

PKM Pembuatan Media Kartun untuk Penunjang Keterampilan Menulis

Iskandar¹ Abdul Azis²

¹Jurusan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar

²Jurusan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar

Abstrak. Keterampilan menulis sebagai salah satu keterampilan berbahasa siswa. Penggunaan media kartun ini sebagai penunjang keterampilan menulis akan terus dikembangkan di lingkungan siswa. Media kartun terbukti memiliki kelebihan dalam mempresentasikan hasil tulisan dari seorang penulis kepada orang lain. Hasil analisis dalam tulisan ini diharapkan dapat mendapat gambaran yang jelas sehingga diperoleh pemahaman yang benar mengenai kondisi siswa kaitannya dalam pemanfaatan media kartun dalam proses menulis. Kegiatan pelatihan meningkatkan keterampilan siswa dalam penguasaan keterampilan menulis dan proses lain yang terkait. Siswa SMA dapat mengoptimalkan performa keterampilan menulis melalui media kartun untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan mempermudah pengelolaan tulisan banyak digunakan.

Kata Kunci: menulis, media, kartun

Abstract. Writing skills as one of the students' language skills. The use of this cartoon media as a support for writing skills will continue to be developed in the student environment. Cartoon media has proven to have advantages in presenting the writings of an author to others. The results of the analysis in this paper are expected to get a clear picture so that a correct understanding is obtained about the condition of students in relation to the use of cartoon media in the writing process. Training activities increase students' skills in mastering writing skills and other related processes. High school students can optimize the performance of writing skills through cartoon media to improve the quality of learning and facilitate the management of widely used writing.

Keywords: writing, media, cartoon

I. PENDAHULUAN

Mengingat pentingnya, nilai dan fungsi keterampilan menulis, tidak mengherankan jika sekolah perlu mendorong dan meningkatkan keterampilan menulis agar siswa lebih memahaminya. Hal ini penting untuk pertumbuhan pribadi siswa, baik dalam melanjutkan ke pendidikan tinggi maupun dalam reintegrasi ke dalam masyarakat. Siswa dengan pengetahuan dan keterampilan menulis, khususnya keterampilan menulis, dapat dengan mudah menilai dan mengambil manfaat dari peristiwa kehidupan. Siswa mampu mengomunikasikan isi jiwanya dan menjalani hidup, yang dapat dinilainya dalam bentuk keterampilan menulis, khususnya menulis ilmiah (*writing skills*).

Menurut hasil observasi pertama di salah satu kelas X SMA DDI Alliritengae, siswa tersebut sama sekali tidak mampu menulis. Keterampilan menulis masih kurang karena guru merasa sulit untuk mengajarkan keterampilan menulis. Demikian juga dengan teknik pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Selain itu, guru kurang selektif dalam memilih media pembelajaran terutama berupa keterampilan

menulis yang sesuai dengan kondisi dan situasi siswa.

Di SMA DDI Alliritengae Kabupaten Maros, pemanfaatan media kartun ini sebagai penunjang keterampilan menulis semakin dikembangkan baik bagi siswa itu sendiri maupun siswanya. Secara umum, media komik ini terbukti memiliki banyak keunggulan dalam menyajikan tulisan pengarang kepada orang lain yang menjadi komunikatornya banyak digunakan oleh mahasiswa dalam melakukan proses menulis.

Perolehan keterampilan, manfaat yang diharapkan dari hasil layanan ini adalah:

1. Hasil pengabdian ini nantinya dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai acuan untuk meningkatkan prestasinya dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam hal menulis khususnya menulis teks akademik.
2. Bagi guru, hasil pengabdian ini dapat digunakan untuk merancang unsur-unsur pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis yang lebih sempurna.

3. Untuk layanan yang sedang berlangsung, layanan ini dapat digunakan sebagai referensi atau masalah terkait.

Peran universitas sebagai kumpulan profesional dan spesialis harus mengatasi upaya promosi yang diinginkan guru. Iskandar, S.Pd., M.Ed., Ph.D. dan Dr. Ir. Abdul Azis, M.Pd., Dosen FBS UNM Makassar dan lima mahasiswa yang telah mendampingi tim sebagai pengajar, memberikan pelatihan jejaring pendidikan di SMA DDI Alliritengae Kabupaten Maros. Akan ikut. Peserta harus mendapatkan manfaat dari ini dan dapat mempelajari karya tulis ilmiah di masa depan dengan menggunakan media komik.

Keterampilan Menulis pada Siswa

Masalah yang dihadapi dalam kegiatan menulis bervariasi dari orang ke orang. Seperti yang dikemukakan Ahmadi dan Supriono (2011), kemampuan belajar siswa tidak selalu sama. Dia juga menyatakan bahwa tidak ada dua orang yang sama. Perbedaan ini menyebabkan perilaku yang berbeda selama pembelajaran.

Menulis sebagai kegiatan bahasa tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bahasa lainnya Mendengarkan, membaca dan berbicara memberikan informasi yang berharga untuk kegiatan menulis. Meskipun demikian, menulis adalah kegiatan tertulis yang sangat berbeda dari kegiatan bahasa lisan. Perbedaan berkaitan dengan alur dan konteks bahasa dan hubungan antara unsur-unsur yang terlibat, dan mempengaruhi variasi yang digunakan. Sebagai keterampilan berbahasa, menulis merupakan kegiatan yang kompleks. Kompleksitas tulisan terletak pada kemampuan penulis untuk mengorganisasikan isi tulisan secara tertib dan mbingkainya dengan berbagai idiom dan konvensi penulisan lainnya. Kompleksitas menulis menyembunyikan banyak keuntungan untuk penggunaan mental, intelektual, dan sosial.

Tarrigan (2016) menyatakan bahwa kegiatan menulis adalah kegiatan menampilkan simbol-simbol grafis dan bahasa tertentu yang dapat dipahami oleh penulis dan orang lain yang menggunakan bahasa yang sama dengan penulis. Demikian pendapat Abdurrahman dan Mulyono (2012), "Menulis adalah ekspresi visual dari pikiran, perasaan, dan gagasan dengan menggunakan bahasa tulis untuk tujuan komunikasi dan menyampaikan pesan tertentu." Saya setuju dengan pendapat tersebut.



Gambar 1. Persiapan Pelatihan Menulis

Definisi pencahayaan dikemukakan oleh Suparmo dan Yunus (2017). Selain itu, Akhidah dan lainnya. (2012) Persyaratan yang harus dipenuhi untuk menghasilkan pesan tertulis yang bermakna, jelas, langsung, runtut, singkat namun padat, dan komunikatif yang mencakup kepatuhan terhadap kaidah bahasa. Demikian pula Trrigan (2018) mengemukakan bahwa tulisan yang baik harus berkaitan dengan isi esai, sedangkan yang kedua berkaitan dengan kemampuan menggunakan bahasa dan teknik menulis.

Pemanfaatan Media Pembelajaran Menulis

Media adalah bagian dari komunikasi, pembawa pesan dari komunikator ke komunikator. Hal ini sejalan dengan Sadiman dan Arief S (Media Pendidikan, 2012): Biarkan proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Sudjana dan Rivai (2016: 2), "media pendidikan dapat meningkatkan proses pembelajaran di kelas, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai".

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat melibatkan dan memotivasi peserta didik. Hal ini sependapat dengan pendapat Arsyad (Media Pembelajaran, 2016: 26):

1. Media pendidikan dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan menciptakan interaksi yang lebih langsung.
3. Media pendidikan dapat melampaui batas-batas indera, ruang dan waktu.
4. Media pendidikan memungkinkan siswa untuk mengalami peristiwa bersama di lingkungannya sendiri dan memungkinkan interaksi langsung dengan

guru, masyarakat dan lingkungan melalui ekskursi, kunjungan ke museum dan kebun binatang, dan lain-lain.

Khusus untuk media kartun, Haron (2011) menyatakan: mengingat betapa populernya kartun dengan penonton, kartun cenderung digunakan untuk pendidikan. Banyak komik yang diterbitkan di surat kabar dan majalah menggambarkan berbagai subjek dan tema dengan warna-warna lucu. Komik data bukan sekadar hiburan, tapi membuat pembaca berpikir untuk peka terhadap zaman. Kelas yang menggunakan berbagai alat bantu visual menjadi semakin populer di Malaysia. Anda dapat menggunakan kartun seperti Din Teksi dan Epit.

Menurut Sadiman dan Aliyev S. (2012), komik sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah teks-teks interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan atau sikap secara cepat dan ringkas kepada seseorang, situasi, atau peristiwa, berupa gambar. Kemampuannya yang luar biasa untuk menarik perhatian dan mempengaruhi sikap dan perilaku. Kartun hanya menangkap esensi pesan yang disampaikan, memasukkannya ke dalam gambar sederhana tanpa detail, menggunakan simbol dan karakter yang dapat dikenali dan mudah dipahami. cenderung digunakan. Ketika kartun relevan, mereka dapat menyampaikan pesan besar dengan cara yang sederhana dan dampaknya akan bertahan lama.

Menggunakan komik sebagai media pembelajaran itu penting. Pada tahap ini, siswa sangat reseptif terhadap rangsangan visual yang menyenangkan, menarik, dan dapat ditindaklanjuti. Menurut Dawyer dan Maizuriah (2010), "Kartun adalah bentuk visual minat anak yang dapat digunakan guru di dalam kelas. Kartun efektif menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa materi kartun dapat menjadi alat motivasi yang berguna di dalam kelas.

Penggunaan kartun untuk menggambarkan konsep-konsep ilmiah dalam pendidikan sains dan menggambarkannya dalam kegiatan kelas. Menggunakan kartun memiliki dua keuntungan penting. Ini berarti gambar dapat menarik perhatian, membuat pelajaran lebih bermakna, dan menambah variasi pada pelajaran.

Menurut Gordon Dryden (Revolution of Learning Ways, 2011: 22), "Belajar melalui kartun menciptakan pembelajaran yang efektif karena

dapat membawa siswa ke dalam suasana yang menyenangkan".

Penerapan Kartun dalam Menulis

Penggunaan kartun dalam media pendidikan mendorong minat belajar dan upaya memahami apa yang dipelajari siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kartun dapat menjadi sarana pembelajaran yang memotivasi siswa untuk berpikir secara efektif dan efisien. Gambar animasi yang sesuai dengan materi yang direkam mendorong minat, bakat, dan kemampuan inkuiri siswa untuk memahami dan menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Siswa memperhatikan materi guru yang sesuai dengan cerita komik. Proses pertama penggunaan kartun dalam pelatihan menulis adalah menarik perhatian siswa terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Proses selanjutnya adalah menyusupkan materi ke dalam pikiran siswa melalui kartun. Setelah proses selesai, kartun berfungsi sebagai media penyimpanan materi yang diajarkan oleh guru.

Ketika proses ini dilakukan dengan baik, siswa akan mengingat subjek seperti mereka mengingat kartun yang mereka lihat dalam proses pelatihan menulis. Agar lebih efektif dan disukai oleh siswa, guru sebisa mungkin menciptakan suasana yang menyenangkan dan menyenangkan. Ketika siswa bosan dengan materi pelajaran, guru harus menyela pelajaran dan mengalihkan perhatian mereka ke gambar kartun yang digunakan sebagai media pelatihan menulis. Misalnya, guru mengajak siswa untuk memilih gambar atau bentuk kartu karakter favorit mereka untuk inspirasi, dan meminta siswa untuk menggunakan kartun karakter mereka sendiri. Siswa kemudian diajarkan untuk mengambil foto yang membantu mengembangkan bakat dan minat mereka. Hal di atas bertujuan untuk mengaktifkan kembali pikiran siswa yang bosan dan sedikit jenuh dengan pelajarannya. guru melaporkan hasil yang efektif dari penggunaan kartun untuk mengilustrasikan konsep keterampilan menulis yang diterapkan. Beberapa di antaranya digunakan untuk mengajukan beberapa pertanyaan tentang apakah ada bentuk karakter yang dapat direpresentasikan dalam bentuk manga. Saya di sini. Artinya, kartun dapat digunakan sebagai ilustrasi di dalam kelas.

Namun, guru harus berhati-hati dalam memilih kartun agar siswa tidak bereaksi berlebihan di antara mereka sendiri dan tidak

kehilangan perhatian pada detail yang tidak relevan dengan pelajaran.

Penggunaan kartun dalam pelatihan menulis meliputi:

1. Kartun membantu untuk memahami konsep berhitung.
2. Kartun digunakan sebagai media abstraksi untuk penambahan dan pengurangan keterampilan menulis
3. Kartun digunakan sebagai media untuk memahami masalah naratif.
4. Kartun digunakan dalam proses pelatihan menulis sebagai penarik perhatian.
5. Kartun digunakan untuk mengingatkan siswa tentang materi yang diberikan dalam proses belajar mengajar.
6. Kartun digunakan sebagai media abstraksi untuk menulis masalah.

Kegunaan Poster

Poster memiliki kekuatan dramatis untuk mengejutkan pemirsa. Poster dapat menarik perhatian karena deskripsinya relevan secara psikologis dan merangsang kehidupan. Dari apa yang telah dikatakan tentang poster, guru harus menggunakan poster di kelas berdasarkan pertimbangan berikut: Poster, di sisi lain, dapat merangsang anak untuk belajar lebih banyak dan ingin tahu lebih banyak tentang jenis pesan yang disampaikan poster. (2) Poster dapat meningkatkan kesadaran siswa untuk hidup sehat. B.: Menyikat gigi itu penting. Merokok merusak paru-paru Anda dan membantu Anda melindungi lingkungan dan menjalani hidup yang lebih sehat (3M).



Gambar 2. Praktik Pelatihan Menulis

Sebuah pesan melalui poster yang sesuai dapat membantu membuat siswa menyadari hal ini. Oleh karena itu, diharapkan latihan sehari-hari

akan mengubah perilaku siswa dan menjadikannya kebiasaan. (3) Poster memberikan pengalaman baru yang merangsang kreativitas siswa dalam belajar. Poster memungkinkan siswa untuk mencapai potensi mereka dengan memberi mereka kesempatan untuk menggunakan apa yang telah mereka pelajari.

Kartun

Kartun adalah representasi orang, ide, atau situasi dalam bentuk lukisan atau karikatur yang dimaksudkan untuk mempengaruhi opini publik. Kartun berfungsi sebagai alat dengan keuntungan penting di kelas. Mereka sangat berguna untuk menggambarkan satu set konten dalam urutan logis atau mengandung makna. Komik yang bagus hanya berisi satu ide.

Kartun dicirikan oleh karikatur, sindiran berlebihan, simbolisme, dan humor yang dipilih dengan baik. Kekuatan komik untuk mempengaruhi opini publik terletak pada kohesinya. Untuk tujuan pembelajaran, guru harus dapat mengevaluasi dan memilih kartun yang berkualitas baik sehingga dapat berkontribusi dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Untuk itu, dalam memilih dan mengevaluasi kartun yang akan digunakan sebagai media pembelajaran, guru harus memperhatikan hal-hal berikut: Misalnya, kartun tentang bantuan luar negeri atau Perang Dingin berarti siswa kelas 6-6 yang belum mempelajari judul-judul tersebut.

Kelebihan dan Kekurangan Kartun

Manfaat penggunaan komik dalam pelatihan menulis antara lain: 2. Dalam pendidikan menulis, kartun digunakan sebagai abstraksi untuk membantu siswa lebih memahami materi, karena melihat kartun yang berisi konten komposisi merangsang imajinasi siswa.

1. Siswa hanya bermain-main dengan kartun tanpa memperhatikan materi, sehingga diperlukan pengawasan yang lebih dalam proses pelatihan menulis.
2. Guru lebih banyak menghabiskan waktu untuk mempersiapkan materi yang diberikan, karena pemilihan gambar kartun yang sesuai dengan materi menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

3. Dibutuhkan waktu lebih lama dari proses menerapkan jam pembelajaran tradisional.
4. Kartun dapat menghilangkan kebosanan belajar keterampilan menulis. Hambatan tersebut

Kekurangannya adalah:

1. Proses pelatihan menulis perlu pengawasan lebih karena siswa hanya bermain kartun tanpa memperhatikan isinya.
2. Guru membutuhkan waktu lebih lama untuk menyiapkan bahan ajar, karena pemilihan kartun yang sesuai dengan bahan ajar menentukan keberhasilan proses pembelajaran.
3. Ini membutuhkan waktu lebih lama dari proses pembelajaran tradisional.

Tahap Pascamenulis

Tahap akhir dari proses burning adalah tahap post-burning, yang merepresentasikan penyempurnaan dan penyempurnaan dari blur yang kita buat. Kegiatan pasca menulis adalah penyuntingan dan koreksi (revisi). Mengedit itu seperti ejaan, ejaan, diksi, kalimat, paragraf, gaya, bibliografi, dan konvensi penulisan lainnya.

Kegiatan revisi atau perbaikan ditujukan untuk memeriksa dan mengoreksi karangan. Proses penyuntingan terdiri dari (1) membaca keseluruhan esai, (2) menandai bagian yang perlu diperbaiki, atau mencatat jika ada bagian yang perlu diganti, ditambah, atau dilengkapi, (3) penyuntingan dengan perbaikan yang tepat. dan wawasan dalam (Suparno dan Yunus, 2013: 17).

II. METODE YANG DIGUNAKAN

Penggunaan media kartun ini sebagai penunjang keterampilan menulis akan terus dikembangkan, baik untuk diri sendiri maupun untuk para siswa di lingkungan SMA DDI Alliritengae Kabupaten Maros.

Dalam penggunaan secara umum, media kartun ini sudah terbukti memiliki banyak kelebihan dalam mempresentasikan sesuatu hal dari seorang pembicara kepada orang lain yang menjadi komunikannya. Jika hal ini terjadi juga di lingkungan pendidikan, maka sudah barang tentu akan banyak dimanfaatkan oleh siswa dalam melaksanakan proses menulisnya.

Hasil analisis dalam tulisan ini diharapkan dapat mendapat gambaran yang jelas sehingga diperoleh pemahaman yang benar mengenai kondisi siswa kaitannya dalam pemanfaatan media kartun dalam proses menulis dan juga dalam kegiatan lain yang meliputi: (1) sarana-prasarana, fasilitas, dan perangkat; (2) kebijakan pimpinan sekolah; (3) kemampuan dan kecakapan dalam pemanfaatan media kartun; (4) pendidikan dan pelatihan, kursus yang telah dimiliki guru; dan (5) berbagai kendala yang dialami para guru dalam pemanfaatan media kartun.



Gambar 3. Bimbingan dalam Pelatihan Menulis

Para penentu kebijakan pendidikan seharusnya sangat berkepentingan atas berbagai informasi tentang kondisi guru dalam pemanfaatan media kartun dalam proses menulis dan kegiatan lain, mengingat otoritas yang dimilikinya dapat mengubah kondisi yang baik menjadi kondisi yang lebih baik. Guru dapat menggunakan informasi ini untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri secepat mungkin, tetapi setidaknya mengubah sikap dan perilaku untuk berkembang menjadi lebih baik. Kebutuhan untuk menggunakannya diterima dengan sangat positif oleh sebagian siswa.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa beberapa sekolah menawarkan pelatihan atau mendaftarkan siswa dalam kursus literasi dan literasi internet. Hal ini dilakukan oleh kepala sekolah dengan maksud agar siswa menggunakan keterampilan menulisnya dan menjadi lebih pintar dalam menggunakan media komik.

Pembelajaran keterampilan menulis dikategorikan menjadi mendukung proses menulis, mengembangkan keterampilan menulis pendukung, dan menjelajahi internet. Metode khusus adalah sebagai berikut.

1. Peserta diberikan pengarahan tentang pendalaman penggunaan media animasi

- dan penulisan karya ilmiah menggunakan media animasi.
2. Pengajaran langsung disertai dengan latihan menulis dan menggambar menggunakan media animasi dan alat tulis menulis di jurusan karya tulis akademik.
 3. Instruksi diberikan bersama dengan latihan untuk memberikan wawasan kepada peserta dalam menemukan informasi yang efektif dan ide-ide kunci menggunakan tips pencarian media komik.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

Kegiatan mendorong dan memotivasi guru, serta pelatihan praktis dan teknis untuk mendorong guru menggunakan media kartun dalam pembelajarannya, harus terus dilakukan. Misalnya, SMA DDI Arilitengae di Kabupaten Maros menyelenggarakan serangkaian kursus pelatihan untuk memotivasi siswa agar lebih giat menulis dan membaca. Antusiasme ini memungkinkan guru untuk secara otomatis berinteraksi dengan media komik dan mengajarkan keterampilan menulis.

Peran universitas sebagai kumpulan profesional dan spesialis harus menangani upaya promosi yang diinginkan guru. UNM Makassar, Iskandar, S.Pd., M.Ed., Ph.D. dan Dr. Ir. Abdul Azis, M.Pd., M.T., dosen FBS UNM Makassar, mengatakan pihaknya diharapkan dapat menyelenggarakan pelatihan jejaring bagi seluruh siswa SMA DDI Alliritengae Kabupaten Maros. Peserta dimaksudkan untuk mendapatkan manfaat dan belajar di masa depan melalui penggunaan media kartun, dan juga dimaksudkan untuk memastikan bahwa guru dan siswa tidak dapat melakukannya tanpa media kartun.

Beberapa kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan media animasi adalah kendala internal seperti: Hambatan internal dan eksternal ini sebenarnya hanyalah "pembenaran" untuk tidak melakukan apa yang perlu. Namun demikian, perlu dipersiapkan era baru komunikasi di mana berbagai jenis informasi dapat diperoleh, berdasarkan pepatah, "Di mana ada kemauan, di situ ada jalan". Sebelum melakukan pelatihan, terlebih dahulu membuat kuesioner "Analisis Kebutuhan Pengguna" dan membagikan kuesioner tersebut kepada siswa untuk mendapatkan data tentang jenis dan kebutuhan siswa untuk

memperoleh keterampilan menulis yang paling dibutuhkan. Kuesioner dikirimkan kepada guru siswa SMA DDI Arilitengae Kabupaten Maros dalam beberapa kelas yang dibagikan pada setiap tingkatan kelas SMA DDI Arilitengae Kabupaten Maros Provinsi Maros.



Gambar 4. Bimbingan Saat Menulis

Kegiatan pelatihan yang dilakukan tidak menemui hambatan yang berarti dan dapat dikatakan kegiatan yang dilakukan mencapai tujuannya.

1. Distribusi tepat waktu di awal semester saat siswa kurang sibuk dengan urusan akademik
2. Siswa SMA DDI Alliritengae Provinsi Maros jarang menerima tawaran pelatihan menulis dari universitas dan gratis.
3. Antusiasme Siswa SMA DDI Alliritengae Maros. Mereka sangat ingin meningkatkan kemampuan mereka untuk menguasai keterampilan menulis. diminta menggunakan kuesioner untuk menganalisis kebutuhan pengguna.
4. Materi yang disampaikan dalam pelatihan sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah, karena sebelumnya telah dijejaring dengan menggunakan angket *user needs assesment*.

Dengan memilih waktu pelaksanaan di awal semester saat mahasiswa kurang sibuk dengan studinya, banyak mahasiswa yang tertarik untuk mengikuti pelatihan tersebut. Kegiatan ini hanya memberi Anda kesempatan untuk mengirimkan 6 peserta dalam satu kelas, sehingga peluangnya merata.

Namun, beberapa kelas menawarkan untuk mengirimkan lebih dari 6 siswa, tetapi ini tidak dikabulkan. Siswa SMA DDI Arilitengae di Kabupaten Maros, yang jarang menerima tawaran serupa, langsung memanfaatkan kesempatan untuk

mengikuti pelatihan menulis bebas di universitas tersebut. Siswa SMA DDI Arilitengae Kabupaten Maros sangat antusias untuk meningkatkan kemampuan literasi dan teknologi informasinya, dan kegiatan tersebut disambut baik oleh para siswa SMA.

Penggunaan media kartun dapat meningkatkan aktivitas siswa tidak hanya secara kognitif tetapi juga secara psikomotorik. Siswa menjadi lebih aktif karena menganggap proses belajar mengajar menyenangkan dan tidak membosankan karena berbentuk permainan. Media permainan kartun tidak hanya mudah dikreasikan sendiri oleh siswa, tetapi juga tahan lama dan dapat disajikan berulang kali. Aspek psikomotorik soal juga lebih aktif, siswa menggerakkan anggota tubuhnya saat berjalan atau berlari saat mencapai papan tulis, begitu pula dengan menggerakkan tangan untuk menulis teks ilmiah.

Guru memberikan arahan dan bimbingan sementara siswa mengambil peran yang lebih aktif. Penggunaan media secara teori dapat sangat membantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran kartun membahas media sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa) dan sangat membantu dalam proses komunikasi. Bagan pantun atau pantun ini sangat membantu para guru untuk memahami dan memahami jenis dan jenis pantun. Oleh karena itu, peran guru adalah sebagai fasilitator dan fasilitator, dan siswa menemukan sendiri pemahaman mereka tentang media manga dan penerapannya.

Suasana kelas proses pembelajaran dengan menggunakan Metode Media Kartun lebih efektif dibandingkan dengan Metode Klasik. Siswa yang kurang berani mengangkat tangan dan mengemukakan pendapatnya. Seorang siswa yang cerdas menyemangati teman yang bodoh. Suasana belajar yang menyenangkan terlihat dari wajah para siswa yang bersemangat belajar di media kartun tersebut. Karena semua siswa berani menulis akademik dan menunjukkan kreativitasnya, komunikasi siswa terasa padat. Siswa terlihat menikmati proses pembelajaran dengan metode media kartun.



Gambar 5. Pasca-Pelatihan Menulis

Suasana kelas lebih hidup, lebih menyenangkan, dan siswa lebih menikmati kelasnya. Observasi yang disampaikan kepada siswa diketahui untuk mengamati siswa dalam proses belajar mengajar yang dilakukan sesuai dengan model pembelajaran siklus I berbasis ceramah dan media kartun berbasis game. Analisis Keberhasilan Pembelajaran Academic Writing Dapat Meningkatkan Keberhasilan Pembelajaran Academic Writing Keberhasilan pembelajaran sangat baik setelah siswa Kelas X SMA DDI Ariritengae Kabupaten Maros menggunakan media kartun, dan dari hasil pengumpulan data dapat dilihat pada format berikut: Hasil tertulis yang diarahkan siswa ditujukan untuk mengukur keberhasilan siswa dengan instruksi yang disampaikan melalui kuliah pra-pendidikan atau melalui penggunaan media kartun selama mengajar. Bentuk performance adalah tulisan subjektif oleh guru. Hasil pelatihan berupa hasil dokumentasi yang dibagi menjadi nilai kinerja kelompok dan individu. Kebutuhan komparatif diidentifikasi dengan membandingkan keterampilan dan prestasi lintas siswa dan lintas institusi. Kebutuhan antisipatif mengacu pada identifikasi kemungkinan perubahan dan persyaratan di masa depan yang meningkatkan kebutuhan untuk memperoleh keterampilan menulis dengan lebih cepat. Oleh karena itu, mengadakan pelatihan penulisan disertai dengan media manga untuk siswa SMA merupakan salah satu jawaban dari kebutuhan positif. Berdasarkan hasil angket evaluasi yang dibagikan kepada peserta di akhir pelatihan, peserta menilai materi yang disampaikan sangat bermanfaat dan menunjang pekerjaan guru dalam mengelola pembelajarannya, saya mengerti. Peserta juga merasa bahwa penyampaian materi sudah jelas dan hanya membutuhkan waktu yang lebih lama.

Implikasi dari pendapat tersebut adalah peserta berharap adanya pelatihan lanjutan yang memberikan mereka waktu yang cukup untuk menguasai materi pelatihan dengan lebih leluasa. Pendapat menunjukkan perlunya pelatihan yang serius dalam penulisan disertasi untuk meningkatkan potensi mahasiswa. Mengingat penguasaan keterampilan menulis tidak lepas dari pemahaman informasi melalui media tulis, hal ini dinilai sangat penting. Sebagai landasan pendidikan generasi muda kita, kita perlu memberikan perhatian lebih untuk memastikan bahwa siswa sekolah menengah memiliki kualifikasi di semua bidang, termasuk keterampilan menulis.

IV. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan siswa, terutama yang memperoleh keterampilan menulis yang mendukung proses menulis dan proses terkait lainnya. Siswa sekolah menengah dapat menggunakan media komik yang sudah dikenal untuk mengoptimalkan kinerja tulisan mereka, meningkatkan kualitas pembelajaran mereka, dan mempermudah menangani tulisan yang jarang digunakan.

Menampilkan berbagai film animasi yang ada dan pengolahan teks dan konten sederhana dapat memotivasi peserta pelatihan untuk menggunakan alat untuk meningkatkan kualitas tulisan melalui media animasi. Berdasarkan kesimpulan tersebut, diusulkan untuk lebih memberikan perhatian/prioritas pada pengajaran dan pendampingan siswa sekolah menengah dalam berbagai upaya peningkatan kualitas tulisan di perguruan tinggi. Masih banyak badan, terutama sekolah, yang membutuhkan upaya filantropis dari perguruan tinggi untuk membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas menulis di sekolah menengah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesainya artikel hasil pelatihan ini, saya mengucapkan terima kasih kepada Direktur UNM Institute, Direktur SMA DDI Alliritengae Kabupaten Maros, dan Guru Bahasa Indonesia SMA DDI Alliritengae Kabupaten Maros atas bantuan pengurusan izin dan fasilitas selama masa kontrak izin. ingin mengungkapkan rasa terima kasih saya untuk ini. sampai dengan selesainya penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Coy, Gordon Dryden, Jeannete Vos. (2016). *Revolusi Cara Belajar*. Bandung: Kaifa.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Haron, Mohammed. (2016). *Kartun sebagai Bahan Motivasi dalam Pengajaran Karangan*. Malaysia: Makalah.
- Sadiman, Arief S. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Simanjuntak, Lisnawaty, dkk. (2013). *Metode Mengajar Keterampilan menulis jilid II*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2016). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Supriadi. (2018). *Penggunaan Kartun Keterampilan menulis dalam Pelatihan menulis*. Bandung: Jurnal.
- Suwangsih, Erna, dkk. (2016). *Model Pelatihan menulis*. Bandung: UPI PRESS.
- Abdul Rahman & Waluyo, 2010. *Pendidikan Anak Bermasalah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Akhadijah, 2012. *Menulis I*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Depdiknas, 2016. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas
- Iskandar dan Abdul Azis. (2022). "Pelatihan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Kartun untuk Penunjang Keterampilan Menulis Bagi Siswa SMA DDI Maros Kabupaten Maros". *Laporan Hasil Penelitian*. UNM: LP2M UNM.



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2022

Tema: "Membangun Negeri dengan Inovasi Tiada Henti melalui Pengabdian kepada Masyarakat"

LP2M-Universitas Negeri Makassar, 26 November 2022

Jobrohim, Anwar, dan Suminto SA, 2013. Cara Menulis Kreatif. Yogyakarta: ustaka Pelajar

Mc. Taggart 2018. Kemmis, S,R. Mc. Taggart. 1988. The Action Research Planner. Victoria: Deakin University Press

Rahmat dan Suhardi, 2018. Evaluasi Pengajaran. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi

Suparno dan Yunus, M. 2017. Keterampilan Dasar Menulis. Jakarta: Universitas Terbuka

Syafi'ie, I, 2019 Pembelajaran Membaca dan Menulis di Sekolah menengah. Malang: Universitas Negeri Malang

Tarigan. 2016. *Keterampilan Menulis*. Bandung: PT Angkasa

Wardani, IGK, 2017. Pelatihan Pelatihan Kelas, Jakarta ; Universitas Terbuka.