

(1980: 119) mengemukakan tentang rendahnya hasil mutu belajar apresiasi sastra bukan suatu hal yang baru bagi kita. Para guru sudah lama mengeluh mengenai kurang minatnya siswa dalam belajar sastra. Hasil observasi di lapangan dari beberapa orang guru sekolah dasar menyatakan bahwa siswanya masih rendah minatnya untuk mempelajari sastra, terutama dalam hal mendiskusikan, menganalisis, dan mengembangkan hasil karya sastra.

Yang menjadi kendala sehingga rendahnya minat siswa dalam pengajaran sastra disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain: 1) belum tersedianya buku pegangan yang memenuhi syarat, 2) belum adanya perpustakaan yang memadai di sekolah, 3) sangat sedikitnya alokasi waktu untuk tatap muka dalam pengajaran sastra, 4) metode pengajaran yang sesuai belum dikuasai oleh sebagian besar guru, dan 5) media pengajaran yang sangat minim.

Masalah-masalah di atas tidak dapat diatasi secara sekaligus, upaya-upaya untuk mengatasinya harus diprioritaskan lebih dahulu kepada hal-hal yang paling mendesak, antara lain yang berkaitan dengan kemampuan guru. Hal ini dianggap paling mendesak karena pada dasarnya guru sebagai ujung tombak yang dapat menumbuhkembangkan sastra di sekolah. Salah satu tuntutan kemampuan yang harus dimiliki guru adalah kemampuan mengapresiasi sastra. Dengan memiliki kemampuan ini, guru tidak akan mengalami kesulitan untuk memilih karya sastra yang baik dan cocok dengan kebutuhan dan tahap perkembangan jiwa siswa.

Tuntutan yang paling penting yang harus dipenuhi oleh guru adalah kemampuan dalam menyampaikan materi sastra kepada siswanya. Banyak siswa yang menganggap bahwa pelajaran sastra merupakan pelajaran yang kurang

menarik dan membosankan. Kenyataan ini merupakan suatu tantangan bagi guru. Ia harus mampu membangkitkan minat siswa, serta mampu menyajikan pelajaran sastra yang sesuai dengan perkembangan jiwa siswa. Tahap perkembangan siswa sebagaimana dikemukakan Sudjana dan Rivai (1991: 3) yaitu dimulai dari berpikir kongkret menuju ke berpikir abstrak, dan dari berpikir sederhana ke berpikir kompleks.

Hal ini tentu saja guru harus trampil menguasai berbagai media pengajaran sastra di samping komponen-komponen lain dalam pembelajaran, seperti model-model mengajar, dan pendekatannya. Dalam pengajaran sastra, guru harus trampil memilih dan menggunakan media pengajaran yang tepat agar pembelajaran disenangi dan mudah dipahami para siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2005: 15-16). Selanjutnya Arsyad menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, serta penyampaian pesan dan isi pelajaran.

Sebenarnya cukup banyak media pembelajaran yang telah dikembangkan dan biasa digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran itu antara lain: media grafis atau dua dimensi, seperti bagan, grafik, diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain; media tiga dimensi atau model, seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama, dan lain-lain; media proyeksi, seperti slide, film, film strip, OHP, dan lain-lain; dan media lingkungan.

Secara teori media grafis komik sangat cocok untuk media pembelajaran sastra di tingkat sekolah dasar. Media ini merupakan media berbasis visual yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi atau perpaduan ungkapan kata-kata dan gambar-gambar yang berada dalam rentangan abstrak dan realistik (moderat), penuh dengan humor dan lucu, dilengkapi dengan aksi, dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas (Sudjana & Rivai, 1991: 64-68).

Hasil observasi ke lapangan, yaitu ke sekolah dasar di Kecamatan Purwakarta, dalam proses pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, khususnya dalam pembelajaran apresiasi sastra, guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, artinya media yang digunakan sebatas media yang ada pada buku teks saja. Oleh sebab itu penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran sastra. Media yang akan diuji coba untuk dilihat tingkat efektifitasnya adalah media grafis komik dalam pembelajaran apresiasi cerita rakyat.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh media grafis komik terhadap aktivitas belajar siswa?
2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media grafis komik terhadap hasil belajar siswa?

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan dalam penelitian ini, penulis akan batasi pada keberhasilan penggunaan media pembelajaran apresiasi cerita rakyat. Media yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada media grafis komik. Pendekatan pengajarannya adalah pendekatan CBSA, sedangkan pendekatan apresiasinya adalah pendekatan analitis struktural. Keberhasilan media pembelajaran ini hanya terbatas pada kelompok sampel yang menjadi obyek eksperimen, yaitu siswa kelas IVA dan kelas IVB SDN 10 Ciseureuh, Kecamatan Purwakarta tahun pelajaran 2005/2006.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dirancang dengan tujuan sebagai berikut:

1. Ingin mengetahui pengaruh media grafis komik terhadap aktivitas belajar siswa.
2. Ingin mengetahui pengaruh penggunaan media grafis komik terhadap hasil belajar siswa.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. membantu memperdalam wawasan para guru sekolah dasar tentang pengertian dan berbagai konsep yang berhubungan dengan media pembelajaran sastra, khususnya pembelajaran apresiasi cerita rakyat,

2. menjadi bahan masukan bagi guru-guru sekolah dasar dalam upaya memilih dan menggunakan media yang tepat untuk pembelajaran apresiasi sastra, dan
3. menjadi sumbangan pemikiran terhadap upaya-upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap sastra, serta upaya-upaya dalam meningkatkan kualitas pengajaran sastra.

## **1.6 Asumsi Penelitian**

Penelitian ini bertitik tolak dari asumsi sebagai berikut:

1. Media pengajaran merupakan salah satu faktor yang ikut berpengaruh terhadap peningkatan hasil pengajaran apresiasi cerita rakyat.
2. Kemampuan apresiasi cerita rakyat para siswa dapat ditingkatkan.

## **1.7 Hipotesis Penelitian**

Penelitian ini memiliki dua tujuan, tujuan kesatu, tidak menuntut perumusan hipotesis. Sedangkan tujuan kedua, hipotesisnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor tes akhir kemampuan apresiasi cerita rakyat yang menggunakan media grafis komik dengan tanpa menggunakan media grafis komik terhadap hasil belajar siswa.

## 2. Hipotesis Kerja (H<sub>1</sub>)

Terdapat perbedaan yang signifikan antara skor tes akhir kemampuan apresiasi cerita rakyat yang menggunakan media grafis komik dengan tanpa menggunakan media grafis komik terhadap hasil belajar siswa.

### 1.8. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran pembaca dengan konsep yang dimiliki penulis maka perlu didefinisikan terlebih dahulu beberapa istilah seperti berikut:

#### *Media*

Kata media menurut Muliono (1990: 569) diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi, seperti koran, majalah, radio, TV, film, poster, dan spanduk; atau yang terletak antara dua pihak (orang, golongan, dsb.). Sedangkan menurut Hamalik (1989: 12) media itu sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan integrasi antara guru dengan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Jadi yang dimaksud media dalam penelitian ini adalah suatu teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan integrasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

## **Grafis**

Kata grafis berasal dari bahasa Yunani *graphikos*, sebagai kata *graphics* diartikan sebagai penjelasan yang hidup, uraian yang kuat, atau penyajian yang efektif (Sudjana & Rivai, 1991: 27). Menurut Arsyad (2005: 107) grafis adalah media dua dimensi yang berbasis visual yang dapat menarik perhatian sehingga mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunanya.



## **Komik**

Yang dimaksud komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita yang merupakan perpaduan antara kata, dan gambar. Cerita dalam komik ringkas dan menarik perhatian serta dilengkapi dengan aksi, dan diolah dengan menggunakan warna-warna (Sudjana, 1991: 63-68).

Jadi, yang dimaksud dengan media grafis komik adalah salah satu media dua dimensi yang berbasis visual yang menggunakan komik sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran agar mendapatkan hasil yang efektif. Media grafis komik dalam penelitian ini adalah cerita “Singa dan Musang” yang menjadi materi pembelajaran apresiasi cerita rakyat dalam pokok bahasan “berbicara dan membaca”, disusun dalam bentuk komik dan digunakan sebagai media pembelajaran.

## **Apresiasi Cerita Rakyat**

Cerita rakyat adalah suatu genre sastra. Ini termasuk sastra klasik yang pada awalnya berupa cerita lisan. Hidup ditengah-tengah rakyat dan dituturkan

kepada anaknya yang dalam buaian (Liaw Yock Fang, 1974: 1). Apresiasi mengandung pengertian memahami, menikmati, menghargai, dan menilai (Sumarjono, 1986: 173). Jadi yang dimaksud dengan apresiasi cerita rakyat dalam penelitian ini adalah usaha untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami, menikmati, menghargai, dan menilai cerita rakyat sebagai salah satu genre sastra.



