

PENGARUH MODEL COOPERATIF SCRIPT TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI KONTEKS WACANA KARTUN SISWA SMA

Oleh:

Linda Astuti Rangkuti¹⁾, Diah Kusyani²⁾, Wiki Tedi Rahmawati³⁾

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Alwashliyah Medan

¹lindaray003@gmail.com

²diahkusyani13@gmail.com

³weeqeefun@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Model Cooperatif Script memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam memahami konteks wacana kartun oleh siswa SMA. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian eksperimental. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Namorambe. Ada lima kelas dari kelas XI. Setiap kelas terdiri dari 30 siswa. Jadi, jumlah keseluruhan populasi adalah 150 siswa. Teknik cluster-random sampling digunakan dalam mengambil sampel. Ada 60 siswa yang dipilih sebagai sampel. Kelas XI MIA-1 terpilih sebagai kelompok eksperimen dan XI MIA-3 sebagai kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes dalam bentuk pilihan berganda terdiri dari 30 soal. Data dianalisis dengan menggunakan formula uji-t. Setelah data dianalisis, diperoleh nilai t_{observed} lebih tinggi dari nilai t_{tabel} ($6.02 > 2.66$) dengan derajat kebebasan $df = 58$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dapat diartikan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan, Model Cooperatif Script secara signifikan mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami konteks wacana kartun.

Kata kunci: Model Cooperatif Script, Wacana Kartun

1. PENDAHULUAN

Wacana kartun merupakan wacana fiksi yang digemari oleh banyak orang. Hal ini disebabkan karena wacana kartun memiliki bentuk yang unik dan lucu sehingga menarik untuk dibaca maupun ditonton. Wacana kartun adalah sebuah gambar yang bersifat representasi atau simbolik, mengandung unsur sindiran, lelucon, atau humor (Nashir, 2002:33-34). Wacana Kartun biasanya muncul dalam publikasi secara periodik, dan paling sering menyoroti masalah politik atau masalah publik. Namun demikian, masalah-masalah sosial juga menjadi target, misalnya dengan mengangkat kebiasaan hidup masyarakat, peristiwa olahraga, atau mengenai kepribadian seseorang. Dalam Ensiklopedia Kartun (Horn, 1980:15- 24) mengatakan pengertian "Kartun" dibagi lagi menjadi empat jenis sesuai dengan kegiatan yang ditandainya, yaitu: Kartun Komik, Kartun Lelucon untuk lelucon sehari-hari, Kartun Politik untuk gambar sindir politik, dan Kartun Animasi untuk film kartun.

Kartun Komik atau biasa disebut dengan komik merupakan perpaduan antara seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada tiap gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi cerita dengan tokoh atau karakter yang mudah dikenal. Contoh Kartun Komik yang populer hingga kini adalah komik

buatan Jepang seperti Doraemon, Dragon Ball, Detective Conan, Kungfu Boy dan lain-lain.

Kartun Lelucon adalah kartun yang dimaksudkan hanya sekedar sebagai gambar lucu atau olok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual. Kartun ini biasanya tampil menghiasi halaman-halaman khusus humor yang terdapat dalam surat kabar atau terbitan lainnya.

Kartun Politik atau disebut juga dengan Kartun Editorial adalah kartun yang biasanya membicarakan masalah politik atau peristiwa aktual yang sedang terjadi di masyarakat. Kartun ini berupa gambar sindiran di surat kabar yang mengomentari berita dan isu yang sedang ramai dibahas. Sebagai editorial visual, kartun tersebut mencerminkan pula budaya komunikasi masyarakat pada masanya. Kartun politik biasa digunakan sebagai visualisasi tajuk rencana surat kabar atau majalah. Dalam kartun politik, seringkali muncul figur dari tokoh terkenal yang dikaitkan dengan tema yang sedang hangat-hangatnya terjadi di masyarakat. Selain itu, karikatur bisa saja muncul dalam sebuah karya Kartun Politik untuk menampilkan tokoh yang disindir.

Kartun Animasi adalah kartun yang dapat bergerak atau hidup secara visual dan bersuara. Kartun ini terdiri dari susunan gambar yang dilukis

dan direkam untuk seterusnya ditayangkan di televisi atau film.

Oleh sebab itu, setiap wacana kartun memiliki ciri-ciri tersendiri yang membuatnya beda dari kartun-kartun lain. Selain itu, wacana kartun juga memiliki genre tersendiri, seperti komedi, petualangan, horor, romansa, dan aksi. Maka, tidak semua wacana kartun mudah untuk dipahami, terkadang ada wacana kartun yang sulit untuk dipahami karena ceritanya memiliki berbagai macam setting, karakter, dan konflik sehingga pembaca tidak mudah untuk memahami maksud utama dari cerita tersebut.

Selain itu, wacana kartun juga merupakan karya seni yang dapat dijadikan rujukan untuk memahami suatu dinamika sosial yang terjadi di sekeliling kita. Ukuran kecanggihan dan kedalaman makna sosial yang terkandung di dalam gambar-gambarnya sama dengan kecanggihan cara berpikir dan pemahaman atas gejala atau fenomena sosial yang sedang melintas. Sehingga dalam memahami wacana kartun, kecerdasan dalam berfikir dan kecerdasan emosional harus seimbang.

Pembahasan wacana adalah pembahasan bahasa dan tuturan dalam satu rangkaian kesatuan situasi atau dengan kata lain, makna suatu bahasa berada dalam rangkaian konteks dan situasi (Darma, 2009: 1). Oleh sebab itu, sesuai dengan perkembangan jaman dan tuntutan pendidikan yang semakin maju, aspek pendidikan diharuskan dapat membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menjadi lebih aktif dan kreatif. Sistem pembelajaran diarahkan lebih berpusat kepada peserta didik dimana peserta didik harus lebih aktif, tidak hanya menerima dari guru tetapi juga harus aktif dalam mencari sumber-sumber pembelajaran atau sering disebut dengan pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Keaktifan siswa hendaklah melibatkan siswa itu sendiri agar secara langsung belajar dan menemukan jawabannya. Tetapi pada kenyataannya, seringkali rasa malu siswa yang muncul untuk berkomunikasi membuat kondisi kelas menjadi tidak aktif. Sudewi, Gunatama, & Yasa (2014:7) mengatakan kendala lain yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran memahami konteks wacana kartun yaitu keterbatasan alokasi waktu, karena dalam pembelajaran memahami konteks wacana kartun, topik materi pembelajarannya dinilai sangat luas sehingga menyebabkan pembelajaran memahami konteks wacana kartun kurang terfokus dan mendalam.

Disamping itu, strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung kurang bervariasi dan kurang memotivasi minat belajar peserta didik, bahkan minat membaca oleh siswa dengan mengikuti perkembangan karya sastra dinilai masih kurang. Pemanfaatan model pembelajaran bahasa, khususnya wacana kartun, sangat dibutuhkan oleh siswa. Maka, hendaklah guru memancing keaktifan siswa melalui model-model pembelajaran yang

sesuai dengan siswa. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Script. Model Kooperatif Script merupakan salah satu model pembelajaran yang mengatur interaksi siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, proses pembelajaran di kelas menjadi tidak monoton dan membosankan, malah sebaliknya akan menjadi dinamis. Selain itu, guru juga dapat mengelola daya pikir muridnya menjadi kreatif dan kritis sehingga siswa lebih memahami materi yang disampaikan serta dapat menentukan hasil belajar siswa yang lebih baik.

Dalam perkembangannya pembelajaran Kooperatif Script telah mengalami banyak adaptasi sehingga melahirkan beberapa pengertian dan bentuk yang sedikit berbeda antara yang satu dengan yang lainnya, namun pada intinya adalah sama. Menurut A'la (2011:97) Kooperatif Script adalah metode belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajarinya dalam ruangan kelas. Lebih lanjut Huda (2014) mengatakan model pembelajaran Kooperatif Script adalah salah satu strategi pembelajaran dimana siswa bekerja secara berpasangan dan bergantian secara lisan dalam mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari.

Dari teori-teori di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Metode Kooperatif Script mengandung suatu unsur kerja sama dalam kelompok kecil yang beranggotakan dua orang yang membuat semua siswa harus berperan aktif dalam proses pembelajaran, guru sendiri hanya menyediakan materi yang akan dipelajari berupa tulisan kepada setiap siswa. Melalui Kooperatif Script ini juga dapat meningkatkan kerjasama antar siswa, mengembangkan daya berpikir siswa sehingga dapat menimbulkan daya saing yang positif antar-siswa.

Adapun langkah pertama dalam pembelajaran Kooperatif Script yaitu guru membagi siswa untuk berpasangan. Selanjutnya guru membagikan wacana/materi ke setiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar. Sementara pembicara membacakan script, pendengar menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap. Langkah selanjutnya yaitu siswa bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Setelah pembacaan script selesai, guru dan siswa melakukan diskusi kelas untuk membahas materi yang telah mereka pelajari. Kemudian, siswa saling berinteraksi bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, menyanggah, dan sebagainya, sementara guru memimpin diskusi kelas.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti membuat suatu penelitian dengan judul

“Pengaruh Model Kooperatif Script terhadap kemampuan memahami konteks wacana kartun oleh siswa SMA”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Model Kooperatif Script memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam memahami konteks wacana kartun serta memberikan pembelajaran yang tepat, efektif, dan efisien khususnya pada pembelajaran konteks wacana kartun. Melalui Model Kooperatif Script ini diharapkan juga akan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi memahami konteks wacana kartun serta membiasakan guru dan siswa dalam menerapkan model pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas XI SMA Negeri 1 Namorambe tahun ajaran 2019-2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode ini dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Metode ini juga dilakukan karena penulis ingin mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan Model Kooperatif Script terhadap kemampuan memahami konteks wacana kartun pada siswa SMA Negeri 1 Namorambe tahun ajaran 2019/2020.

1. Variabel bebas (X1) yaitu pembelajaran memahami konteks wacana kartun dengan penerapan Model Kooperatif Script.
2. Variabel bebas (X2) yaitu pembelajaran memahami konteks wacana kartun dengan metode konvensional.

Materi dalam penelitian ini menggunakan materi kuantitatif dan materi deskriptif. Materi kuantitatif dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan data variabel: Model Kooperatif Script dan kemampuan memahami konteks wacana kartun. Materi deskriptif dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa SMA terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengaitkan Model Kooperatif Script.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk pilihan berganda dengan jumlah 30 soal. Tes ini dilakukan guna mengukur kemampuan awal siswa (*pre-test*) dan kemampuan akhir (*post-test*) setelah diberikan pengajaran bagi kelompok eksperimen. Setelah itu, data dianalisis berdasarkan teori dari Arikunto (2012:299).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah nilai-nilai siswa dari *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol.

Table 3.1 Tabel Analisis Data Kelompok Eksperimen

No.		Pre – Test (X1)	Post – Test (X2)
1.	Total	1646	2461
2.	Mean	54.86	82.03

3.	T2-T1 (d2)	815
4.	Ma	27.2

Mean dari kelas eksperimen:

$$M = \frac{\sum X_1}{N}$$

$$M = \frac{815}{30}$$

$$M = 27.2$$

Dari Tabel 3.1 diatas, pada kelompok eksperimen, nilai keseluruhan siswa pada *pre-test* adalah 1646 dan *post-test* adalah 2461. Nilai rata-rata *pre-test* adalah 54.86 dan *post-test* adalah 82.03. Deviasi dari kedua tes adalah 815 dengan rata-rata 27.2. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa yang signifikan, pada *pre-test* dan *post-test*. Ada beberapa siswa yang memiliki nilai yang meningkat secara signifikan dengan interval nilai antara *pre-test* dan *post-test* sebanyak 30 poin. Hal ini disebabkan karena mereka berperan aktif dalam proses pembelajaran yaitu secara bergantian menjadi pembicara dan pendengar, ketika pembicara membacakan script, pendengar menyimak /mengoreksi/ menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap, sehingga mereka lebih mudah memahami konteks wacana kartun yang diberikan.

Tabel 3.2 Tabel Analisis Data Kelompok Kontrol

No.		Pre – Test (X1)	Post – Test (X2)
1.	Total	1547	1990
2.	Mean	51.56	66.33
3.	T2-T1 (d2)	443	
4.	Ma	14.8	

Mean dari kelas kontrol:

$$M = \frac{\sum X_1}{N}$$

$$M = \frac{443}{30}$$

$$M = 14.8$$

Pada Tabel 3.2 diatas, pada kelompok kontrol, nilai keseluruhan siswa pada *pre-test* adalah 1547 dan *post-test* adalah 1990. Nilai rata-rata *pre-test* adalah 51.56 dan *post-test* adalah 66.33. Deviasi dari kedua tes adalah 443 dengan rata-rata 14.8. Hasil di atas menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa dari *pre-test* ke *post-test* tetapi tidak signifikan seperti di kelompok eksperimen. Dimana interval nilai antara *pre-test* dan *post-test* adalah 14 poin.

Selanjutnya, perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok dihitung dengan menggunakan rumus t-test untuk menentukan *t-observed*. Perhitungan *t-observed* tersebut dapat dilihat dibawah ini:

$$Da^2 = 2462.15 \quad Db^2 = 1649.5$$

$$Na = 30 \quad Nb = 30$$

$$t = \frac{M_a - M_b}{\sqrt{\left[\frac{da^2 + db^2}{n_a + n_b - 2} \right] \left[\frac{1}{n_a} + \frac{1}{n_b} \right]}}$$

$$t = \frac{27.2 - 14.8}{\sqrt{\left[\frac{2462.15 + 1649.5}{30 + 30 - 2} \right] \left[\frac{1}{30} + \frac{1}{30} \right]}}$$

$$t = \frac{12.4}{\sqrt{\left[\frac{4111.65}{58} \right] \left[\frac{2}{30} \right]}}$$

$$t = \frac{12.4}{\sqrt{[70.89][0.06]}}$$

$$t = \frac{12.4}{\sqrt{4.25}}$$

$$t = \frac{12.4}{2.06}$$

$$t = 6.02$$

Dari perhitungan tersebut didapat nilai *t-observed* (6.02), dan *t-table* (2.66). lebih tinggi dari pada *t-table* (2.66). Hal ini menunjukkan nilai *t-observed* lebih tinggi dari nilai *t-table*. dengan derajat kebebasan (df) = 58, pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$. Ini berarti H_a (Hipotesis Alternatif) diterima sedangkan H_o (Hipotesis Null) ditolak. Dapat disimpulkan, Model Kooperatif Script secara signifikan mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami konteks wacana kartun.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di sekolah SMA Negeri 1 Namorambe tahun ajaran 2019-2020. Dari hasil Uji-t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Model *Cooperatif Script* terhadap kemampuan memahami konteks wacana kartun oleh siswa SMA Negeri 1 Namorambe. Siswa yang diajarkan dengan menggunakan Model *Cooperatif Script* memperoleh nilai yang lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan model konvensional. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran Model *Cooperatif Script* semua siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, dimana mereka berperan secara bergantian sebagai pembicara dan pendengar atau *role play*. Ketika pembicara membacakan naskah pendengar menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap, begitu pula sebaliknya, sehingga seluruh siswa saling berinteraksi dengan bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, menyanggah, dan sebagainya.

4. KESIMPULAN

Setelah dilakukan analisis data, disimpulkan bahwa penggunaan Model *Cooperatif Script* secara signifikan mempengaruhi kemampuan memahami konteks wacana kartun siswa SMA Negeri 1 Namorambe. Kesimpulan ini diperoleh dari hasil Uji-t, didapatkan nilai *t-observasi* = 6.02, sedangkan *t-tabel* = 2.66 pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan derajat kebebasan (df) = 58.

Ucapan Terimakasih

Pada kesempatan yang baik ini kami mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Yth: Bapak Dirjen Ristek Dikti yang telah membiayai penelitian ini melalui program Penelitian Dosen Pemula 2019, Bapak Koordinator Kopertis I NAD-SUMUT, Bapak Rektor serta Ketua LPPM UNIVA Medan, dan Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Namorambe atas kesempatan yang diberikan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- A'la, Miftahul. 2011. *Quantum Teaching*. Yogyakarta: Diva press.
- Agus suprijono. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Media.
- Arikunto, Suharsimi, 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darma, Yoce Aliah. 2009. *Analisis Wacana Kritis*. Bandung: Yrama Widya.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Horn, M. 1980. *Cartoon dalam Collier's Encyclopedia*. Vol. 5. NY: Collier's, t.t.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nurgiyantoro, B. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Setiawan, Muhammad Nashir. 2002. *Menakar Panji Koming*. Jakarta: Kompas.
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik (diterjemahkan dari Cooperative Learning: theory, research and practice)*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sudewi, D. A. A., Gunatama, G., & Yasa, I. N. 2014. *Pembelajaran Drama yang Berorientasi Budaya Bali di kelas XII IB 1 SMAN 1 Sukasada*. e-Journal Universitas Pendidikan Ganesha, 2 (1), 8-19, diambil dari (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=163449&val=134>)