dibatasi oleh garis yang mengelilinginya, begitu juga dengan teks yang bisa membantu pemahaman cerita). Pada definisi tersebut, kamus *Le Petit Larousse* menggambarkan sangat detil komik secara teknis. Sesuai dengan definisi yang diberikan, komik adalah sebuah sekuens dimana alur cerita bergerak maju dari gambar yang satu dengan gambar yang lain, tanpa mengganggu jalannya cerita dan kehadiran para tokoh yang ada.

Selain itu, teks biasanya ditambahkan untuk membantu memahami cerita komik. Namun, permasalahan baru akan timbul bila kita melihat catatan terakhir yang mengatakan gambar dan teks komik berada di dalam bingkai garis. Kalau demikian adanya, kita perlu mencari penjelasan lain tentang komik, karena manga di Jepang terkadang menghilangkan garis tepi yang mengelilingi gambar untuk tujuan estetis.

Dengan mengesampingkan pengertian komik secara teknis, Lacassin menyebut komik adalah sarana pengungkapan yang benar-benar orisinal, karena menggabungkan gambar dan teks. Hal ini dikutip oleh Marcel Boneff dalam *Komik Indonesia* (<http://doro2020.blogspot.com>). Lacassin lebih terfokus kepada komik sebagai bentuk baru sebuah karya seni yang orisinal. Dalam arti lain, komik bukanlah turunan dari karya seni gambar atau karya seni sastra. Namun,

sebuah karya seni yang benar-benar baru dari karya seni yang sudah ada. Dibutuhkan waktu dan perjuangan yang panjang agar komik diakui sebagai sebuah karya seni ke-sembilan (*neuvième art*) di Prancis, bersanding dalam tingkat yang sama dengan seni lukis, seni musik, seni sastra, seni patung, dll.

Selain Lacassin, banyak sekali pakar yang mendefinisikan komik, salah satunya adalah Antoine Roux (1970:8). Dia mendefinisikan komik dalam beberapa poin sehingga bisa menambah pemahaman bagi kita tentang pengertian komik yang sudah ada. Dia mengatakan,

a) La bande dessinée est d'abord chose imprimée et diffusée, b) La bande dessinée est un récit à fin essentiellement distractive, c) La bande dessinée est un enchaînement d'images, d) La bande dessinée est un récit rythmé, e) La bande dessinée est inclut un texte dans ses images, f) Historiquement un phénomène américain destiné en priorité aux adultes.

Dari pengertian yang dipaparkan oleh Antoine Roux tentang komik dapat ditarik kesimpulan bahwa pada awalnya komik disebarluaskan dengan cara dicetak, walaupun mulai sekarang ini sering kita jumpai komik yang dimuat dalam media internet. Pada dasarnya komik dibuat sebagai sarana hiburan, namun tidak tertutup kemungkinan dipergunakan sebagai media pengajaran. Komik merupakan sekuens dari gambar-gambar yang mana pada umumnya mempunyai cerita yang bersambung atau berseri. Dan biasanya dalam sebuah komik, terdapat teks sebagai penjelas gambar. Sejarah mencatat, kelahiran komik di Amerika pada awalnya justru ditujukan untuk orang dewasa. Hal ini berbanding terbalik dengan kenyataan saat ini, bahwa komik dipersepsikan oleh masyarakat Indonesia sebagai bacaan anak-anak.

Informasi yang dikemukakan oleh Antoine Roux tentang komik sebenarnya sudah menjelaskan komik itu sendiri, namun seiring berjalannya waktu sebuah definisi bisa saja berubah. Oleh sebab itu kita perlu mencari definisi terbaru mengenai komik. Dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comic*, Scott McCloud mencoba mendefinisikan ulang komik dengan perspektif masa kini. Dia berpendapat, komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu. McCloud (2001:9) mengatakan suatu gambar atau lambang bisa dikatakan sebuah komik, bila gambar atau lambang tersebut menempati ruang yang berbeda dan berada dalam urutan tertentu. Itulah sebabnya dia menolak dengan tegas film animasi disebut sebagai sebuah komik. Dalam film animasi, gambar dan lambang terletak dalam satu ruang yang sama yaitu pada layar, sementara tiap gambar dalam komik menempati ruang yang berbeda (McCloud, 2001:7). Definisi komik menurut McCloud akan dipergunakan sebagai acuan untuk menggambarkan komik dalam penelitian ini.

Mengenai teknis penyusunan, urutan-urutan gambar dalam komik tersusun dengan posisi tertentu sehingga memudahkan pembacanya untuk memahami isi dari komik. Pada dasarnya, komik tersusun dari kiri ke kanan termasuk komik Indonesia. Namun, penyusunan komik di Jepang adalah sebaliknya, yaitu dari kanan ke kiri sesuai cara baca huruf kanji. Hal ini menjadi sebuah contoh kecil bahwa komik sangat terkait erat dengan budaya negara asal komik dibuat.

Format komik di Indonesia biasanya berbentuk album, berbeda dengan bentuk komik asing yang merupakan kumpulan berbagai judul komik dan dikumpulkan menjadi satu buku. Kadang kala, buku ini tebalnya mencapai 200

lembar. Oleh sebab itu, komik jenis ini kurang diminati oleh para pembaca karena dianggap kurang praktis dan tidak efisien. Sehingga bentuk komik yang terbit di Indonesia menjadi lebih sederhana dengan pemisahan satu album satu judul seperti yang ada sekarang.

3.1 Komik Sebagai Media Pembelajaran

Media cetak merupakan media pembelajaran yang paling sering digunakan di dalam kelas, dikarenakan mudah didapat dan berbiaya murah. Oleh sebab itu, pemanfaatan media komik sebagai media pembelajaran menulis bahasa asing dapat diaplikasikan di kelas. Di samping kemudahan dalam mendapatkannya dan biaya yang tidak terlalu mahal, komik mempunyai beberapa kelebihan lain, diantaranya: 1) meningkatkan motivasi siswa; 2) membantu pemahaman siswa; 3) fleksibel (mudah digunakan kapan saja, dimana saja, oleh siapa saja); 4) sebagai batu loncatan untuk membaca karya sastra roman; 5) membantu menambah penguasaan kosakata dan bentuk kalimat yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari (<http://guruindo.blogspot.com>).

Tidak bisa dipungkiri, motivasi menjadi hal penting dalam aktivitas belajar. Karena motivasi merupakan elemen mendasar yang mendorong siswa untuk mau belajar. Jika di dalam diri siswa sudah tidak ada minat untuk belajar, mustahil hasil belajarnya akan memuaskan. Komik bisa menjadi solusi dalam meningkatkan minat belajar, sebab komik memiliki cerita yang menarik ditambah dengan gambar-gambar yang memikat. Sehingga, pengajar dapat memanfaatkan kelebihan komik dari buku teks pelajaran ini untuk membuat kegiatan belajar

menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini senada dengan pernyataan dari Pierre Dufayet, dkk, yang mengatakan,

Les discours actuels tendant à une sorte de glorification de la bande dessinée, de la typographie et de tous les artifices destinés à rendre plus attrayante, moins ardue la lecture d'un texte, ne sont la plupart du temps qu'une mauvaise foi. Cela semble en contradiction avec ce que l'on peut constater sur les manuels destinés aux élèves: toute approche de l'étude de la langue se doit de faire sa place à la bande dessinée (1990:86).

Saat ini komik menjadi media populer dalam kegiatan belajar, khususnya dalam pengajaran bahasa. Komik menyajikan materi dengan lebih menarik dan mempermudah pembaca dalam membaca sebuah teks. Kita harus mengakui, bahwa yang masyarakat yakini tentang komik adalah salah. Dan sudah saatnya, semua pendekatan pembelajaran bahasa berpedoman pada fungsi utama dari sebuah komik, yaitu menyenangkan dan mudah dipahami.

Karena menyenangkan dan mudah dipahami, komik dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Seringkali siswa kesulitan mengerti materi pelajaran, dikarenakan kurangnya visual yang terdapat dalam buku teks. Kata-kata membutuhkan visualisasi agar pesan yang terkandung di dalamnya bisa ditangkap oleh siswa. Heinich, dkk, menegaskan pentingnya media visual bagi kegiatan pembelajaran. Dia berpendapat,

The primary function of a visual as a communication device is to serve as a more concrete referent to meaning than the spoken or written word. Words are arbitrary symbols. They don't look or sound (usually) like the thing they represent. Visual, however, are iconic (1985:65).

Fungsi utama dari media visual adalah untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Media visual menyajikan lebih banyak pesan, dibandingkan dengan ucapan lisan maupun tulisan. Ini dikarenakan, kata-kata merupakan simbol

yang tidak mewakilkan sepenuhnya bentuk yang mereka sampaikan. Sebagai contoh, kata televisi sangatlah berbeda jauh dengan bentuk aslinya sebagai benda elektronik yang bisa menampilkan gambar. Berbeda dengan kata-kata, media visual lebih bersifat nyata, sebab media visual merupakan sebuah ikon. Komik merupakan salah satu media visual terbaik yang memiliki keseimbangan antara teks dan gambar, sehingga dua elemen tersebut saling menguatkan satu sama lain. Gambar yang terdapat di dalam komik, diperjelas dengan hadirnya teks. Demikian juga sebaliknya, teks yang ada diperkuat dengan keberadaan gambar. Sehingga komik dapat menjadi instrument pengajaran yang baik dengan kombinasi teks dan gambar.

Selain itu, Sones membuktikan dalam penelitiannya bahwa media komik dapat menambah pemahaman siswa dengan gambar dan dialog yang ada (<http://guruindo.blogspot.com>). Dia membagi empat ratus siswa menjadi dua kelompok yang mana tiap-tiap kelompok memiliki kemampuan dan kecakapan yang relatif sama. Pada kelompok pertama dilakukan pengajaran tanpa media komik, sedangkan kelompok kedua dengan media komik. Kemudian hasil tes membuktikan, bahwa kelompok yang menggunakan komik sebagai media pembelajaran mempunyai pemahaman materi rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang tidak menggunakan komik.

Seperti yang sudah disinggung sebelumnya, komik sangat mudah didapat sehingga pengajar tidak perlu khawatir bila ingin menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Komik sudah menjadi bacaan populer di masyarakat, sehingga pemasarannya pun telah meluas ke toko-toko buku besar maupun toko-

toko kecil. Selain itu, muatan cerita komik sangat cocok untuk semua kalangan baik dewasa maupun anak-anak, karena badan sensor komik di Indonesia sangat ketat dalam menyeleksi komik yang beredar di pasaran.

Kelebihan berikutnya dari komik dapat menjadi batu loncatan untuk merangsang minat baca ke arah karya sastra yang lebih serius. Dewasa ini, televisi menjadi penghalang dan penghambat utama minat baca siswa. Oleh sebab itu, siasat untuk mengalihkan kecenderungan menonton televisi adalah dengan menyodorkan bacaan yang ringan dan menyenangkan seperti komik. Tidak jarang, pembaca komik mulai membaca novel atau roman yang lebih berat muatan isinya, karena sudah tertanam dalam dirinya ketertarikan membaca yang diawali dengan membaca komik.

Secara teknis, dialog-dialog dalam komik menggunakan percakapan yang biasa digunakan sehari-hari. Banyak sekali ujaran-ujaran yang dapat dipelajari siswa dan dipraktikkan dalam pembelajaran di kelas. Semakin sering siswa membaca komik, akan semakin banyak pula dia menemukan kosakata baru yang bisa membantunya dalam membuat tugas menulis. Kelebihan-kelebihan tersebut, membuat komik layak dipertimbangkan sebagai media alternatif sebagai variasi pembelajaran di kelas.

3.2 Hasil Modifikasi Komik Untuk Media Pengajaran

Pembahasan berikutnya adalah bagaimana mensintesis langkah-langkah dalam model ASSURE sehingga terbentuklah media komik yang dapat dipakai sebagai media pengajaran. Tujuan pembelajaran diarahkan pada

penguasaan penulisan, penguasaan tatabahasa, dan penguasaan kosakata. Pengajar harus sedikit memodifikasi komik, karena komik tidak bisa dipergunakan begitu saja. Pada bagian ini akan dijelaskan proses pembuatan model komik sehingga dapat dipakai sebagai media pengajaran.

A. Model Modifikasi Untuk Kemampuan Penguasaan Tatabahasa

Tidak semua komik bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran, oleh sebab itu pengajar dapat memilih komik yang sesuai dengan hasil analisis karakteristik siswa. Setelah pengajar berhasil menemukan judul yang dianggap cocok digunakan untuk pengajaran menulis, hal berikutnya adalah memodifikasi komik tersebut.

Gambar 2.2 Komik yang belum dimodifikasi



Fokus dari pengajaran menulis adalah penguasaan penulisan, penguasaan tatabahasa, dan penguasaan kosakata. Pada bagian ini, penulis akan memberikan contoh bagaimana memodifikasi komik untuk melatih penguasaan tatabahasa. Dalam balon dialog yang terdapat di atas terdapat kata benda, kata sifat, dan kata kerja. Karena yang menjadi perhatian adalah penguasaan tatabahasa, modifikasi

dapat dikhususkan dengan menghapus kata kerja yang ada dan mengubahnya menjadi kata kerja dasar. Setelah selesai dimodifikasi, mahasiswa diperintahkan untuk mengubah kata kerja dasar dengan mengkonjugasikannya menjadi kata kerja yang sesuai berdasarkan subjek yang ada. Ketika media komik sudah siap sebagai media pengajaran, pengajar bisa langsung menggunakannya di kelas.

Gambar 2.3 Komik yang sudah dimodifikasi untuk pengajaran tata bahasa



B. Model Modifikasi Untuk Kemampuan Penguasaan Penulisan

Untuk memodifikasi komik agar bisa dipakai dalam pengajaran penulisan, pengajar harus memilih terlebih dahulu komik yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Sebagai contoh, apabila materi yang akan diajarkan tentang *pronom relatif qui et que*, maka pengajar sebaiknya mencari komik yang dialognya banyak mengandung *pronom relatif* dan melakukan sedikit perubahan pada dialog komik.

Gambar 2.4 Komik yang belum dimodifikasi



Sebagai contoh, penulis akan memodifikasi komik untuk pelajaran *pronom relatif*. Di dalam model ini, mahasiswa diperintahkan untuk mengisi titik-titik dengan *pronom relatif* yang benar, apakah menggunakan *qui*, *que*, atau *qu'*. Tujuannya adalah untuk melatih penguasaan penulisan. Dalam hal ini termasuk ketelitian menulis *accent*, *apostrophe*, *trema*, dll.

Gambar 2.5 Komik yang sudah dimodifikasi untuk pengajaran penulisan

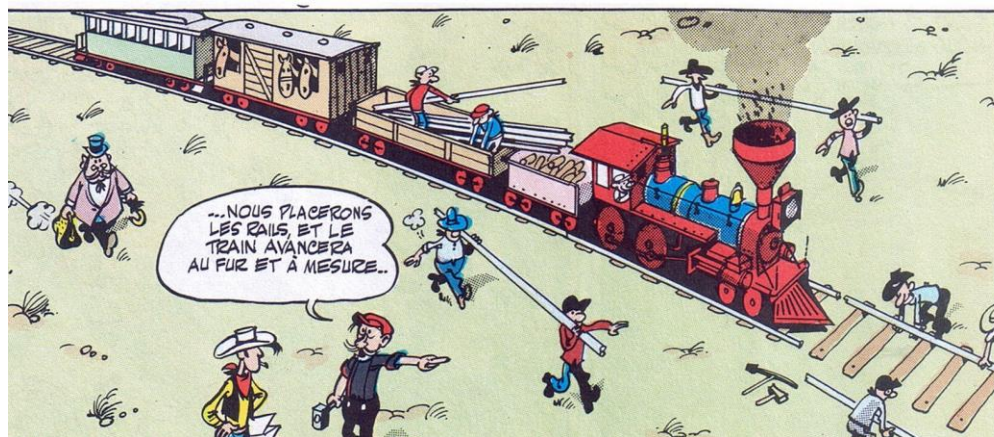


C. Model Modifikasi Untuk Kemampuan Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata adalah materi terakhir yang harus dikuasai dalam pelajaran menulis. Untuk melatihnya juga dapat menggunakan media komik yang

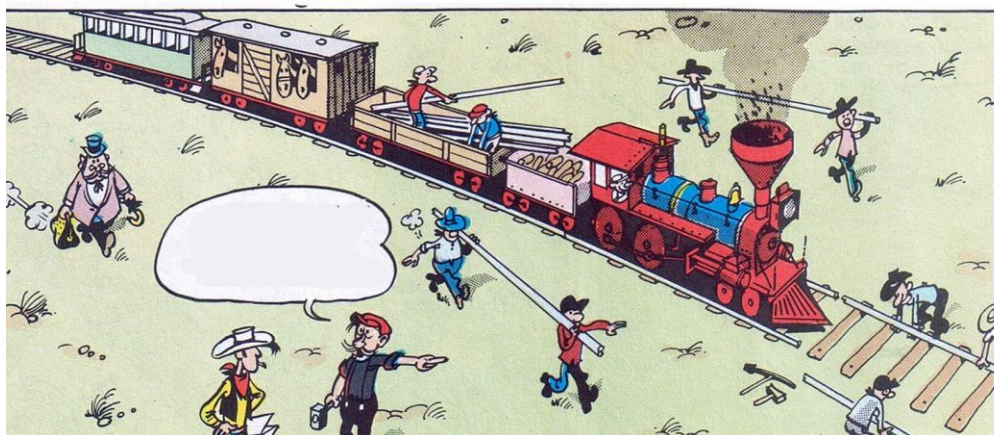
sudah dilakukan sedikit modifikasi. Pengajar dapat menghapus dialog yang ada pada komik dan memerintahkan mahasiswa untuk mengisinya dengan dialog yang sesuai dengan gambar. Model ini akan menguji seberapa banyak kosakata yang dimiliki oleh mahasiswa.

Gambar 2.5 Komik yang belum dimodifikasi



Selain itu, model ini dapat mengembangkan imajinasi mahasiswa untuk membuat karangan. Latihan-latihan yang ada dalam ketiga model ini diharapkan mampu untuk membantu mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan pada akhir kegiatan belajar.

Gambar 2.7 Komik yang sudah dimodifikasi untuk penguasaan kosakata



Namun, terkadang modifikasi model ini menemukan sedikit masalah. Salah satunya, dialog yang terdapat dalam 1 halaman terlalu banyak atau isi cerita komik terlalu bergantung pada dialog daripada gambar. Sehingga apabila dialog yang ada dihapus, niscaya mahasiswa akan kesulitan untuk membuat produksi karangan. Oleh sebab itu, untuk solusinya pengajar dapat mencari komik strip tanpa dialog dan menugaskan mahasiswa untuk menceritakan tiap gambar dengan kata-kata dan pemahaman mereka sendiri tentang cerita yang ada dalam komik strip tersebut.

Modifikasi komik harus berdasarkan silabus dan kompetensi yang akan dicapai oleh mahasiswa. Silabus berperan sebagai petunjuk bagian-bagian dialog mana saja di dalam komik yang harus diubah, sehingga hasil modifikasi dapat melihat penguasaan mahasiswa terhadap materi yang diajarkan. Sebagai contoh, bila dalam silabus mahasiswa dituntut untuk menguasai penggunaan *pronom relatif qui et que*, maka yang harus dimodifikasi adalah bagian *qui et que*, begitupun untuk materi lainnya. Apabila dalam silabus tertulis mahasiswa diharuskan dapat membuat karangan sebanyak 200 kata di akhir pembelajaran, maka pengajar dapat mengembangkan model komik yang bisa membantu tercapainya tujuan tersebut.

B. SINTESIS TEORI

Dalam memilih desain sistem pembelajaran yang baik ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pengajar, yaitu; mengenai apakah desain sistem tersebut dapat mengatasi masalah pendidikan yang ada dan apakah mudah dalam

hal penerapannya. Rasa bosan dan materi yang terlalu sulit seringkali menjadi masalah umum yang dihadapi oleh siswa dalam belajar. Diperlukan suatu langkah tepat untuk mencari jalan keluar dari masalah tersebut. Salah satunya dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang bisa memberikan unsur hiburan, namun mempunyai unsur edukatif untuk diterapkan dalam kegiatan belajar di kelas.

Model desain sistem pembelajaran ASSURE memberikan pilihan kepada pengajar untuk menerapkan model pembelajaran yang interaktif dan tentunya menyenangkan dengan menggunakan media dan teknologi. Kelebihan dari model ASSURE sendiri adalah kepraktisan dan keefektifannya. Selain itu, bila model desain sistem pembelajaran ASSURE dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* akan membuat pengajar lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya dan dapat diterapkan untuk membuat model pengajaran menulis untuk mahasiswa tingkat 2.

Model pembelajaran kooperatif merupakan sarana bagi siswa mengembangkan tidak hanya kecerdasan intelektual mereka, namun juga mengasah kemampuan mereka bersosialisasi dengan siswa lainnya. Hal tersebut dapat menjadi bekal yang bermanfaat di dunia kerja yang membutuhkan kompetensi bekerja sama dalam tim. Oleh karenanya, model pembelajaran kooperatif sangat tepat diaplikasikan di dalam dunia pendidikan dewasa ini, di mana lembaga pendidikan dituntut untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya berprestasi di universitas, namun juga berhasil di lingkungan pekerjaan.

Sebagai salah satu media alternatif, komik mampu menjadikan ruang kelas menjadi tempat yang menyenangkan. Seperti apa yang dijelaskan oleh McCloud, komik adalah gambar-gambar serta lambang yang tersusun dengan urutan tertentu. Memang tidak mudah mendefinisikan komik, karena di satu sisi dekat hubungannya dengan karya seni sastra dan di lain pihak amat erat kaitannya dengan karya seni lukis. Sehingga, ada gerakan di Perancis yang mengusulkan komik sebagai sebuah aliran seni yang baru, bersanding dengan seni sastra, seni lukis, seni musik, dll. Namun, setidaknya pemaparan dari McCloud dapat memberikan sedikit gambaran mengenai salah satu dari bentuk seni tersebut.

Menurut teori yang sudah dipaparkan, komik layak dipergunakan sebagai media pembelajaran jika dilihat dari kelebihan yang dimilikinya. Dibandingkan dengan media lain, komik mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya: mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan ceritanya yang menarik, mampu menambah kemampuan siswa dalam menguasai perbendaharaan kosakata, mudah didapatkan dan mudah digunakan. Selain itu, komik juga bisa membantu siswa memahami materi pelajaran yang ada. Dengan demikian, komik dapat digunakan sebagai media belajar, khususnya dalam pelajaran menulis.

Menurut The Liang Gie, menulis adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan buah pikirannya melalui bahasa tulis untuk dibaca dan dimengerti oleh orang lain. Untuk itu, kegiatan menulis tidak hanya memerlukan kemampuan linguistik, namun juga melibatkan proses kognitif yang rumit. Sehingga, dalam aktivitas menulis seseorang harus menggunakan keduanya sebagai satu kesatuan proses, bukan kegiatan yang dilakukan secara terpisah.

Valétte menggarisbawahi kemampuan utama yang harus dikuasai siswa untuk menulis dalam bahasa asing, diantaranya: penguasaan penulisan, penguasaan tatabahasa, dan penguasaan kosakata.

Penguasaan penulisan, penguasaan tatabahasa, dan penguasaan kosakata menjadi fokus dalam pengajaran menulis. Dari teknik-teknik pengajaran keterampilan menulis yang ada, penulis memilih teknik melengkapi kalimat dari Valétte dan teknik membuat cerita dari Iskandarwassid. Penggunaan teknik-teknik tersebut akan diterapkan dalam media komik untuk bertujuan memperbaiki penguasaan penulisan, tatabahasa, dan kosakata.