

PENGARUH MEDIA KOMIK DAN FILM PENDEK TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS CERPEN SISWA SMP

Aaz Fauzi Wahid¹, Tatu Hilaliyah², Ilmi Solihat³

Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Kota Serang
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
1222210074@untirta.ac.id

Abstrak

Keterampilan menulis cerpen merupakan tantangan kompleks yang terus terjadi, kurangnya minat siswa dalam menulis cerpen dan masih rendahnya keterampilan menulis siswa sehingga tidak mampu berpikir secara kritis. Tujuan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan pengaruh media komik digital dan film pendek terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMPN 14 Kota Serang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian pretest-posttest control group design. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik simple ramdom sampling dengan terpilih kelas IX-A sebagai kelas eksperimen dan IX-B sebagai kelas kontrol. Data penelitian berupa pretest dan posttest dari hasil tes menulis cerpen, dengan instrument penilaian yaitu isi, organisasi, kosakata, penggunaan bahasa, dan mekanik. Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh media komik digital dengan nilai rata-rata pretest sebesar 55,56 dan nilai rata-rata posttest sebesar 81,24 dengan selisih poin 25,68. Kemudian pengaruh media film pendek dengan hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 48,40 dan posttest dengan nilai rata-rata sebesar 67,12 dan memiliki selisih poin sebesar 18,72. Dari hasil temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik digital lebih berpengaruh dibandingkan media film pendek dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa.

Kata Kunci: Menulis Cerpen, Media Komik, Media Film Pendek

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia tidak terlepas dari pengaruh perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni dan budaya. Perkembangan dan perubahan yang terjadi secara terus menerus ini menuntut perlunya perbaikan sistem pendidikan nasional termasuk penyempurnaan kurikulum dan metode serta media

pembelajaran untuk mewujudkan masyarakat yang mampu bersaing dan menyesuaikan diri dengan perubahan zaman tersebut. Salah satu materi pelajaran yang merupakan materi dasar dan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan secara umum adalah bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan karena bahasa Indonesia merupakan sarana berpikir yang logis, analisis, dan sistematis sehingga bahasa Indonesia dapat menunjang materi pelajaran yang

lainnya. Mengingat peranan bahasa Indonesia yang begitu penting, maka pembelajaran bahasa Indonesia di setiap jenjang pendidikan diharapkan dapat memberikan hasil yang optimal.

Pada pembelajaran di sekolah, terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penelitian-penelitian yang membuktikan bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling tinggi tingkat kesulitannya bagi pelajar dibandingkan dengan ketiga keterampilan lainnya yang membutuhkan banyak waktu, pengalaman, dan juga keterampilan khusus (Silvia, 2017:1). Maka dari itu, dalam kehidupan ini, sudah jelas bahwa keterampilan menulis sangat dibutuhkan oleh para siswa untuk mencapai profesionalitas dan penguasaan komunikasi ketika berada dalam masyarakat (Alby, 2018:2).

Permasalahan keterampilan menulis cerpen merupakan tantangan kompleks yang terus terjadi, sebagaimana terungkap dalam berbagai studi. Ramadhanti dan Basri (2014:45) mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran guru di kelas tidak didukung oleh ketersediaan materi ajar yang memadai untuk penulisan cerpen, padahal siswa sebenarnya sangat memerlukan bimbingan dan bahan belajar yang memadai baik di sekolah maupun di

rumah. Temuan serupa dari Aeni dan Lestari (2015:1) menunjukkan bahwa minimnya kebiasaan membaca siswa turut berdampak pada rendahnya kemampuan menulis, terutama dalam menulis cerpen. Sementara itu, Diyan dan Dina (2019:6) menambahkan bahwa banyak guru belum optimal dalam menentukan pendekatan, teknik pembelajaran, maupun media yang tepat untuk pengajaran menulis cerpen. Berbagai temuan ini mengindikasikan bahwa akar permasalahan berasal dari tiga aspek utama: institusi sekolah, kompetensi guru, dan karakteristik siswa.

Menurut Dalman (2016:3), menulis merupakan suatu bentuk komunikasi dimana seseorang menyampaikan pemikiran, pesan, atau informasi kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis selalu dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran di SMPN 14 Kota Serang keterampilan menulis cerita pendek menjadi salah satu dari banyaknya keterampilan menulis yang harus diajarkan dan dikuasai peserta didik. Peserta didik di SMPN 14 Kota Serang diketahui masih kesulitan dalam menulis setelah dilakukan pengamatan dalam melaksanakan PPLK di SMPN 14 Kota Serang. Adapun masalah yang sering dihadapi dalam pembelajaran menulis teks cerpen sesuai dengan hasil kegiatan

pembelajaran di kelas dan wawancara dengan Bu Sonni selaku guru bahasa Indonesia SMPN 14 Kota Serang, berupa kurangnya minat siswa dalam menulis cerpen dan masih rendahnya keterampilan menulis siswa sehingga tidak mau berpikir secara kritis. Adapun dalam kegiatan pembelajaran guru jarang mengguakan media sehingga siswa sulit menuangkan gagasannya ke dalam bentuk tulisan, sehingga kurangnya memerhatikan kaidah kebahasaan dan struktur teks cerpen yang akan dituliskannya. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan menulis cerita pendek belum tersampaikan secara maksimal.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara di SMPN 14 Kota Serang, ditemukan bahwa pembelajaran keterampilan menulis cerpen belum berjalan secara optimal. Beberapa faktor penyebabnya meliputi: (1) rendahnya minat dan kemampuan menulis siswa, yang berdampak pada kurangnya daya kritis dalam mengembangkan gagasan, (2) minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru, sehingga siswa kesulitan menuangkan ide secara kreatif dan memenuhi kaidah kebahasaan serta struktur cerpen, (3) kendala efisiensi waktu pembelajaran, menyebabkan materi tidak tersampaikan secara tuntas. Dengan demikian, diperlukan strategi

pembelajaran inovatif, seperti pemanfaatan media komik digital dan media audio visual atau film pendek untuk merangsang minat dan imajinasi siswa dalam menulis cerita pendek.

Sebuah karya sastra diakui bernilai ketika memenuhi unsur orisinalitas, estetika, dan keahlian artistik baik dalam konten maupun penyajiannya. Sebaliknya, karya yang tidak memenuhi standar keindahan dan keselarasan tidak dapat dikategorikan sebagai karya sastra sejati. Menurut Agus dan Retno (2016:7), keindahan suatu karya sastra ditentukan oleh pemenuhan unsur-unsur komponennya terhadap kriteria tertentu. Cerita pendek merupakan salah satu bentuk karya sastra yang termasuk dalam kategori prosa fiksi (Melva dkk, 2022:4196). Bentuk narasi singkat ini dapat terinspirasi dari kisah nyata maupun merupakan hasil imajinasi yang dikembangkan berdasarkan realitas.

Peneliti mengidentifikasi bakat menulis cerpen siswa SMP Negeri 14 Kota Serang melalui wawancara dengan guru. Hasilnya menunjukkan beberapa kendala dalam penulisan cerita pendek, terutama kesulitan siswa dalam memulai cerita dan mengembangkan alur. Selain itu, ditemukan pula masalah dari sisi pengajaran dimana guru hanya menyampaikan materi tanpa menggunakan media pembelajaran yang

memadai untuk mendorong kreativitas siswa. Data penilaian guru mengungkapkan bahwa dari sekitar lima orang dari tiga puluh siswa dalam satu kelas yang mampu mengembangkan cerita dengan baik.

Media pembelajaran yang tepat bagi siswa dipilih oleh guru sebagai bentuk penyelesaian. Media dinilai memegang peran krusial karena diyakini mampu mendukung peserta didik dalam proses transfer pengetahuan. Pesan-pesan pembelajaran dapat disalurkan melalui media pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Schramm (dalam Utami, 2020:2). Minimnya variasi media pembelajaran dapat mengurangi konsentrasi siswa dan memengaruhi proses belajar mereka. Padahal, media yang beragam justru mampu merangsang imajinasi serta kreativitas peserta didik (Gaol & Sitepu, 2020:99). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memastikan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa berpikir secara sistematis dan memahami komponen-komponen penting dalam menulis melalui visualisasi yang mudah dipahami.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen adalah media komik digital dan media film pendek. Komik menjadi salah satu media yang dapat dibuat sebagai

media pembelajaran dengan memuat tampilan gambar-gambar. Mulyasa dalam (Zainal, 2017:1) bahwa “Peran seorang pengajar tidak hanya tentang memberikan informasi kepada peserta didik, tetapi juga tentang memfasilitasi agar mereka dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Sebanyak 70% (80) merasa tertarik membaca komik, 75% (86) tertarik menggunakan komik digital. Siswa tertarik belajar menggunakan media pembelajaran menggunakan komik, sebesar 68% (78) siswa tertarik. Serta sebanyak 78% (90) siswa menyetuji penggunaan media komik digital sebagai media pembelajaran pada materi cerita pendek Bahasa Indonesia dengan tambahan, serta guru mendukung akan pembuatan media pembelajaran tersebut. Sehingga peneliti menarik garis lurus dari hasil wawancara dan analisis kebutuhan siswa bahwa media yang digunakan masih kurang inovatif dikarenakan guru belum bisa memaksimalkan digitalisasi yang ada sehingga diperlukan media dengan menggunakan digital sejalan dengan ketertarikan siswa pada belajar menggunakan hp, serta cerita bergambar dianggap menarik oleh siswa sehingga hal tersebut dapat menjadi motivasi belajar siswa.

Penelitian oleh Kurniawati et al. (2018) memperkuat hal ini, menunjukkan

bahwa *science comic* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX pada materi sistem peredaran darah manusia di SMP Negeri 7 Jember. Selain itu, komik digital memiliki beberapa keunggulan, seperti ramah lingkungan, ekonomis, dan praktis. Keunggulan ramah lingkungan muncul karena komik digital tidak memerlukan kertas sebagai media distribusi, sehingga mengurangi penggunaan bahan cetak. Dari segi biaya, komik digital lebih efisien karena tidak membutuhkan proses pencetakan, penjilidan, atau reproduksi dalam bentuk fisik (Hermawati, 2015 dalam Naresturi, 2021:307).

Saat ini banyak teknologi modern yang sering digunakan oleh masyarakat. Baik itu televisi, radio, tape recorder, VCD, bahkan LCD dan komputer. Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga akan berpengaruh terhadap kualitas sistem pembelajaran di sekolah. Artinya dengan kehadiran teknologi yang modern sekolah dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran menjadi menarik dan efektif, baik dalam proses pembelajaran maupun media pembelajaran sehingga siswa akan menjadi senang dan tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung dan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Untuk mengembangkan potensi

peserta didik juga sangat diperlukan inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Banyak cara yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran untuk melibatkan siswa aktif melalui stimulus media audio visual. Media komunikasi audio visual salah satunya merupakan film pendek yang digunakan untuk menyampaikan berbagai macam hal baik berupa fiksi maupun non fiksi yang mencerminkan kehidupan yang sering terjadi di sekitar. Cerita pada film pendek menceritakan berbagai makna yang tersirat maupun tersurat, terkadang juga sebagai penonton terpengaruh olehnya. Penonton akan bahagia, tertawa, menangis, sedih, dan ketakutan saat mengikuti alur cerita dalam film. Film pendek biasanya mengangkat topik yang ada pada masyarakat.

Mabruri (Sau, 2020: 4) berpendapat film pendek merupakan film yang durasinya singkat yaitu di bawah 60 menit dan didukung oleh cerita yang pendek. Penggunaan film pendek sebagai media pembelajaran memiliki banyak manfaat, yaitu dapat mengembangkan pikiran dan pendapat peserta didik, menambah daya ingat pada pembelajaran, berkembangnya daya fantasi, dan menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Menurut Suyanto (Sau, 2020: 4) menjelaskan bahwa media dapat

digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu: (1) visual media atau media pandang (2) audio visual atau media dengar, dan (3) audio visual media atau media dengar dan pandang.

2. KAJIAN TEORI

Teori digunakan untuk mengklasifikasikan konsep-konsep teoritis. Dari sekian pendapat yang diungkapkan berdasarkan para ahli terkait dengan teori tersebut. Maka, penelitian ini dibatasi atas beberapa teori yang digunakan sebagai penunjang dalam meneliti keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMPN 14 Kota Serang dengan penerapan media komik digital dan media film pendek.

Menurut Marwoto dalam (Dalman, 2020:4), menulis merupakan aktivitas menyampaikan ide atau pendapat melalui tulisan. Untuk memudahkan penulis dalam mengungkapkan gagasan secara jelas, menulis dapat dipahami sebagai proses mengubah simbol grafis menjadi bahasa yang dipahami pembaca, sehingga pesan tersebut dapat dibaca dan dimengerti oleh orang lain (Tarigan dalam Dalman, 2020:4). Dengan demikian, kemampuan menulis cerita pendek pada dasarnya merupakan aktivitas menghasilkan karya sastra yang bernilai. Kegiatan ini berfungsi sebagai media ekspresi diri dimana penulis

menuangkan perasaan dan khayalannya terhadap berbagai peristiwa ke dalam bentuk narasi.

Murhadi dan Hasanudin dalam (Rahmani 2021:25) mengatakan cerpen adalah karya fiksi atau rekaan imajinatif dengan mengungkapkan satu permasalahan yang ditulis secara singkat dan padat dengan memiliki komponen atau unsur struktur berupa alur/plot, latar/setting, penokohan , sudut pandang, gaya bahasa, dan tema serta amanat. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menentukan tema saat mengerjakan soal, mengembangkan gagasan, serta menyusun narasi saat mempelajari cerita pendek.

Komik digital digemari oleh banyak kalangan terutama kalangan remaja dan dewasa banyak yang menyukai komik karena yang dapat mengaksesnya melalui handphone ataupun alat komunikasi lainnya. Seperti menurut Negara dalam (Najwa, Dewi, & Lestari, 2022:1639) menyatakan bahwa komik adalah representasi visual berupa gambar-gambar yang disusun dalam urutan berurutan dan menampilkan karakter cerita. Dengan demikian pendapat yang dikemukakan oleh Negara, bahwasanya media komik dapat membuat peserta didik menjadi minat belajar karena mendapatkan inovasi media yang

digunakan sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Mabruri (Sau, 2020:4) menyatakan bahwa film pendek adalah karya film dengan durasi yang relatif singkat, yakni kurang dari 60 menit, serta mengandung alur cerita yang padat. Menurut Trianton (2013:57), film pendek merupakan sarana pembelajaran yang mampu mengkomunikasikan pesan secara gamblang. Hal ini memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih efektif, dimana penonton dapat memetik nilai-nilai edukatif dari sikap, kepribadian, dan perbuatan para tokoh dalam film tersebut.

Penilaian menulis cerpen menggunakan model penilaian ESL (English as a Second Language) mengkategorikan indikator berupa isi, organisasi, kosakata, penggunaan bahasa, dan mekanik (Nurgiyantoro 2017:480). Terdapat lima rentan nilai yakni apabila siswa mendapatkan nilai 85-100 dapat dikatakan sangat baik-sempurna (A), 75-84 dapat dikatakan cukup-baik (B), 60-74 dapat dikatakan sedang-cukup (C), 40-59 dapat dikatakan kurang (D), dan 0-39 dapat dikatakan gagal-sangat kurang (E).

Dengan teori yang dipaparkan tersebut dapat ditarik simpulan bahwa

kemampuan menulis cerpen siswa dengan perlakuan media komik digital dan media film pendek diharapkan akan memberikan sumbangsih pada siswa untuk meminimakan kesulitan dalam menulis cerpen.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan tidak sistematis jika tanpa didasarkan pada langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh peneliti dari awal hingga akhir penelitian. Peran metode sangat penting dalam sebuah penelitian yang sistematis. Menurut Sugiyono (2024:1) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Dalam artian, penelitian dapat didasarkan sebagai dasar untuk memaparkan secara ilmiah sebuah permasalahan dengan sistematika yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan agar mendapatkan data dan tujuan selama penelitian berlangsung dari awal hingga akhir. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif agar data yang diperoleh data yang dapat diklasifikasikan, konkret, teramat, terukur, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Definisi dari pendekatan kuantitatif dalam Sugiyono (2024:15) mengungkapkan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang

berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Pengumpulan data menggunakan instrumental penilaian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Hal ini akan mengantarkan pada proses penelitian yang berbasis data dengan pengolahan statistik. Pengolahan statistik dapat dilakukan jika data telah terkumpul. Sehingga dapat memberi informasi yang berarti mengenai suatu masalah atau gejala yang telah diteliti.

Metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif yang digunakan untuk mendeskripsikan berbasis data dari sebuah pengaruh media komik digital dan film pendek terhadap keterampilan menulis cerpen dalam materi pembelajaran teks cerpen kelas IX. Berkaitan dengan tujuan penelitian ini yaitu pengaruh, maka metode penelitian yang dilakukan adalah metode eksperimen.

Menurut Sugiyono (2024:112) bentuk desain eksperimen dibagi menjadi empat macam yaitu: 1). *Pre-Expero,Emtal Designs* (Desain Pra-Eksperimental) (a). *One Shot Case Study* (Studi Kasus Satu Tembakan) (b). *One-Group Pretest-Posttest Design* (Pretest-Pascates Satu Kelompok) 2). *True Experimental Design* (Desain

Eksperimental Sejati) (a). *Posttest-Only Control Design* (Desain Kontrol Hanya Pascates) (b). *Pretest-Posttes Control Group Design* (Desain Kelompok Kontrol Prates-Pascates) 3). *Factorial Design* (Desain Faktorial) 4). *Quasi Experimental Design* (Desain Kuasi Eksperimental) (a). *Time Series Design* (Desain Deret Waku) (b). *Nonequivalent Control Group Desain* (Desain Group Control Tidak Setara).

Agar terampil mengetahui dan mendeskripsikan data sesuai dengan tujuan dari penelitian ini, maka peneliti memilih untuk menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttes Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak, kemudian diberikan pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok

eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah $(O2-O1) - (O4-O3)$ (Sugiyono, 2024:117).

Berdasarkan desain penelitian yang sudah dipilih, dapat dilihat bahwa penelitian ini menggunakan dua kelas yang dipilih secara acak. Kelompok pertama diberi perlakuan dengan media komik digital dan kelompok kedua menggunakan media film pendek. Hal ini

untuk melihat dari dua kelompok yang diberi perlakuan yang berbeda akan berpengaruh atau tidak terhadap keterampilan menulis cerpen dalam materi pembelajaran teks cerpen kelas IX SMPN 14 Kota Serang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

a. Hasil Pengujian Hipotesis Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen (Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas IX SMPN 14 Kota Serang)

Pengujian ini diperlukan dengan tujuan memenuhi hipotesis yang ada. Dari data pretest dan posttest kelas eksperimen apakah terdapat pengaruh media komik digital terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMPN 14 Kota Serang. Pengujian hipotesis pertama dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap keterampilan menulis cerita pendek. Uji yang digunakan adalah Paired Sample T-Test karena membandingkan satu sampel yang sama sebelum dan sesudah perlakuan.

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS 25, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Keterampilan Menulis Cerpen pada Kelas Eksperimen

dengan Menggunakan Media Film Pendek

Pasangan	Mean	Std. Deviation	T	df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest Eksperimen	-25,680	16,267	-7,893	24	0,000

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh nilai rata-rata (Mean) selisih antara pretest dan posttest sebesar -25,680. Nilai negatif ini menunjukkan adanya kenaikan nilai dari pretest ke posttest. Hasil uji statistik menunjukkan nilai thitung sebesar -7,893 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000.

Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini juga diperkuat dengan perbandingan nilai thitung terhadap ttabel ($df=24, \alpha=0,05$) sebesar 2,064. Karena $-7,893 > 2,064$, maka secara statistik dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik digital terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX SMPN 14 Kota Serang.

b. Hasil Pengujian Hipotesis Data Pretest dan Posttest Kelas Kontrol (Pengaruh Media Film Pendek Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas IX SMPN 14 Kota Serang)

Pengujian hipotesis kedua bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film pendek pada kelas kontrol. Uji yang digunakan adalah Paired Sample T-

Test. Berikut adalah hasil perhitungan statistiknya:

Tabel 2. Keterampilan Menulis Cerpen pada Kelas Kontrol dengan Menggunakan Media Film Pendek

Pasangan n	Mean	Std. Deviatio n	T	df	Sig. (2- tailed)
Pretest -	-	11,678	-		
Posttest	18,72		8,015	24	0,000
Kontrol	0				

Berdasarkan Tabel 2, hasil analisis menunjukkan selisih rata-rata (Mean differences) sebesar -18,720. Hasil uji statistik memperoleh nilai thitung sebesar -8,015 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000.

Oleh karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Tentunya diperkuat dengan perbandingan nilai thitung terhadap ttabel ($df=24$, $\alpha=0,05$) sebesar 2,064, karena $-8,015 > 2,064$. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media film pendek terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX SMPN 14 Kota Serang, meskipun peningkatan rata-ratanya (18,72) lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen (25,68).

c. Hasil Pengujian Hipotesis Data

Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Pengaruh Media Komik Digital dan Film Pendek Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas IX SMPN 14

Kota Serang)

Pengujian hipotesis ketiga merupakan uji komparatif untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media komik digital dan media film pendek terhadap hasil belajar siswa. Uji yang digunakan adalah Independent Sample T-Test pada data posttest kedua kelas.

Mengingat data kedua kelompok bersifat homogen (Sig. Levene's Test $> 0,05$), maka pembacaan hasil t-test menggunakan baris Equal variances assumed.

Tabel 3. Keterampilan Menulis Cerpen pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Posttest Eksperimen vs Kontrol	6,189	48	0,000	14,120

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai thitung sebesar 6,189 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Jika dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05, maka nilai $0,000 < 0,05$. Selain itu, jika membandingkan nilai thitung dengan ttabel ($df=48$, $\alpha=0,05$) yang bernilai sekitar 2,011, maka nilai thitung jauh lebih besar ($6,189 > 2,011$). Perbedaan rata-rata (Mean Difference) sebesar 14,120 (positif) menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi 14,12 poin dibandingkan kelas kontrol.

Dengan demikian, keputusan pengujian adalah H₀ ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara media komik digital dan film pendek terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX SMPN 14 Kota Serang, di mana media komik digital terbukti lebih berpengaruh (efektif) dibandingkan media film pendek.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh berdasarkan data pretest dan posttest dari kelas eksperimen yaitu IX-A dan kelas kontrol yaitu kelas IX-B bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap keterampilan menulis cerita pendek melalui kegiatan pretest. Setelah itu, kegiatan posttest dilakukan untuk mengukur kemampuan menulis cerita pendek siswa setelah diberikan perlakuan media komik digital dan media film pendek. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada modul ajar, guru menyusun tiga tahapan utama, yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan kegiatan akhir. Nilai rata-rata yang diperoleh dari pretest dan posttest pada kedua kelas menunjukkan perbedaan. Namun, hasil pretest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak memiliki perbedaan begitu signifikan, yang mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa dalam menulis

cerita pendek pada kedua kelas tersebut berada pada tingkat yang setara.

Berdasarkan hasil prestest yang tidak menunjukkan perbedaan signifikan, peneliti kemudian melakukan intervensi dengan menerapkan media pembelajaran yang berbeda untuk masing-masing kelas. Kelas eksperimen menggunakan media komik digital, sementara kelas kontrol menggunakan media film pendek. Setelah perlakuan diberikan, siswa dari kedua kelas mengikuti posttest. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh media film pendek dan media film pendek terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX SMPN 14 Kota Serang. Penjabaran yang lebih mendetail akan diuraikan dalam bagian sebagai berikut.

a. Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas IX SMPN 14 Kota Serang

Aktivitas menulis sendiri merupakan proses kreatif yang membutuhkan gagasan orisinal, sebab esensinya melibatkan pemahaman komprehensif baik terhadap unsur kebahasaan maupun unsur dari luar bahasa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Saleh Abbas (dalam Situmorang, 2018:166), menulis merupakan kompetensi untuk mengungkapkan gagasan, pandangan,

serta emosi kepada pihak lain melalui media tulisan, dalam hal ini karangan tersebut berupa cerita pendek. Kenyataannya, dalam kegiatan proses pembelajaran cerita pendek dan kegiatan pretest, seluruh peserta didik memeroleh hasil yang kurang memuaskan yaitu kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 55,56 yang berarti menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerpen siswa secara umum masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil yang diperoleh peserta didik tersebut mengalami kesulitan menulis cerita pendek berupa kurangnya memerhatikan unsur-unsur pembangun cerita pendek berupa unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik Adalah unsur yang berada di dalam karya sastra itu sendiri, Nurgiantoro (Tarnisih, 2018:73) yang berpendapat bahwa unsur intrinsik yang membangun cerpen itu berupa: tema, alur/plot, latar (setting), penokohan, tokoh, gaya bahasa,sudut pandang dan amanat. Unsur ekstrinsik adalah unsur yang berasal dari luar karya sastra itu sendiri. Untuk menilai proses penulisan, diperlukan acuan yang mengukur aspek-aspek penting dalam menulis cerita pendek. Sejalan dengan Nurgiyantoro (2017:480) yang menyatakan bahwa penilaian keterampilan menulis teks anekdot terdiri atas penilaian (1) isi; (2) Organisasi; (3)

Kosakata; (4) Penguasaan Bahasa; dan (5) Mekanik. Yang mana setiap aspek memiliki kategori penilaian yang berbeda-beda yaitu sangat baik (A) baik (B), cukup (C), kurang (D), dan sangat kurang (E). Pada keterampilan awal menulis cerita pendek masih banyak yang tidak sesuai dengan aspek penilaian berupa unsur-unsur pembangun. Selain itu, isi tulisan disajikan tidak sesuai dengan kriteria penulisan cerita pendek, kurangnya penggunaan bahasa yang baik membuat isi tulisan kurang dinikmati pembaca.

Pada pertemuan selanjutnya, peserta didik diberikan perlakuan media komik digital. Pada hasil posttest, peserta didik memperoleh peningkatan nilai yang signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Siti Hayanah (2024) yang menyatakan bahwa Komik adalah jenis kartun yang menggunakan serangkaian gambar berurutan untuk mengembangkan karakter dan menceritakan kisah, yang utamanya dirancang untuk menghibur pembaca. Sementara itu, media gambar didefinisikan sebagai alat bantu belajar visual (biasanya dibuat atau ditempel pada kertas manila atau karton) yang didesain semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan guru. Penggunaan media gambar sangat efektif karena siswa cenderung lebih mudah memahami dan

menguasai materi pelajaran ketika penjelasan lisan dari guru didukung oleh visual. Hal ini terjadi karena ingatan anak lebih kuat ketika mereka dapat melihat materi pelajaran secara langsung baik secara nyata maupun melalui bentuk gambar. Media Komik Digital yang dipakai pada penelitian ini berjudul “Jangan Takut Mencoba” yang dipersembahkan oleh Pendidikan.id untuk membantu peserta didik sebagai acuan agar nantinya memudahkan mereka menulis cerita pendek. Melihat hasil menulis cerita pendek yang telah dibuat, hasil yang diberikan oleh media komik digital membawa pengaruh yang lebih baik terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dapat menciptakan minat belajar dan meningkatkan semangat siswa. Stimulus dari media tersebut mengembangkan imajinasi serta memperluas kosakata siswa, sehingga kemampuan mereka dalam menulis cerita pendek menjadi lebih fokus, mendalam, aktif, dan kreatif, khususnya pada saat posttest.

Penelitian teradahulu yang dilakukan oleh Siti Hayanah (2024:51) memperlihatkan hasil sebelum diberi perlakuan, peserta didik memeroleh nilai rata-rata 67,7, setelah itu, peserta didik diberikan perlakuan dengan diperoleh

nilai rata-rata 78,36, terdapat peningkatan yang signifikan sebesar 10,66 poin. Dengan demikian, media komik digital memberikan pengaruh terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa. Pada penelitian ini, data yang diperoleh dari pretest kelas eksperimen memeroleh nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 27 dengan nilai rata-rata 55,56. Sedangkan hasil posttest setelah diberikan perlakuan menggunakan media komik digital mengalami peningkatan diperoleh nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 71 dengan nilai rata-rata 81,24. Perbandingan nilai rata-rata dari hasil pretest dan posttest sebesar 25,68 poin, artinya media komik digital memberikan pengaruh terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa. Sebagaimana pendapat dari Nurgiyantoro (2017:480) bahwa kategori penilaian cerita pendek apabila sudah terdapat lima rentan nilai yakni apabila siswa mendapatkan nilai 85-100 dapat dikatakan sangat baik-sempurna (A), 75-84 dapat dikatakan cukup-baik (B), 60-74 dapat dikatakan sedang-cukup (C), 40-59 dapat dikatakan kurang (D), dan 0-39 dapat dikatakan gagal-sangat kurang (E). artinya nilai yang diperoleh 85-100 termasuk dalam kategori sangat baik atau melebihi KKM 75.

Tujuan adanya media komik digital ini sebagai jembatan minat visual siswa dengan keterampilan naratif yang

ingin dikembangkan. Sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Komik digital menyederhanakan konsep-konsep abstrak dalam penulisan cerpen seperti alur, tokoh, latar, dan dialog ke dalam bentuk visual dan mudah dicerna. Melalui panel-panel berurutan, peserta didik dapat secara langsung memahami struktur cerita, perkembangan konflik, serta hubungan sebab-akibat antaradegan, yang menjadi kekuatan dalam menyusun narasi tertulis. Selain itu, proses adaptasi dari gambar ke teks atau sebaliknya melatih imajinasi dan kreativitas, sekaligus berfungsi sebagai langkah transisi yang mengurangi kecemasan siswa terhadap tugas menulis murni. Dengan demikian, komik digital tidak hanya berperan sebagai alat bantu yang menyenangkan, tetapi juga sebagai pendekatan pembelajaran yang relevan dan kontekstual untuk membangun kompetensi menulis cerpen secara bertahap, sistematis, dan berdampak lebih dalam.

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media komik digital terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX SMPN 14 Kota Serang dengan kriteria pengujian yang sesuai yaitu nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. adapun

hasil dari kelas eksperimen dapat dilihat dari aspek penilaian keterampilan menulis cerita pendek menurut Nurgiyantoro (2017:480) penilaian keterampilan menulis cerita pendek dapat dilihat dari aspek-aspek yang dimilikinya yaitu: (1) isi; (2) organisasi; (3) kosakata; (4) penggunaan bahasa; dan (5) mekanik. Adapun penjabaran penilaianya sebagai berikut.

1) Isi

Terdapat peningkatan kualitas yang jelas dari pretest ke posttest dalam hal kesesuaian isi cerpen dengan tema. Jika pada pretest kesesuaian isi hanya berada di level sedang-cukup dengan tema sebagai kriteria penilaian, maka pada posttest, kualitasnya meningkat menjadi sangat baik-sempurna. Peningkatan ini terlihat dari isi gagasan cerita pendek siswa dalam menghadirkan pesan mendasar, atau pokok persoalan yang menjadi inti dari sebuah cerpen.

2) Organisasi

Terdapat peningkatan kualitas yang jelas dari pretest ke posttest dalam aspek organisasi. Jika pada pretest kesesuaian isi hanya berada di level sedang-cukup dengan struktur berurutan sebagai kriteria penilaian, maka pada posttest, kualitasnya meningkat menjadi sangat cukup-

baik. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menghadirkan unsur pembangun cerpen mulai dari tema hingga amanat secara lebih menyeluruh dan terpadu.

3) Kosakata

Hasil pretest terhadap aspek kosakata menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada dalam kategori sedang-cukup. Kosakata yang digunakan cukup tepat dan koheren antar kalimat. Sementara itu, pada hasil posttest, terjadi peningkatan ke kategori cukup-baik, di mana pilihan kosakata menjadi lebih tepat dan padu, sehingga cerita pendek yang dihasilkan siswa memiliki alur dan kesinambungan yang lebih runtut.

4) Penggunaan Bahasa

Terdapat peningkatan kualitas yang jelas dari pretest ke posttest dalam aspek penggunaan bahasa. Jika pada pretest penggunaan bahasa hanya berada di level sedang-cukup dengan penggunaan yang cukup efektif sebagai kriteria penilaian, maka pada posttest, kualitasnya meningkat menjadi sangat cukup-baik. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan siswa dalam penggunaan bahasa yang efektif seperti sedikitnya kesalahan berbahasa dan bahasanya

dapat dipahami cukup jelas.

5) Mekanik

Terdapat peningkatan kualitas yang jelas dari pretest ke posttest dalam aspek mekanik. Jika pada pretest siswa hanya berada di level sedang-cukup dengan penggunaan ejaan, tanda baca, dan konjungsi dalam penulisannya berurutan sebagai kriteria penilaian, maka pada posttest, kualitasnya meningkat menjadi sangat cukup-baik. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan siswa dalam penggunaan ejaan, tanda baca, dan konjungsi dalam penulisannya yang baik sehingga mudah dibaca dan dipahami dengan baik.

b. Pengaruh Media Film Pendek Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas IX SMPN 14 Kota Serang

Keterampilan menulis adalah kemampuan untuk mengungkapkan gagasan, ide, informasi, atau perasaan secara sistematis dan terstruktur dalam bentuk tulisan, dengan memperhatikan kaidah bahasa, organisasi ide, dan tujuan komunikasi. Menulis bukan sekadar aktivitas mekanis, tetapi proses berpikir kreatif dan kritis yang memadukan konten, struktur, dan gaya bahasa. Seperti yang disampaikan oleh Tarigan dalam (Dalman, 2020:4). Untuk memudahkan

penulis dalam mengungkapkan gagasan secara jelas, menulis dapat dipahami sebagai proses mengubah simbol grafis menjadi bahasa yang dipahami pembaca, sehingga pesan tersebut dapat dibaca dan dimengerti oleh orang lain. Pada kegiatan pembelajaran cerita pendek dan kegiatan pretest, seluruh peserta didik memeroleh hasil yang kurang memuaskan yaitu kelas kontrol (IX-B) memiliki nilai rata-rata 48,40 yang berarti menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerpen siswa secara umum masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebagaimana pendapat dari Nurgiyantoro (2017:480) bahwa kategori penilaian yaitu nilai 85-100, sangat baik-sempurna (A), 75-84, cukup-baik (B), 60-74, sedang-cukup (C), 40-59, kurang (D), dan 0-39, gagal-sangat kurang (E). Artinya nilai pretest kelas kontrol termasuk dalam kategori kurang atau tidak memenuhi nilai KKM.

Hasil yang diperoleh peserta didik tersebut diketahui mengalami kesulitan menulis cerita pendek berupa kurangnya memerhatikan unsur-unsur pembangun cerita pendek berupa unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik Adalah unsur yang berada di dalam karya sastra itu sendiri, Nurgiantoro (Tarnisih, 2018:73) yang berpendapat bahwa unsur intrinsik Adalah unsur yang berada di dalam karya sastra itu sendiri berupa

tema, alur, latar, penokohan, tokoh, gaya bahasa, sudut pandang dan amanat. Untuk kriteria penilaian dalam menulis cerita pendek, diperlukan acuan yang mengukur aspek-aspek penting dalam menulis cerita pendek. Sejalan dengan Nurgiyantoro (2017:480) yang menyatakan bahwa penilaian keterampilan menulis teks anekdot terdiri atas penilaian (1) isi; (2) Organisasi; (3) Kosakata; (4) Penguasaan Bahasa; dan (5) Mekanik. Pada keterampilan awal menulis cerita pendek mayoritas kurang sesuai dengan kriteria penilaian cerita pendek. Selain itu, kurangnya memahami cara mengorganisasi dan penguasaan bahasa dalam cerita pendek yang dibuatnya. Sehingga peserta didik kebingungan dalam menentukan inti cerita.

Namun, pada kegiatan pembelajaran berikutnya diberikan perlakuan pada kelas kontrol berupa media film pendek. Hasil posttest menunjukkan peningkatan penilaian yang signifikan, dari hasil yang telah dilihat dari menulis cerita pendek menggunakan media film pendek berjudul “Kaset Pita” yang dipersembahkan oleh SMAS BPK Penabur Bandar Lampung membuat peserta didik lebih memahami dan sebagai referensi untuk menulis cerita pendek dengan memerhatikan tema, alur, latar, penokohan, tokoh, gaya bahasa, sudut pandang dan amanat yang terdapat

dari film pendek tersebut. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Ram Primurhadi (2024) yang memeroleh nilai sebelum diberi perlakuan dengan nilai rata-rata 52,78, setelah diberi perlakuan memeroleh nilai rata-rata 78,89.

Pada penelitian ini, data yang diperoleh dari pretest kelas kontrol memeroleh nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 28 dengan nilai rata-rata 48,40. Sedangkan hasil posttest setelah diberikan perlakuan menggunakan media film pendek mengalami peningkatan diperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40 dengan nilai rata-rata 67,12. Perbandingan nilai rata-rata dari hasil pretest dan posttest sebesar 18,72 poin, artinya media film pendek memberikan pengaruh terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa. Sebagaimana pendapat dari Nurgiyantoro (2017:480) bahwa kategori penilaian cerita pendek apabila sudah terdapat lima rentan nilai yakni apabila siswa mendapatkan nilai 85-100 dapat dikatakan sangat baik-sempurna (A), 75-84 dapat dikatakan cukup-baik (B), 60-74 dapat dikatakan sedang-cukup (C), 40-59 dapat dikatakan kurang (D), dan 0-39 dapat dikatakan gagal-sangat kurang (E). artinya nilai yang diperoleh 85-100 termasuk dalam kategori sangat baik atau melebihi KKM 75.

Tujuan media film pendek untuk menerjemahkan unsur-unsur sinematik ke

dalam bentuk tulisan yang padu, hidup, dan imajinatif. Film pendek, sebagai bentuk cerita audiovisual yang ringkas, secara alami mengandung struktur naratif yang mirip dengan cerpen seperti alur, konflik, karakterisasi, latar, dan tema namun disajikan melalui gambar, suara, gerak, dan dialog. Dengan menganalisis film pendek, siswa dapat mempelajari cara membangun ketegangan, mengembangkan karakter, dan menyampaikan pesan secara efisien dalam durasi terbatas, yang kemudian dapat diadaptasi ke dalam prinsip penulisan cerpen yang juga mengutamakan ekonomi kata dan dampak emosional yang kuat.

Perlakuan menggunakan media film pendek diberikan agar peserta didik dapat menstimulus imajinasi dan fokus terhadap kegiatan menulis cerpen. Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media komik digital terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX SMPN 14 Kota Serang dengan kriteria pengujian yang sesuai yaitu nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. adapun hasil dari kelas kontrol dapat dilihat dari aspek penilaian keterampilan menulis cerita pendek menurut Nurgiyantoro (2017:480) penilaian keterampilan menulis cerita pendek dapat dilihat dari aspek-aspek

yang dimilikinya yaitu: (1) isi; (2) organisasi; (3) kosakata; (4) penggunaan bahasa; dan (5) mekanik. Adapun penjabaran penilaianya sebagai berikut.

1) Isi

Terdapat peningkatan kualitas yang jelas dari pretest ke posttest dalam hal kesesuaian isi cerpen dengan tema. Jika pada pretest kesesuaian isi hanya berada di level kurang dengan tema sebagai kriteria penilaian, maka pada posttest, kualitasnya meningkat menjadi sangat cukup-baik. Peningkatan ini terlihat dari isi gagasan cerita pendek siswa dalam menghadirkan pesan mendasar, atau pokok persoalan yang menjadi inti dari sebuah cerpen.

2) Organisasi

Terdapat peningkatan kualitas yang jelas dari pretest ke posttest dalam aspek organisasi. Jika pada pretest kesesuaian isi hanya berada di level sedang-cukup dengan struktur berurutan sebagai kriteria penilaian, maka pada posttest, kualitasnya meningkat menjadi sangat cukup-baik. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menghadirkan unsur pembangun cerpen mulai dari tema hingga amanat secara lebih menyeluruh dan terpadu.

3) Kosakata

Hasil pretest terhadap aspek kosakata menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada dalam kategori sedang-cukup. Kosakata yang digunakan cukup tepat dan koheren antar kalimat. Sementara itu, pada hasil posttest, terjadi peningkatan ke kategori cukup-baik, di mana pilihan kosakata menjadi lebih tepat dan padu, sehingga cerita pendek yang dihasilkan siswa memiliki alur dan kesinambungan yang lebih runtut.

4) Penggunaan Bahasa

Terdapat peningkatan kualitas yang jelas dari pretest ke posttest dalam aspek penggunaan bahasa. Jika pada pretest penggunaan bahasa hanya berada di level sedang-cukup dengan penggunaan yang cukup efektif sebagai kriteria penilaian, maka pada posttest, kualitasnya meningkat menjadi sangat cukup-baik. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan siswa dalam penggunaan bahasa yang efektif seperti sedikitnya kesalahan berbahasa dan bahasanya dapat dipahami cukup jelas.

5) Mekanik

Terdapat peningkatan kualitas yang jelas dari pretest ke posttest dalam aspek mekanik. Jika pada pretest siswa hanya berada di level sedang-cukup dengan penggunaan

ejaan, tanda baca, dan konjungsi dalam penulisannya berurutan sebagai kriteria penilaian, maka pada posttest, kualitasnya meningkat menjadi sangat cukup-baik. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan siswa dalam penggunaan ejaan, tanda baca, dan konjungsi dalam penulisannya yang baik sehingga mudah dibaca dan dipahami dengan baik.

c. **Perbedaan Pengaruh Media Komik Digital dan Film Pendek Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas IX SMPN 14 Kota Serang**

Menulis cerita pendek pada dasarnya adalah kegiatan menciptakan sebuah dunia kecil yang utuh dalam ruang yang terbatas. Sebuah cerpen bertujuan untuk meninggalkan kesan yang mendalam pada pembaca meskipun diceritakan secara singkat. Prosesnya dimulai dengan ide sederhana bisa berupa karakter yang menarik, situasi unik, atau pertanyaan "bagaimana jika?" yang kemudian dikembangkan menjadi alur dengan struktur awal yang memikat, tengah yang penuh ketegangan, dan akhir yang memberi kepuasan atau kejutan. Dengan demikian, menulis cerpen melatih kita untuk menyampaikan cerita yang padat, penuh makna, dan mampu menyentuh pembaca dalam jumlah kata

yang terukur. Namun, dalam proses pembelajaran yang terjadi pada peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis cerita pendek tanpa adanya alat bantu media pembelajaran yang tepat. Hal ini dibuktikan dengan hasil pretest kelas eksperimen memeroleh nilai rata-rata 55,56 dan pretest kelas kontrol memeroleh nilai rata-rata 48,40. Sebagaimana Nurgiyantoro (2017:480) bahwa kategori penilaian yaitu nilai 85-100, sangat baik-sempurna (A), 75-84, cukup-baik (B), 60-74, sedang-cukup (C), 40-59, kurang (D), dan 0-39, gagal-sangat kurang (E). Artinya nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol termasuk dalam kategori kurang atau tidak memenuhi nilai KKM. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran cerpen merupakan pembelajaran yang cukup sulit bagi peserta didik yang tidak biasa berlatih menulis secara efektif. Sejalan dengan penelitian Mukhara, A. & Fitri, R. (2022:491) Keterampilan menulis memerlukan penerapan teknik khusus agar hasil tulisan dapat dibaca dengan mudah. Penguasaan keterampilan ini penting bagi peserta didik agar mereka mampu menuangkan ide dan gagasan secara efektif dengan pilihan bahasa yang tepat, sehingga tulisannya dapat memberikan pengaruh yang diharapkan.

Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

dengan media komik digital dan media film pendek, peserta didik mampu meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek. sebagai guru yang mengatur pembelajaran terbantu oleh kedua media tersebut dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa. Media komik digital digunakan sebagai jembatan visual siswa dengan keterampilan naratif yang ingin dikembangkan. Sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan menganalisis film pendek, peserta didik dapat mempelajari cara membangun ketegangan, mengembangkan karakter, dan menyampaikan pesan secara efisien dalam durasi terbatas, yang kemudian dapat diadaptasi ke dalam prinsip penulisan cerpen yang juga mengutamakan dampak emosional yang kuat.

Hal ini dibuktikan dengan hasil data posttest kelas eksperimen yang memeroleh nilai rata-rata 81,24 dan posttest kelas kontrol yang memeroleh nilai rata-rata 67,12. Sebagaimana pendapat Nurgiyantoro (2017:480) bahwa kategori penilaian yaitu nilai 85-100, sangat baik-sempurna (A), 75-84, cukup-baik (B), 60-74, sedang-cukup (C), 40-59, kurang (D), dan 0-39, gagal-sangat kurang (E). Artinya nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol termasuk

dalam kategori baik dan kedua kelas mampu memeroleh nilai KKM. Perbandingan perbedaan hasil nilai rata-rata posttest antara media komik digital dan media film pendek memiliki selisih 14,12 poin. Dapat dikatakan kedua media tersebut memiliki perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik digital lebih berpengaruh dibandingkan media film pendek dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX SMPN 14 Kota Serang dengan kriteria pengujian yang sesuai yaitu nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, analisis data statistik, dan mengacu pada rumusan masalah, ada beberapa hal yang berkaitan dengan media komik digital dan media film pendek terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX SMPN 14 Kota Serang. Maka diperoleh hasil temuan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh media komik digital terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa SMPN 14 Kota Serang, diketahui berdasarkan hasil dari nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil pretest sebesar 55,56 dan hasil

- posttest sebesar 81,24 dengan begitu memeroleh selisih sebesar 25,68 poin. Adapun kriteria pengujian yang sesuai dari nilai signifikansi pada uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan hasil nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Terdapat pengaruh media film pendek terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa SMPN 14 Kota Serang, diketahui berdasarkan hasil dari nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil pretest sebesar 48,40 dan hasil posttest sebesar 67,12 dengan begitu memeroleh selisih sebesar 18,72 poin. Adapun kriteria pengujian yang sesuai dari nilai signifikansi pada uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan hasil nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
 3. Terdapat perbedaan pengaruh media komik digital dan media film pendek terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa SMPN 14 Kota Serang, diketahui berdasarkan hasil dari nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil posttest kelas eksperimen sebesar 81,24 dan hasil posttest kelas kontrol sebesar 67,12 dengan begitu memeroleh selisih sebesar 14,12 poin. Selain itu, jika membandingkan nilai thitung dengan ttabel ($df=48, \alpha=0,05$) yang bernilai sekitar 2,011, maka nilai thitung jauh lebih besar ($6,189 >$ 2,011). Adapun kriteria pengujian yang sesuai dari nilai signifikansi pada uji Independent Sample T-Test yang menunjukkan hasil nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Berdasarkan hasil temuan yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa kedua media yang diberikan perlakuan kepada siswa kelas IX SMPN 14 Kota Serang, yaitu media komik digital dan media film pendek memberikan hasil yang signifikan dalam peningkatan keterampilan menulis cerita pendek siswa. Namun, media komik digital lebih berpengaruh dibandingkan dengan media film pendek. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan menulis cerita pendek akan lebih baik menggunakan media komik digital.

6. SARAN

Dari hasil temuan penelitian dan Kesimpulan, peneliti menyampaikan beberapa saran kepada guru, peserta didik, dan peneliti peneliti lainnya yang diharapkan dapat menjadi acuan dalam upaya pengembangan dan sebagai langkah tindak lanjut dari penelitian ini. peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Kemampuan sebagai seorang guru diharapkan menguasai berbagai jenis

media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik minat siswa dalam belajar. Hasil dari perlakuan menggunakan media tersebut mengalami peningkatan dalam menulis cerpen, untuk itu penggunaan media komik digital dan film pendek dapat dipertimbangkan sebagai media yang diterapkan di kelas sebagai upaya pengembangan pembelajaran yang lebih baik.

2. Bagi Siswa

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan tepat tentunya mampu memengaruhi minat dan bakat siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk keterampilan menulis siswa. Dengan begitu, siswa perlu meningkatkan keterampilan lainnya melalui media pembelajaran yang tepat.

3. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari perlakuan media komik digital dan media film pendek berpengaruh terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX SMPN 14 Kota Serang. Dengan demikian, peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, E. S., & Lestari, R. D. (2018). Penerapan Metode Mengikat Makna dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung. Semantik, Vol. 7 No.1, 1–13
- Agus dan Retno. (2016). Pembelajaran Menulis Cerpen. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Alby, M. B. (2019). Jurnal Writing To Improve Students Writing Skills (A QuasiExperimental Study for 8th Grade Students' of SMP Islam An Nuriyah Jakarta).
- Dalman. (2015). Penulisan Populer. Jakarta: Rajawali Pers
- Dalman, H. (2020). Keterampilan Menulis. Depok: Rajawali Pers.
- Gaol, R. L., & Sitepu, A. (2020). The Influence of Used Good-Based Learning Media on the Value of Chracter Education and Student's Motivation to Study. Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal, 3(4), 1696-1703.
- Hayannah, S., & Arafat, Y. (2024). Pengaruh Media Komik terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 1

- Cijaku. JURNAL ARTIKULA, 7(1). 45-52. <https://ja.ejournal.id/index.php/artikula/article/view/162>.
- Kurniawati, D., Ismul, M. A. H., Sukamto, D. S. (2018). Pengaruh Science Comic Terhadap Hasil Belajar Siswa. BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains, 1(2). 106-114. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v1i2.455>
- Melva, dkk. 2022. Pengaruh Media Film Pendek terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Paraginan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol.4, No. 6, hlm. 4194-4202.
- Mukhara, A, & Fitri, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kuantan Mudik Riau. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*. 2(3), 491-501.
- Najwa, A., Dewi, R. S., & Lestari, R. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Negeri 3 Kota Serang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 2, No 1.
- Novrizta, Devi. (2019). Hubungan Antara Minat Membaca dengan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. 104-123. Diakses pada 10 Oktober 2024. Dari <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/168>
- Nurgiyantoro. (2017). Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Primuhardi, Ram (2024). Keefektifan Media Film Pendek Dan Lagu Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas X Ma Negeri 1 Serang Tahun Pembelajaran 2023/2024. (Skripsi Sarjana, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa).
- Ramadhanti, D., & Basri, I. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Lembah Gumanti Kabupaten Solok. *Jurnal Bahasa,*

- Sastra, dan Pembelajaran, Vol. 2 No.3, 45–57.
- Sau, Febrinay I. (2020). Penerapan Media Film Pendek untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Esai pada Peserta Didik Kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Pontianak. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*. Vol. 1, No. 1: 1-13.
- Situmorang, Nila Martha Yehonala. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa melalui Teknik Guiding Questions. *Journal of Education Action Research*. Vol. 2, No. 2.
- Sugiyono. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tarsinah, Eny. (2018). Kajian terhadap Nilai-nilai Sosial dalam Kumpulan Cerpen “Rumah Malam di Mata Ibu” Karya Alex R. Nainggolan sebagai Alternatif Bahan Ajar. *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 3, No. 2.
- Trianton, T. (2013). Film Sebagai Media Belajar. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Utami, F. N. (2020). Peranan Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 94
- Zainal. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Persamaan Dasar Akuntansi Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Sanbas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6, No 10, 2.