

BAB V

PEMANFAATAN HASIL PENELITIAN UNTUK PENGAJARAN

5.1 Persiapan Pengajaran

Dalam bab 2 bagian 2.7 telah dipaparkan pemanfaatan bentuk komik dalam buku-buku pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di tingkat SD dan SLTP. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, pemanfaatan bentuk komik dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia terbatas pada dua bentuk keterampilan berbahasa, yakni menulis dan berbicara (bercerita) dengan porsi lebih sering pada menulis (mengarang berdasarkan rangkaian gambar). Belum tampak pemanfaatan lain dari aspek-aspek lain yang terdapat dalam suatu komik, seperti aspek perilaku, budaya, dan kejadian. Dalam model pembelajaran ini penulis berupaya menggali tanggapan siswa atas aspek budaya yang terkandung dalam komik yang dijadikan media pengajaran.

Seperti telah dipaparkan pada bagian 2.7 bab 2 bahwa komik dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah dengan berbagai bentuk kegiatan. Salah satu bentuk pembelajaran yang diusulkan Bundhowi adalah bermain peran. Pada bagian ini penulis akan memaparkan Model Bermain Peran dengan memanfaatkan komik sebagai materi ajar. Penulis mengkombinasikan konsep Model Bermain Peran (*role playing*) dari Joyce dan Weil (1980 : 241-259) dan hasil adaptasi Model Bermain Peran dalam buku *Model-Model Mengajar* (Dahlan, 1990 : 119-147) dengan bentuk-bentuk lain dari pemanfaatan komik sebagai bahan pembelajaran.

Penulis berpendapat bahwa pemanfaatan komik sebagai materi dalam Model Bermain Peran akan membantu siswa memahami secara lebih baik bagaimana

memerankan suatu cerita. Bagi siswa tingkat awal – seperti siswa kelas 5 dan 6 SD atau kelas 1 dan 2 SLTP – komik yang berisi rangkaian gambar akan sangat membantu penafsiran dan penginterpretasian mereka terhadap cerita dan karakter setiap tokoh komik. Bagaimana cara memerankan suatu adegan dapat dibantu melalui gambar-gambar dalam komik tersebut. Hal ini akan berbeda apabila materi yang digunakan adalah novel ataupun naskah drama karena pemahaman dan penginterpretasian cerita dan tokoh seluruhnya harus diimajinasikan oleh pembaca/siswa.

Dalam kegiatan penafsiran terhadap isi komik dan penafsiran isi komik melalui laku dramatik oleh siswa, penulis memanfaatkan prinsip-prinsip dalam teori *Dramatic Response* yang diungkapkan oleh Purves, et.al (1990 : 105-121). Melalui teori *Dramatic Response* siswa diberi kesempatan dan kebebasan untuk menggali pemahaman mereka tentang cerita komik, perasaan dan tanggapan mereka terhadap isi komik, dan terhadap “kehidupan” yang disajikan dalam cerita komik tersebut. Teori *Dramatic Response* penulis terapkan pada saat siswa menafsirkan isi komik, memberi dialog pada cerita komik, dan menampilkan hasil penafsiran mereka terhadap tokoh komik melalui perilaku dramatik. Dialog yang disajikan oleh setiap kelompok siswa tentu akan berbeda antara satu kelompok dengan kelompok lainnya sesuai dengan penafsiran mereka terhadap cerita komik tersebut. Dalam hal ini, guru harus membimbing agar dialog yang disusun oleh setiap kelompok menggunakan ragam bahasa Indonesia yang baik. Perbedaan penyusunan dialog dan penafsiran atas cerita serta karakter tokoh oleh setiap kelompok siswa harus dihargai sebagai perbedaan pemahaman dan respon mereka terhadap cerita komik tersebut. Pada tahap akhir dari konsep *dramatic response* tersebut, apabila siswa tidak menyetujui alur

cerita ataupun adegan dalam komik karena dianggap tidak etis, mereka dapat mengubah alur cerita atau adegan tersebut sehingga menjadi lebih etis dan lebih santun.



Sebagai langkah awal penerapan model ini, guru harus mempersiapkan hal-hal berikut.

- 1) Cerita komik dalam bentuk lembaran-lembaran (bukan berbentuk buku). Judul komik yang digunakan haruslah komik yang banyak dibaca dan disenangi oleh siswa. Hasil penelitian ini memberikan lima alternatif judul komik yang banyak dibaca dan disenangi oleh siswa SLTP. Sebagai contoh penulis memilih komik *Doraemon* yang paling banyak dipilih oleh responden penelitian ini. Selanjutnya bagian dialog dalam setiap kotak gambar dalam komik tersebut dihilangkan sehingga balon kata tetap ada tetapi kosong. Cerita komik yang digunakan dalam KBM harus mengandung masalah berkenaan dengan cerita ataupun gambarnya. Contoh-contoh cerita yang mengandung masalah etik dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah penulis lakukan (Gambar 5 dan 6 dari Komik *Doraemon* nomor 45 halaman 101-102).
- 2) Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (4-5 orang) sesuai dengan banyaknya tokoh yang diperlukan dalam cerita komik yang dipilih. Jumlah kelompok yang dibentuk dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

5.2 Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang penulis paparkan dalam bagian ini bersifat integratif, dalam arti beberapa keterampilan berbahasa dan berpikir dipadukan dalam proses pembelajaran yang menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Setiap tahap

kegiatan dalam model ini menuntut keterampilan tertentu pada siswa. Selain itu, model pembelajaran yang penulis ajukan akan memanfaatkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, yakni menyangkut masalah etik. Karena sifat integratif ini, model pembelajaran ini sangat tepat diterapkan di pendidikan tingkat dasar (SD) yang menggunakan sistem guru kelas. Apabila model ini diterapkan di tingkat SLTP atau SLTA, maka proses belajar mengajar akan sangat kaya dengan pengalaman yang akan didapat siswa.

Kegiatan pembelajaran yang dipaparkan ini tidak hanya mencakup materi pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain yang memiliki materi/pokok bahasan perihal etika pergaulan, seperti pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) ataupun pelajaran Agama. Dalam GBPP mata pelajaran PPKn di SLTP terdapat pokok bahasan "Norma Kesopanan/Kesantunan". Pokok bahasan tersebut dikembangkan lebih lanjut menjadi sikap santun kepada orang tua, santun kepada guru, dan santun kepada aparat pemerintah. Pengembangan pokok bahasan tersebut sangat relevan dengan salah satu butir isi Etika Penulisan Komik yang telah penulis susun. Variasi materi pelajaran dengan memanfaatkan cerita komik dapat menyajikan proses belajar mengajar yang segar dan menarik minat siswa.

Model Bermain Peran dengan menggunakan komik ini dilakukan dalam 10 tahap kegiatan dengan karakteristik dan tujuan masing-masing. Berikut akan dipaparkan tujuan dan kegiatan siswa untuk setiap tahap kegiatan.

1) Tahap Pertama : Memotivasi Kelompok

Tujuan : siswa mampu mengidentifikasi dan memahami alur dan masalah cerita berikut ini.



Gambar 5



Gambar 6

- Kegiatan :
- siswa membaca cerita komik;
 - siswa menjelaskan alur cerita komik;
 - siswa mengidentifikasi masalah dalam cerita;
 - siswa mendiskusikan penafsiran atas alur cerita.

Penjelasan : pada tahap ini siswa dituntut untuk dapat “membaca” rangkaian gambar dalam komik sehingga mereka memahami alur ceritanya. Apabila terjadi perbedaan pemahaman cerita antara kelompok siswa, guru tidak perlu mempermasalahkannya karena kebebasan menafsirkan alur cerita komik tersebut diserahkan sepenuhnya kepada siswa. Setelah mampu “membaca” cerita komik tersebut, siswa dituntut untuk mampu membuat sinopsis cerita dan menjelaskan masalah yang diangkat dalam cerita tersebut. Kegiatan ini terjadi dalam kelompok masing-masing dan akan terjadi diskusi antarsiswa berkenaan hal di atas.

2) Tahap Kedua : Melengkapi Dialog Komik

Tujuan : siswa mampu menyusun dialog komik dengan bahasa yang baik.

Kegiatan : a) siswa melengkapi setiap kejadian/kotak gambar dengan dialog yang baik dan memenuhi aspek kesantunan;
 b) siswa mendiskusikan ketepatan dialog yang telah disusun disesuaikan dengan penafsiran alur cerita, latar budaya cerita, dan ekspresi tokoh dalam setiap kejadian.

Penjelasan : pada tahap ini siswa menyusun balon kata yang masih kosong dengan dialog yang tepat, baik, dan memenuhi aspek kesantunan berbahasa. Keterampilan pragmatik akan sangat berperan dalam tahap ini.

3) Tahap Ketiga : Memilih Pemeran

Tujuan : siswa mampu menganalisis karakter tokoh komik dan membagi pemeran secara tepat.

Kegiatan : a) siswa menganalisis dan mendiskusikan peran
 b) siswa memilih dan menetapkan pemeran

Penjelasan : berdasarkan pemahaman mereka atas alur komik dan dialog yang telah mereka susun, siswa memberi penafsiran atas karakter tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita komik tersebut. Selanjutnya siswa membagi-bagi peran disesuaikan dengan karakter pribadi masing-masing sehingga mereka tidak terlalu sulit memerankan peran tersebut.

4) Tahap Keempat : Menyiapkan Pengamat

Tujuan : siswa memahami aspek-aspek yang harus diamati dan dinilai dari setiap penampilan.

Kegiatan : a) siswa dan guru mendiskusikan dan memutuskan aspek-aspek yang perlu diamati;
b) guru menjelaskan tugas-tugas pengamat.

Penjelasan : pada tahap ini guru menjelaskan kegiatan apresiasi yang harus dilakukan siswa ketika kelompok lain melakukan pementasan. Apresiasi tidak hanya menyangkut aspek dramatik yang ditampilkan siswa lain, tetapi juga penafsiran yang dilakukan kelompok lain terhadap alur cerita dan dialog yang diucapkan para tokoh.

5) Tahap Kelima : Latihan Peran

Tujuan : siswa mampu berlatih mengucapkan dialog peran masing-masing secara baik dan menyiapkan laku dramatik sesuai peran masing-masing.

Kegiatan : a) siswa berlatih mengucapkan dialog peran masing-masing;
b) siswa berlatih memerankan peran masing-masing.

Penjelasan : para siswa melakukan latihan mengucapkan dialog masing-masing dan merancang laku dramatik untuk adegan bagian masing-masing dengan

berpedoman pada komik yang ada. Latihan ini dilakukan secara sederhana dan tidak terlalu lama.

6) Tahap Keenam : Pemeranan

Tujuan : siswa memiliki pengalaman memerankan suatu cerita.

Kegiatan : a) kelompok siswa memerankan cerita komik di depan kelas;
b) siswa yang lain mengamati jalannya pemeranan.

Penjelasan : apabila jumlah kelompok cukup banyak, pada penampilan pertama dalam dipentaskan 2 sampai 3 kelompok. Siswa yang tidak tampil mengapresiasi pementasan dan membuat catatan sederhana untuk bahan diskusi.

7) Tahap Ketujuh : Diskusi dan Evaluasi (I)

Tujuan : siswa mampu memberikan tanggapan terhadap pemeranan.

Kegiatan : a) siswa mengkaji ketepatan dialog setiap kejadian;
b) siswa mendiskusikan proses pemeranan kelompok lain;
c) mengembangkan pemeranan oleh kelompok lain.

Penjelasan : pada tahap ini penonton menyampaikan hasil apresiasinya terhadap pementasan yang telah dilakukan. Kelompok siswa yang telah melakukan pementasan dapat menjelaskan argumen terhadap pementasan yang telah ditampilkan. Guru membimbing diskusi sehingga tidak mengarah pada kegiatan saling menyalahkan, tetapi saling bertukar penafsiran dan pemahaman atas cerita komik.

8) Tahap Kedelapan : Pemeranan-Ulang

Tujuan : siswa memiliki pengalaman memerankan suatu cerita.

Kegiatan : a) kelompok siswa memerankan cerita komik di depan kelas;
b) siswa yang lain mengamati jalannya pemeranan.

Penjelasan : kelompok lain melakukan pementasan.

9) Tahap Kesembilan : Diskusi dan Evaluasi (II)

Tujuan : siswa mampu memberikan tanggapan terhadap pemeranan.

Kegiatan : a) siswa mengkaji ketepatan dialog setiap kejadian;

b) siswa mendiskusikan proses pemeranan kelompok lain.

Penjelasan : proses seperti tahap ke-7 dilakukan kembali terhadap kelompok-kelompok yang telah tampil.

10) Tahap Kesepuluh : Membagi Pengalaman dan Menarik Generalisasi

Tujuan : siswa mampu memberi tanggapan mengenai cerita komik.

Kegiatan : a) siswa menghubungkan masalah tokoh dalam komik dengan pengalaman nyata atau masalah yang ada dalam kehidupan saat ini;

b) siswa memberi tanggapan terhadap aspek-aspek moral dan didaktis dalam cerita yang telah diperankan;

c) siswa menjelaskan latar budaya cerita sebagai bahan untuk memahami cerita komik;

d) siswa mendiskusikan prinsip-prinsip umum tentang pemeranan.

Penjelasan : setelah seluruh kelompok melakukan pementasan, kelas mengadakan diskusi berkenaan dengan masalah yang ditampilkan dalam cerita komik. Siswa juga diminta tanggapan dan apresiasinya tentang aspek etik dan budaya yang ditampilkan oleh komik tersebut. Diskusi dilakukan di bawah bimbingan guru dan dengan tanpa berupaya menggiring siswa pada satu jawaban atau pendapat tertentu. Kebebasan siswa dalam menafsirkan dan menjawab selalu dijaga sehingga mereka memiliki kepercayaan diri untuk berbicara dan mengemukakan pendapatnya karena pasti akan ditanggapi dan tidak akan disalahkan.