

IMPLEMENTASI PENERAPAN MEDIA KARTUN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VII SMP DARMA MEDAN

Siti Rakiyah¹⁾, Hasni Suciawati²⁾, Krisda Febriyanti br Saragih³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Universitas Quality, Indonesia

Corresponding author: nilamsarie@gmail.com

ABSTRAK

Media *image* atau media gambar adalah suatu media visual yang hanya dapat dilihat saja, akan tetapi tidak mengandung unsur suara atau audio. Media kartun yang berupa gambar atau karikatur yang mempunyai manfaat dalam kegiatan pembelajaran untuk menjelaskan rangkaian isi materi pelajaran dan mengandung makna secara mudah, menarik dan cepat dibaca oleh peserta didik. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa Inggris yang harus dikuasai siswa Sekolah Menengah Pertama. Keterampilan menulis merupakan keterampilan menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik. Hubungan media kartun dengan kemampuan menulis siswa, selain memudahkan dalam memahami materi yang sulit dipahami, media kartun juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Dari penjelasan yang sudah diuraikan, penelitian yang bertujuan untuk mengimplementasikan media kartun dalam meningkatkan kemampuan menulis pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa SMP Darma Medan dengan menggunakan metode penelitian yaitu metode deskriptif dan akan diterbitkan pada jurnal Curere di Universitas Quality.

Kata kunci: Implementasi Media Kartun, Kemampuan Menulis

ABSTRACT

Image media is a visual media that can only be seen, but does not contain sound or audio elements. Cartoon media in the form of pictures or caricatures which have benefits in learning activities to explain a series of subject matter contents and contain meaning easily, interestingly and quickly read by students. Writing skills are one of the English language skills that junior high school students must master. Writing skills are the skill of expressing ideas, notions, feelings in the form of written language so that other people who read can understand the contents of the writing well. The relationship between cartoon media and students' writing skills, apart from making it easier to understand material that is difficult to understand, cartoon media can also increase students' motivation and interest in learning. From the explanation that has been described, the research aims to implement cartoon media in improving writing skills in the English subject of Darma Medan Middle School students using research methods, namely descriptive methods and will be published in the Curere journal at Quality University.

Keywords: Implementation of Cartoon Media, Writing Ability

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris memainkan peran penting dalam era 4.0, karena bahasa ini adalah bahasa internasional yang digunakan dalam komunikasi global di berbagai bidang, termasuk teknologi dan bisnis. Dalam era 4.0, kemampuan berbahasa Inggris menjadi semakin penting, karena banyak sumber

daya dan informasi dalam teknologi, bisnis, dan ilmu pengetahuan disampaikan dalam bahasa Inggris. Bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional yang digunakan di berbagai bidang, seperti bisnis, teknologi, pariwisata, dan komunikasi global. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk mempelajari bahasa Inggris di sekolah. Pembelajaran bahasa Inggris juga dapat

membantu dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Ketika Siswa belajar memahami dan menggunakan bahasa Inggris, mereka juga harus belajar untuk menganalisis, menafsirkan, dan mengungkapkan ide-ide secara efektif. Proses ini melibatkan kemampuan berpikir kritis untuk memecahkan masalah, membuat argumen yang kuat, dan mengembangkan pemikiran kreatif dalam bahasa Inggris.¹

Menulis (*writing skill*) adalah salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap orang berpendidikan. Upaya untuk mewujudkannya harus dimulai dari pendidikan dasar atau semenjak dini. Perlu digaris bawahi, definisi menulis dalam catatan ini adalah menuangkan ide, opini, cerita, serta gagasan, dalam untaian-untaian kalimat dan paragraf. Bukan sekadar membuat simbol-simbol abjad dan huruf yang tidak bermakna. Alasan pentingnya atau manfaat keterampilan menulis bahasa Inggris salah satunya adalah mampu membuat siswa memiliki pengetahuan luas. Menulis hampir sama dengan membaca. Siswa akan belajar banyak hal dengan menulis. Pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang menjadi kendala yang dihadapi siswa dalam menulis Bahasa Inggris adalah kurangnya perbendaharaan kata yang dikuasai oleh siswa sehingga siswa selalu kesulitan dalam menulis karangan dalam Bahasa Inggris.

Setiap pembelajaran yang diberikan pada siswa hendaknya mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangannya. Tentu dalam pembelajaran ini tidak terlepas dari penggunaan media. Media merupakan alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan isi dan pesan pembelajaran. Media sangat penting sekali bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan khususnya kemampuan menulis. Kehadiran media dapat membantu menghadirkan pembelajaran tersebut lebih nyata sehingga lebih mudah dicerna oleh siswa

Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Adanya media dirasakan memang sangat

membantu proses belajar mengajar, hal tersebut dikarenakan guru akan mudah dalam kegiatan mengajarnya serta dapat meningkatkan perhatian siswa pada kegiatan belajarnya. Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Media kartun adalah media yang berupa gambar atau karikatur yang mempunyai manfaat dalam kegiatan pembelajaran untuk menjelaskan rangkaian isi materi pelajaran dan mengandung makna secara mudah, menarik dan cepat dibaca oleh peserta didik. Dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam kemampuan menulis siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Darma Medan, maka media kartun adalah salah satu solusi terbaik dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Dengan mempelajari bahasa Inggris, Siswa akan memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang dari berbagai negara dan budaya. Hal ini memungkinkan Siswa untuk terlibat dalam pertukaran internasional, meningkatkan peluang untuk bekerja di perusahaan multinasional, dan memperluas jaringan sosial mereka secara global. Pembelajaran bahasa Inggris juga dapat membantu dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Ketika Siswa belajar memahami dan menggunakan bahasa Inggris, mereka juga harus belajar untuk menganalisis, menafsirkan, dan mengungkapkan ide-ide secara efektif. Proses ini melibatkan kemampuan berpikir kritis untuk memecahkan masalah, membuat argumen yang kuat, dan mengembangkan pemikiran kreatif dalam Bahasa Inggris.

Menulis merupakan upaya melahirkan perasaan dan pikiran lewat bahasa tulis. Secara garis besar, penulis pun juga menuangkan ide, gagasan agar dibaca oleh orang lain. adapun beberapa persyaratan menulis. Pertama, memiliki satu kesatuan gagasan, kedua, menggunakan kalimat yang jelas, tidak menggunakan kalimat berambigu. Syarat menulis yang kedua, dibuat dalam sebuah paragraf yang baik. Ketiga, menerapkan kaidah ejaan yang benar. Kelima, gunakan kosakata yang memadai. Dari kalimat syarat tersebut, harus dipahami dan kuasai

jika ingin menjadi seorang penulis.² Pengertian menulis menurut The Liang Gie merupakan kegiatan menulis yang memasukan beberapa unsur penting dalam menulis. Jadi tidak sekedar menuangkan gagasan saja, tetapi juga harus mengikuti unsur lain seperti meninjau dari segi tuturan, wahana dan tatanan. Adapun yang dimaksud dengan gagasan, yaitu pendapat, pengalaman dan pengetahuan dari si penulis. Baik yang didapatkan di masa lalu dari pengalamannya sendiri, atau di masa sekarang lewat kajian literatur. Sedangkan yang dimaksud dengan tuturan adalah upaya untuk mengungkapkan gagasan dengan memperhatikan bahasa penyampaian, misalnya ingin menggunakan bahasa deskriptif, narasi, persuasi, eksposisi ataupun argumentasi.³

Media secara etimologi berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, maksudnya sebagai perantara atau alat menyampaikan sesuatu.⁴ Media kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yakni suatu gambar yang interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Kalau kartun dapat diterima dengan baik, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingat.⁵ Kartun sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna.⁶



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. orang yang diajak berwawancara, diobservasi, diminta memberikan data, pendapat, pemikiran dan persepsinya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dirancang untuk memperoleh informasi tentang status gejala saat penelitian dilakukan. Penelitian ini diarahkan untuk menetapkan sifat suatu situasi pada waktu penyelidikan itu dilakukan. Dalam penelitian deskriptif, tidak ada perlakuan yang diberikan atau dikendalikan seperti yang ditemui dalam penelitian eksperimen. Tujuan penelitian adalah untuk melukiskan variabel kondisi "apa yang ada" dalam suatu situasi. Penelitian deskriptif (*descriptive research*) ditujukan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena-fenomena apa adanya. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif (*qualitative research*). Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut atau perspektif partisipan. Partisipan adalah orang-orang yang diajak berwawancara, diobservasi, diminta memberikan data, pendapat, pemikiran dan persepsinya.⁷



HASIL DAN PEMBAHASAN

Media kartun menjadi salah satu media yang paling banyak digemari semua kalangan, baik itu anak-anak ataupun remaja. Selain gambarnya yang ringan, media kartun yang dikemas dalam bentuk animasi ataupun hanya berupa gambar juga menjadi daya tarik tersendiri. Namun, selain bisa untuk merefresh pikiran sejenak, ternyata media kartun ternyata memiliki beragam manfaat, terutama untuk anak-anak dan remaja. Adapun manfaat penggunaan media kartun untuk para siswa antara lain:

- 1) Hiburan dan relaksasi: media kartun seringkali dibuat dengan tujuan menghibur penggunanya. Media kartun dapat memberikan kesenangan dan hiburan yang menyenangkan, membantu menghilangkan stres dan memberikan waktu relaksasi kepada siswa.
- 2) Media Pembelajaran dan pendidikan: banyak media kartun modern yang dirancang untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan pelajaran penting kepada siswa. Media kartun dapat menggambarkan konsep seperti persahabatan, kejujuran, keberanian, dan pentingnya bekerja sama. Beberapa media kartun juga mengenalkan pengetahuan umum, budaya, dan fakta-fakta baru kepada siswa. Selain itu, media kartun juga bisa meningkatkan kemampuan menulis bahasa Inggris siswa khususnya siswa-siswi SMP Darma kelas VII Medan. Dalam pelaksanaan pendidikan media kartun memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, dengan penggunaan media kartun ini, siswa dirangsang untuk mendeskripsikan gambar kartun yang diberikan dalam bentuk tulisan dalam bahasa Inggris. Dengan cara seperti ini, siswa akan terangsang pola pikirnya untuk meningkatkan kemampuan menulis bahasa Inggris siswa dan cara seperti ini sangat efektif diterapkan dalam proses belajar mengajar selain itu penerapan media kartun ini membuat siswa tidak mudah bosan selama proses belajar mengajar.



- 3) Merangsang Imajinasi dan kreativitas: media kartun seringkali menghadirkan dunia fantasi yang kaya dengan karakter dan alur cerita yang unik. Media kartun dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa, terutama. Media kartun dapat memperluas pemahaman siswa tentang dunia dan membantu siswa mengembangkan ide-ide kreatif dalam penulisan dalam bahasa Inggris.
- 4) Meningkatkan kemampuan menulis bahasa Inggris dan kosakata: Media kartun dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa (menulis) dan kosakata. Siswa akan terbiasa dengan intonasi, vokabulari, dan ekspresi yang ada pada media kartun, yang dapat memperkaya kemampuan berbahasa siswa khususnya dalam hal menulis dalam bahasa Inggris.

KESIMPULAN

Media kartun sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Media kartun adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena media kartun memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Media kartun dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang bersifat sederhana, jelas, mudah dipahami, dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif menjelaskan, selain itu media kartun merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

SARAN

Adapun saran dari hasil penelitian yang sudah dilakukan adalah:

1. Untuk Siswa

Media kartun sangat baik digunakan oleh siswa dalam kegiatan diskusi kelompok, diharapkan dapat menunjang peningkatan prestasi belajar dalam berpikir kritis siswa, terutama siswa yang mengalami kesulitan belajar khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris pada kemampuan menulis.

2. Untuk Guru

Media kartun sebagai media pembelajaran sangat tepat untuk membantu siswa dalam memahami dan mencapai tujuan materi pembelajaran Bahasa Inggris khususnya pada kemampuan menulis.

3. Untuk Para Peneliti

Media kartun sangat disarankan untuk para peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang akan datang guna mengembangkan penggunaan media kartun bagi peserta didik dan pendidik.

Sanaky Hujair. (2010:102). Media Pembejaran. Yogyakarta: Safria Insania Press

The Liang Gie. (1992:17). *Pengantar Dunia Karang Mengarang*. Yogyakarta: Liberty

Yudhi Munadi. (2008:88). Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hernowo. (2002:116). *Mengikat Makna*. Bandung: Kaifa

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algesindo.

Noor Achmat Abrori. 2023. *Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah*. Dinas Pendidikan Wilayah 1. Jawa Tengah