

KEEFEKTIFAN CERITA BERGAMBAR UNTUK PENDIDIKAN NILAI DAN KETERAMPILAN BERBAHASA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Umi Faizah

STPI Bina Insan Mulia Yogyakarta (HP 087834021000)

Abstract

Effectiveness of Picture Stories in Value Education and Language Skills in Indonesian Language Learning. This study aims to investigate the effectiveness of picture stories to improve learning achievement in value education (honesty, patience, and religious worship) and language skills (listening and reading) in Indonesian language learning. This study was a quasi-experimental study employing the pretest-posttest control group design. The population comprised all 114 Year II students of MIN Tempel Sleman Yogyakarta. The sample, selected by the random sampling technique, consisted of 70 students, divided into the experimental group and the control group. The results show that (1) the learning achievement in value education of the students in the experimental group is higher than that of the students in the control group, and (2) the learning achievement in language skills of the students in the experimental group is higher than that of the students in the control group. It can be concluded that the use of picture stories is effective for value education and Indonesian language skills.

Keywords: picture stories, value education, language skills

A. Pendahuluan

Berbagai konflik yang muncul dan semakin tingginya kasus asusila/amoral yang terjadi di Indonesia, mulai dari korupsi, kolusi, penggunaan narkoba sampai dengan tawuran antarsekolah, antarpelajar dan budaya anarkis telah merusak jalinan sesama warga negara. Dalam kondisi seperti ini, dunia pendidikan menjadi sorotan. Pendidikan dinyatakan telah gagal mencetak generasi yang cerdas secara intelegensi, emosional dan spiritual. Hal ini tentu saja menjadi keprihatinan seluruh komponen bangsa Indonesia.

Suara kepedulian yang meneriakkan kembali pendidikan nilai, moral

dan budi pekerti serta *akhlakul karimah* yang sebaiknya diintegrasikan dalam mata pelajaran di sekolah sepertinya harus menjadi perhatian yang serius. Pendidikan di sekolah harus mampu membangkitkan nilai-nilai kehidupan, serta menjelaskan implikasinya terhadap kualitas hidup masyarakat. Lickona (1992:3) menyatakan bahwa sekolah mempunyai dua tujuan utama, yakni memfasilitasi peserta didik agar menjadi individu yang cerdas sekaligus baik.

Para pakar pendidikan yang telah menunjukkan kepeduliannya terhadap kondisi masyarakat Indonesia yang memprihatinkan tersebut dengan cara membenahi sistem pendidikan dan ku-

rikulum dengan menawarkan pendidikan berbasis karakter. Pendidikan berbasis karakter diharapkan mampu menjadi solusi bagi keterpurukan bangsa Indonesia saat ini. Pendidikan berbasis karakter yang diterapkan di lebih dari 200 lembaga pendidikan yang ada di Indonesia, mulai diikuti dengan aktivitas secara nasional termasuk adanya deklarasi pada awal tahun 2009 di kota Yogyakarta dengan tema "Membangun Karakter Bangsa melalui Cerita". Yogyakarta sebagai kota pertama yang mendeklarasikan sebagai kota dongeng.

Deklarasi Yogyakarta sebagai kota dongeng di awal tahun 2009 tersebut sudah seharusnya diikuti gerakan seluruh komponen masyarakat, termasuk lembaga pendidikan. Pada lembaga pendidikan, misalnya madrasah ibtidaiyah/sekolah dasar harus mulai mengupayakan pelaksanaan pendidikan karakter agar seluruh komponen sekolah memiliki karakter yang baik atau berakhlak mulia. Namun, ternyata deklarasi tersebut belum banyak menginspirasi lembaga pendidikan untuk segera merancang penggunaan cerita/dongeng sebagai sarana penyampai pesan moral/pendidikan nilai.

Selama ini, pembelajaran bahasa Indonesia masih bersifat kurikulum sentris, yaitu sebatas pada pencapaian keterampilan berbahasa sebagaimana yang terdapat dalam SK/KD yang telah ditentukan, tanpa dikembangkan pada unsur-unsur pendidikan nilai yang se-

ungguhnya sangat diperlukan siswa. Hal ini tampak dengan penggunaan buku paket pelajaran sebagai satu-satunya sumber belajar yang digunakan. Padahal, pelajaran bahasa Indonesia dengan jam pelajaran yang mencapai 8 jam pelajaran (@ 35 menit) memiliki potensi besar untuk penyampaian pendidikan nilai, selain juga ketercapaian kompetensi berbahasa.

Untuk itu perlu adanya pembaharuan dan perbaikan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, yakni dengan mengintegrasikan pendidikan nilai. Pendidikan nilai di sekolah perlu secara sadar dirancang dan dikelola sedemikian rupa sehingga dalam proses pembelajarannya terjadi pula proses pembentukan sikap dan perilaku yang baik. Upaya yang dapat dilakukan salah satunya dengan memanfaatkan media cerita bergambar agar dapat menunjang tujuan pembelajaran bahasa Indonesia terutama di madrasah ibtidaiyah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi experimental*). Variabel bebas (X) adalah media pembelajaran yang berupa cerita bergambar. Desain eksperimen berbentuk *pretest-posttest control group design* (Campbell & Stanley, 1966:13). Desain penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian

	Kelompok	Pre Test	Perlakuan	Post Test
R	E	O ₁	X	O ₂
	K	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

R : Random (acak)

E : Kelompok eksperimen

K : Kelompok kontrol

X : Perlakuan/*treatment* (menggunakan cerita bergambar)

O₁ : *pre test* kelompok eksperimen

O₂ : *post test* kelompok eksperimen

O₃ : *pre test* kelompok kontrol

O₄ : *post test* kelompok kontrol

Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tempel Sleman Yogyakarta yang berjumlah 114 siswa yang terbagi dalam 3 kelas. Sampel berjumlah 70 siswa yang terbagi dalam 2 kelas, yakni kelas eksperimen ($n=35$) dan kelas kontrol ($n=35$).

Penelitian ini menggunakan instrumen dalam bentuk tes dan nontes. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar keterampilan berbahasa siswa, sedangkan instrumen nontes berupa angket dan pengamatan, yaitu untuk mengetahui pemahaman dan pengamalan nilai-nilai kejujuran, kesabaran dan ke-taatan beribadah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Hipotesis penelitian pertama yang diuji dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar pendidikan nilai (kejujuran, kesabaran, dan ke-taatan beribadah) antara peserta didik yang menggunakan cerita bergambar dan peserta didik yang tanpa menggunakan cerita bergambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang terintegrasi pendidikan nilai.

Hasil pengujian hipotesis pertama dengan menggunakan uji MANOVA menyatakan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar pendidikan nilai terbukti dengan harga F_{hitung} 29.212 ($p = 0,000$) untuk nilai kejujuran, F_{hitung} 17.191 ($p = 0,000$) untuk kesabaran, dan F_{hitung} 5.592 ($p = 0,021$) untuk nilai ke-taatan beribadah. Oleh karena $p < 0,05$, maka hipotesis penelitian diterima. Dengan perkataan lain, penggunaan cerita bergambar berisi pendidikan nilai kejujuran, kesabaran, dan ke-taatan beribadah efektif untuk pembelajaran bahasa Indonesia yang terintegrasi pendidikan nilai, sehingga dapat meningkatkan kejujuran, kesabaran, dan ke-taatan beribadah siswa kelompok eksperimen. Hal ini terbukti dengan memperhatikan dan membandingkan peningkatan hasil belajar pendidikan nilai kejujuran pada kelas eksperimen sebesar 15,71 atau sebesar 21,07%, sedangkan kenaikan skor rerata pada kelas kontrol sebesar 4,57 atau sekitar 5,99 %.

Hipotesis penelitian kedua yang diuji adalah terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan berbahasa (menyimak dan membaca) antara peserta didik yang menggunakan media cerita bergambar dan peserta didik yang tanpa menggunakan cerita bergambar.

Hasil pengujian hipotesis kedua dengan menggunakan uji MANOVA menyatakan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar keterampilan berbahasa (menyimak dan membaca). Hal ini terbukti dengan harga F_{hitung} 13,765 ($p = 0,000$) untuk keterampilan menyimak dan harga F_{hitung} 5.278 ($p =$

0,025) untuk keterampilan membaca. Jika $p < 0,05$, maka hipotesis nihil ditolak dan hipotesis penelitian diterima. Dengan kata lain, dinyatakan bahwa penggunaan cerita bergambar efektif untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan berbahasa (menyimak, membaca) dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang terintegrasi pendidikan nilai. Hal ini terbukti dengan memperhatikan perbandingan peningkatan skor rerata keterampilan membaca pada kelas eksperimen sebesar 10,86 atau sebesar 14,96%, sedangkan pada kelas kontrol kenaikan skor rerata sebesar 2,29 atau sebesar 3,18%.

2. Pembahasan

Cerita bergambar sebagai media grafis yang dipergunakan dalam proses pembelajaran, memiliki pengertian praktis, yaitu dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar (Sudjana dan Rivai, 2002:27). Secara lebih spesifik, cerita bergambar disebut sebagai komik. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita, dalam urutan yang erat yang dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. (Sudjana dan ARivai, 2002:64).

Mitchell (2003:87) mengatakan, "*Picture storybooks are books in which the picture and text are tightly intertwined. Neither the pictures nor the words are self-sufficient; they need each other to tell the story*". Pernyataan tersebut memiliki makna bahwa buku cerita bergambar

adalah buku yang di dalamnya terdapat gambar dan kata-kata, di mana gambar dan kata-kata tersebut tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling bergantung agar menjadi sebuah kesatuan cerita.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Sutherland and Arbuthnot sebagai berikut.

"....A picture storybook as one having a structured, if minimal plot that "really tell a story". Sutherland and Arbuthnot (1984) note that the illustrations in picture storybooks are just as important as text. According to Sutherland and Arbuthnot (1991), picture storybooks share the following characteristic: (1). They are brief and straightforward, (2). They contain a limited number of concepts, (3). They contain concepts that children can comprehend, (4). They are written in a style that is direct and simple, (5). They include illustrations that complement the text (Owen&Nowel, 2001: 33).

Pendapat di atas mengandung makna bahwa buku cerita bergambar memiliki alur yang benar-benar bercerita, ilustrasi dalam buku cerita bergambar memiliki peran yang sama pentingnya dengan teksnya. Beberapa karakteristik buku cerita bergambar menurut Sutherland antara lain adalah: (1) buku cerita bergambar bersifat ringkas dan langsung; (2) buku cerita bergambar berisi konsep-konsep yang berseeri; (3) konsep yang ditulis dapat difahami oleh anak-anak; (4) gaya penulisannya sederhana; (5) terdapat ilustrasi yang melengkapi teks.

Rothlein dan Meinbach (1991:90) mengemukakan bahwa *a picture storybook conveys its message through illustrations and written text; both elements are equally important to the story*. Ungkapan ini mengandung pengertian bahwa bu-

ku cerita bergambar adalah buku yang memuat pesan melalaui ilustrasi yang berupa gambar dan tulisan. Gambar dan tulisan tersebut merupakan kesatuan.

Berdasarkan beberapa definisi di atas jelas bahwa cerita bergambar adalah sebuah cerita ditulis dengan gaya bahasa ringan, cenderung dengan gaya obrolan, dilengkapi dengan gambar yang merupakan kesatuan dari cerita untuk menyampaikan fakta atau gagasan tertentu. Cerita dalam cerita bergambar juga seringkali berkenaan dengan pribadi/pengalaman pribadi sehingga pembaca mudah mengidentifikasikan dirinya melalui perasaan serta tindakan dirinya melalui perwatakan tokoh-tokoh utamanya.

Buku cerita bergambar memuat pesan melalui ilustrasi dan teks tertulis. Ke dua elemen ini merupakan elemen penting pada cerita. Buku-buku ini memuat berbagai tema yang sering didasarkan pada pengalaman kehidupan sehari-hari anak. Karakter dalam buku ini dapat berupa manusia dan binatang. Kualitas manusia, karakter, dan kebutuhan, ditampilkan dalam komik sehingga anak-anak dapat memahami dan menghubungkan dengan pengalaman pribadinya.

Cerita bergambar dapat mendorong bagi anak terhadap kecintaan membaca, sebagaimana yang diungkapkan oleh Liz Rothlein dan Anita Meyer Meinbach (1991:86), "*picture books encourage an appreciation and love for reading as they allow children to participate in the literate community*. Menurut Sheu Hsiu-Chih (2008: 51), fungsi gambar dalam cerita setidaknya memiliki dua fungsi, yakni: 1) mem-

berikan pemahaman yang menyeluruh/lengkap (*comprehension*), dan 2) memberikan rangsangan imajinasi.

Selain fungsi umum tersebut, menurut Sadiman, dkk. (2008:28), secara khusus grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan dan diabaikan bila tidak digrafiskan. Dengan menambah visual pada pelajaran berarti menaikkan ingatan dari 14% ke 38%. Penelitian ini juga menunjukkan perbaikan sampai 200% ketika kosakata diajarkan dengan menggunakan alat visual. Bahkan waktu yang diperlukan untuk menyampaikan konsep berkurang sampai 40% ketika visual digunakan untuk menambah prestasi verbal. Sebuah gambar barangkali tidak bernilai ribuan kata, namun tiga kali lebih efektif daripada hanya kata-kata saja. (Silberman, 2002:3).

Menurut Davis (1997:1), cerita bergambar sebagai suatu alat pendidikan sangat menarik untuk digunakan disebabkan karena: (a) *built in desire to learn through comics*; (b) *easy accessibility in daily newspaper and bookstand*; (c) *the novel and ingenious way in which this authentic medium depicts real-life language and very facet of people and society*"; and (d) *the variety of visual and linguistic element and codes that appeal to student with different learning style*.

Pernyataan tersebut bermakna bahwa alasan cerita bergambar dijadikan sebagai alat pendidikan yang menarik adalah: (a) mendorong semangat belajar; (b) mudah didapatkan di koran dan toko buku; (c) berisi cerita tentang ke-

hidupan sehari-hari; dan (d) memberikan gaya belajar yang bervariasi.

Hurlock (1978:338) mengemukakan bahwa anak-anak usia sekolah menyukai cerita bergambar karena beberapa hal di antaranya: (1) anak memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenal masalah pribadi dan sosialnya. Hal ini akan membantu memecahkan masalahnya; (2) menarik imajinasi anak dan rasa ingin tahu tentang masalah supranatural; (3) memberi anak pelarian sementara hiruk pikuk hidup sehari-hari; (4) mudah dibaca, bahkan anak yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambarnya; (5) tidak mahal dan juga ditayangkan di televisi sehingga semua anak mengenalnya; (6) mendorong anak untuk membaca yang tidak banyak diberikan buku lain; (7) memberi sesuatu yang diharapkan (bila berbentuk serial); (8) tokoh sering melakukan atau mengatakan hal-hal yang tidak berani dilakukan sendiri oleh anak-anak, walaupun mereka ingin melakukannya, ini memberikan kegembiraan; (9) tokohnya dalam cerita sering kuat, berani, dan berwajah tampan, jadi memberikan tokoh pahlawan bagi anak untuk mengidentifikasikannya; (10) gambar dalam cerita bergambar berwarna-warni dan cukup sederhana untuk dimengerti anak-anak.

Para siswa pada sekolah dasar memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap gambar visual, dan juga terhadap cerita. Ketertarikan tersebut sangat penting bagi ketercapaian tujuan pembelajaran sebagaimana yang disampaikan oleh Cris F. Berikut.

The most efficient way to learn is through doing something you love. People tend to learn & remember information better if they are having fun while learning and simply just can't get enough of it. Remember learning the alphabet song? I imagine you can still recall that song today. That's because you had fun learning it. Your brain has a special place for such learning—long term memory. <http://www.learningimpulse.com/index-2.html>

Menurutnya, untuk mencapai hasil belajar yang paling efisien adalah dengan menyukai yang dipelajari atau daya tarik pembelajaran itu. Orang cenderung belajar dan mengingat informasi lebih baik jika mereka menyukai (tertarik) pada saat mereka belajar dari apa yang mereka pelajari dan sederhana saja itu tak akan pernah cukup (sehingga mereka cenderung untuk mengulangi/meningkatkan minat belajar). Otak manusia memiliki tempat khusus untuk sejumlah pembelajaran—yang disebut ingatan jangka panjang. Dari ungkapan tersebut dapat disimpulkan bahwa daya tarik dalam belajar mampu meningkatkan minat belajar dan memperpanjang ingatan terhadap pelajaran.

Daya tarik terhadap proses belajar terbukti berpengaruh positif untuk mencapai hasil belajar yang efektif. Oleh karena itu, dalam pembuatan cerita bergambar perlu diupayakan kemampuannya dalam menarik perhatian siswa sebagai pembelajar.

Beberapa pendapat di atas memberikan gambaran bahwa kaitannya dengan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan cerita bergambar secara tidak langsung akan

menarik minat siswa setidaknya pada keinginan untuk menyimak dan membaca, serta membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak dalam hal ini berupa nilai-nilai kejujuran, kesabaran, dan ketaatan beribadah.

C. Simpulan dan Implikasi

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hal-hal seperti berikut.

- a. Hasil belajar pendidikan nilai (kejujuran, kesabaran, dan ketaatan beribadah) siswa yang diberi pelajaran dengan menggunakan cerita bergambar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelompok yang diberi pelajaran tanpa menggunakan cerita bergambar.
- b. Hasil belajar keterampilan berbahasa (menyimak, membaca) siswa yang diberi pelajaran dengan menggunakan cerita bergambar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelompok yang diberi pelajaran tanpa menggunakan cerita bergambar.
- c. Adapun kesimpulan secara keseluruhan dari hasil penelitian ini adalah bahwa pembelajaran bahasa Indonesia yang mengintegrasikan pendidikan nilai (kejujuran, kesabaran, dan ketaatan beribadah) dengan menggunakan cerita bergambar dapat meningkatkan keterampilan berbahasa berupa keterampilan menyimak dan keterampilan membaca, sekaligus dapat meningkatkan nilai kejujuran, kesabaran, dan ketaatan beribadah, sehingga siswa tidak hanya cakap/pandai tapi juga santun dan berakhlak mulia. Demikian juga

terkait dengan ketertarikan dan keaktifan para siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan cerita bergambar, mereka memiliki ketertarikan dan keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengalami proses pembelajaran bahasa Indonesia tanpa menggunakan cerita bergambar.

2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat dikemukakan implikasi secara teoretis dan praktis sebagai berikut.

a. Implikasi Teoretis

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan cerita bergambar memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia dalam hal ini keterampilan menyimak dan keterampilan membaca, serta nilai-nilai kejujuran, kesabaran dan ketaatan beribadah sesuai dengan isi cerita yang ditampilkan. Hal ini memberikan petunjuk bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, penggunaan cerita bergambar dengan muatan pendidikan nilai lebih tepat untuk diterapkan daripada pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar (konvensional). Penerapan pembelajaran menggunakan cerita bergambar berimplikasi terhadap perencanaan dan pengembangan model pembelajaran.

b. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi para guru, terutama guru

mata pelajaran Bahasa Indonesia, agar lebih dapat memperhatikan kebutuhan siswanya. Siswa memerlukan pendekatan belajar yang lebih variatif dan dapat melibatkan siswa secara aktif, sehingga pembelajaran lebih bermakna. Dengan diketahui bahwa penggunaan cerita bergambar efektif untuk pendidikan nilai dan keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang terintegrasi pendidikan nilai, guru perlu menggunakannya dan memperbanyak koleksi cerita bergambar untuk kepentingan pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini sangat diperlukan agar terjadi proses pembelajaran yang komunikatif dan fungsional.

Daftar Pustaka

- Campbell D.T & Stanley J.C. 1966. *Experimental and Quasi Experimental Designs for Research*, Chicago: Rand Mc,Nally & Company.
- Cris F. dari <http://www.learningimpulse.com/index-2.html> diakses pada 26 Agustus 2009.
- Davis, RS. 1997. *Comics; a Multi Dimensional Teaching in Integrated-Skill Classes*. Nagoyama University: Japan. Dari <http://www.esl-lab.com/research/comics.htm>.
- Harlock, EB. 1978. *Perkembangan Anak*. (Terjemahan dari Med. Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasi). Jakarta: Erlangga.
- Kirschenbaum, H. 1995. *100 Ways to Enhance Values and Morality in Schools and Youth Settings*. Boston: Allyn & Bacon: A Longwood Professional Book.
- Lickona, T. 1992. *Educating for Character: How Our School can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Mitchell, Diana. 2003. *Children's Literature an Imitation to the Word*. Michigan State University.
- Rothlein, Liz & Meinbach, Anita Meyer. (1995). *Literature Connection Using Children's Book in the Classroom*. London: Foresman and company.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Santrock, John W. 2004. *Life-Span Development*. 9th ed. New York: McGraw-Hill.
- Sheu Hsiu-Chih. 2008. *The Value of English Picture Story Books*. Oxford University Press. Versi web.
- Silberman, Melvin L. 2002. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif* (Terjemahan dari Sarjuli, et. Al.) Yogyakarta: YAPPENDIS.
- Sudjana, Nana & Riva'i, Ahmad. 2002. *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.