

# **IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK PEMEROLEHAN MEMBACA RECOUNT TEXT**

**Fivina Sari, Aunnurrahman, Urai Salam**

Program Magister Teknologi Pendidikan FKIP Untan Pontianak

**Email: fivina\_sari@yahoo.co.id**

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah media dalam memperoleh kemampuan memahami bacaan teks recount melalui implementasi pengembangan komik sebagai media. Pada penelitian ini, tujuannya untuk menemukan apakah terdapat pemerolehan dalam pencapaian penguasaan siswa dalam pemahaman membaca menggunakan komik atau tanpa menggunakan komik sebagai media pengajaran pemahaman membaca. Untuk mencapai tujuan penelitian, peneliti melakukan sebuah penelitian kualitatif. Uji coba dilakukan menggunakan desain satu kelompok pretes-post-tes. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas delapan SMPN 11 Pontianak. Jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 35 siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui dokumentasi, observasi, kuesioner, dan wawancara. Berdasarkan hasil temuan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pemerolehan belajar keterampilan membaca *recount text* dengan menggunakan media komik

**Kata kunci: pembelajaran, komik, media, pemahaman membaca, teks recount**

**Abstract:** This study is aimed at designing a media in order to acquire reading comprehension ability of recount text through the implementation of comic development as media. In this paper, the objectives of the study was to find out whether there is a acquisition of learning skill in reading recount text by using comic and without using comic as a medium of teaching reading comprehension. To achieve the objectives of the study, the writer conducted a qualitative research. The experiment was held through single pretest-posttest group design. The population of the study was the Eight Year Students of SMP N 11 Pontianak, The total number of sample in this study were 35 students. The data were collected through documentation, observation, and interview. Based on the research findings, it can be concluded that there is acquisition of learning skill in reading recount text by using comic

**Key words: learning, comic, media, reading comprehension, recount text**

Tidak dapat dipungkiri bahwa bahasa Inggris telah menjadi bahasa universal dan telah menjadi bahasa yang dipelajari banyak orang di pelbagai negara. Bahasa itu dipelajari baik sebagai bahasa kedua maupun bahasa asing. Sebagai contoh, bahasa itu telah menjadi bahasa kedua di sebagian besar negara-negara persemakmuran atau negara-negara bekas jajahan Inggris; Malaysia adalah salah satunya. Sementara itu, sebagai bahasa asing, bahasa itu juga dipakai di sejumlah negara; Indonesia adalah salah satunya.

Pembelajaran bahasa Inggris di SMP/MTs ditargetkan agar peserta didik dapat mencapai tingkat *functional* yakni berkomunikasi secara lisan dan tulis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP/MTs meliputi: (a) kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yakni mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis secara terpadu untuk mencapai tingkat literasi *functional*; (b) kemampuan memahami dan menciptakan berbagai teks fungsional pendek dan monolog serta esei berbentuk *procedure, descriptive, recount, narrative, dan report*. Gradasi bahan ajar tampak dalam penggunaan kosa kata, tata bahasa, dan langkah-langkah retorika; (c) kompetensi pendukung, yakni kompetensi linguistik (menggunakan tata bahasa dan kosa kata, tata bunyi, tata tulis), kompetensi sosiokultural (menggunakan ungkapan dan tindak bahasa secara berterima dalam berbagai konteks komunikasi), kompetensi strategi (mengatasi masalah yang timbul dalam proses komunikasi dengan berbagai cara agar komunikasi tetap berlangsung), dan kompetensi pembentuk wacana (menggunakan piranti pembentuk wacana).

Membaca dapat diartikan sebagai proses interaktif dalam membangun makna (Orencia, 2006:5). Selanjutnya, menurut Pang dkk (2003:6), "*Reading is about understanding written texts.*" Membaca berarti memahami teks tertulis. Membaca juga sebuah aktifitas yang mencakup persepsi dan pikiran dalam membangun makna. Lebih lanjut, Pang dkk menyatakan bahwa membaca terdiri dari dua proses terkait yaitu *word recognition (dekodifikasi simbol)* dan *comprehension (pemahaman)*. Dari pengertian-pengertian di atas, disimpulkan bahwa, membaca adalah sebuah proses menangkap makna dari simbol-simbol tertulis. Membaca mempunyai dua tahap yaitu dekodifikasi simbol dan membangun makna. Tujuan utama membaca adalah menangkap makna.

Dalam pengajaran bahasa Inggris di SMP/ MTs, kedua tahap membaca ini dimasukkan kedalam kurikulum. Kegiatan belajar mendekodifikasi simbol terwadahi dalam kegiatan *reading aloud*, sedangkan belajar membangun makna terwadahi dalam *reading comprehension*. Namun untuk sementara ini, hanya *reading comprehension* saja yang diujikan dalam Ujian Nasional.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMPN 11 Pontianak, pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca (*reading*) ternyata kurang dapat berjalan sebagaimana mestinya, siswa cenderung mempunyai orientasi untuk mendapatkan nilai semata.. Peneliti melihat sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah sudah cukup memadai, namun kurang dimanfaatkan secara optimal untuk pembelajaran. Pembelajaran sering ditampilkan dalam bentuk *textbook*, sehingga peserta didik sering mengalami kejenuhan, merasa bosan dan bersifat monoton. Guru hanya membaca teks dan bersama-sama menjawab pertanyaan berdasarkan teks dengan tidak memperhatikan bagaimana mengembangkan kemampuan membaca bagi siswa. Selain itu, masih ada paradigma pola mengajar guru sebagai sumber informasi bagi siswa dan selalu mendominasi kegiatan dalam kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis kemudian merancang sebuah media. mengatakan media sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran yang akan diimplimentasikan pada pemerolehan membaca Recount text dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan bantuan media komik yang akan memberikan pengalaman berbeda sehingga memberi peluang yang besar bagi siswa untuk berperan didalamnya dan memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami karena keterlibatan seluruh inderanya yang diarahkan secara positif.

Menurut Freed (1991), istilah Bahasa asing biasanya digunakan untuk merujuk pada pengajaran atau pembelajaran yang bukan bahasa ibu yang diluar negara atau komunitas bahasa di mana ia sering diucapkan. Dalam pengertian yang lebih sederhana bahasa asing adalah bahasa yang tidak digunakan di negara seorang pelajar bahasa. Kedudukan bahasa asing di Indonesia memiliki peranan penting yang telah di atur oleh pemerintah dimana bahasa asing wajib di ajarkan di sekolah. Salah satu tujuan pengajaran bahasa inggris di indonesia adalah dapat membaca, menangkap makna, dan memahami buku teks tertulis bahasa inggris

Bahasa kedua, kontras dengan istilah bahasa asing, diterapkan untuk belajar bahasa *non native* atau penggunaan bahasa yang terjadi di dalam salah satu komunitas di mana bahasa tersebut digunakan secara tradisional. Bahasa kedua juga berarti bahasa lain selain bahasa aslinya yang dikuasai atau dipelajari oleh seseorang. Dengan demikian, istilah pembelajaran bahasa asing tidak mengacu pada jumlah besar pembelajaran bahasa dan pengajaran yang berlangsung di seluruh dunia dalam apa yang dikenal sebagai situasi belajar tanpa terdidik atau alami, yang timbul berdasarkan bahasa dalam kontak berbagai situasi dwibahasa dan multibahasa. Juga pembelajaran bahasa asing tidak mengacu pada kelas belajar formal yang juga terjadi di lingkungan masyarakat adat di seluruh dunia.

Dalam aktivitas membaca ada berbagai proses yang terjadi, dan proses tersebut adalah interaksi antara pembaca dengan dirinya (psikologis), interaksi pembaca dengan teks yang dibaca, proses sensoris, proses perseptual, proses perkembangan, dan proses perkembangan keterampilan berbahasa.

Menurut Brown (2001) proses pengajaran keterampilan membaca yang baik adalah pengajaran membaca yang menggabungkan antara dua proses membaca, yakni proses membaca *bottom-up* dan *top-down* atau yang disebut dengan metode *interactive reading*. Proses pengajaran keterampilan membaca dengan metode *top-down* memiliki tujuan untuk memprediksi gambaran teks secara keseluruhan dan proses *bottom-up* digunakan untuk memeriksa apakah teks yang dibaca benar-benar seperti yang dikatakan penulis. Metode *interactive reading* merupakan hasil pengembangan dari model *bottom-up* dan *top-down* yang dapat membantu siswa cepat memahami isi bacaan.

Kemampuan membaca pemahaman tidak tumbuh dengan sendirinya dalam diri seseorang, melainkan harus diupayakan secara sadar. Menurut Brown (2001), ada beberapa strategi yang dapat diterapkan agar dapat memiliki kemampuan membaca yang komprehensif. Strategi tersebut adalah (a) *identify the purpose of reading* (mengidentifikasi tujuan membaca); (b) *use graphemic rules and patterns to aid in bottom-up decoding* (Menggunakan aturan dan pola graphemic untuk membatu bottom-up decoding); (c) *use efficient silent reading techinques for relatively rapid comprehension for intermediate to advance levels* (menggunakan teknik silent reading untuk pemahaman yang relatif cepat); (d) *skim the text for main ideas* (menyaring ide pokok); (e) *scan the text for specific information*. (Scan teks untuk informasi yang spesifik); (f) *use semantic mapping or clusering* (menggunakan

pemetaan semantic atau pengelompokan); (g) *guess when you aren't certain*. (tebak ketika kamu tidak yakin); (h) *analyse vocabulary* (analisa kosakata); (i) *distinguish between literal and implied meaning* (bedakan makna harafiah dan makna tersirat); (j) *capitalize on discourse makers to process relationship* (gunakan pembuat discourse untuk memproses hubungan).

Daryanto dalam Rusminto (2011) mendefinisikan media visual sebagai semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca indera mata. Media visual merupakan salah satu jenis media yang menyediakan rujukan konkret dalam pembelajaran. Visual dapat mempermudah penyampaian informasi yang sulit dimengerti. Dengan kata lain, visual merupakan media yang baik terutama ketika disertai oleh informasi lisan atau tertulis, informasi lisan dapat disajikan dalam bentuk yang berbeda, memberikan kesempatan kepada pelajar untuk memahami secara visual hal-hal yang mungkin akan terlewatkan jika disajikan secara lisan.

Scott McCloud (2001:2-4) menyatakan, komik adalah majalah dengan warna mencolok, gambarnya asal-asalan, ceritanya picisan, dan tokohnya berpakaian ketat. Menurut McCloud, komik memiliki sesuatu yang lebih bermakna. Oleh karena itu, komikus Will Eisner (1985) mendefinisikan komik sebagai “seni berturutan.

Menurut Yang (2003), komik mempunyai lima kelebihan yang digunakan dalam pendidikan. Kelebihan tersebut meliputi: motivasi, komik dapat meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran dan meningkatkan partisipasi siswa; *Visual quality*, komik disusun berdasarkan gambar-gambar, dan pada dasarnya gambar tersebut merupakan alat visual. Cerita yang disajikan didalam komik terdiri dari gambar dan bacaan dimana sangat membantu siswa agar tidak jenuh dalam proses pembelajaran keterampilan membaca. Selanjutnya, komik sangat membantu siswa dengan *low and middle intelligence levels*; *Permanent*, selama menggunakan komik dalam pembelajaran sangatlah berbeda dalam menggunakan film atau animasi. Komik dapat digunakan berulang kali apabila siswa masih mengalami kesulitan dan ingin mengingat kembali pelajaran terdahulu; perantara, media komik memudahkan siswa terhadap kedisiplinan membaca, khususnya bagi siswa yang tidak senang dalam membaca atau siswa yang mengalami kegagalan. Selanjutnya, komik dapat mengatasi permasalahan siswa yang enggan membaca menjadi gemar membaca; populer, komik adalah bagian kebudayaan yang populer. Menurut Timothy dan kawan-kawan (2002) menyatakan bahwa dengan menggabungkan antara kebudayaan yang populer kedalam kurikulum, guru dapat menjembatani perasaan siswa dalam kehidupannya sendiri dan diluar sekolah.

Menurut D.J. Oker (2008) pengembangan pembuatan komik terdiri dari beberapa langkah, yaitu: (a) pembuatan cerita: hal ini merupakan hal yang paling dasar dari pembuatan komik. Dalam membuat cerita, yang harus diperhatikan adalah bobot dari cerita itu sendiri, jangan membuat cerita yang terlalu ringan tetapi dengan gambar yang rumit, dan jangan pula membuat cerita yang berat tetapi dengan gambar yang ringan (*simple*). Jadi usahakanlah untuk membuat komposisi ini pas. Usahakan cerita yang dibuat tidak terlalu berat atau ringan. Tetapi ciptakanlah cerita yang menarik tanpa meninggalkan unsur kekompleks-an sehingga pembaca akan sulit untuk menerka akhir dari cerita yang dibuat. Buatlah cerita yang sesuai dengan target kita sendiri dimana pada penelitian ini adalah siswa SMP kelas VIII. Selanjutnya tentukan tema dari cerita ini terlebih dahulu (petualangan, humor, horror, romantis, aksi, dll). (b) setelah membuat ending, barulah kita dapat mengisi masalah diantara cerita awal dan ending tadi. Adapun alasan mengapa masalah dibuat setelah ending

tercipta adalah agar cerita yang dibuat akan jelas. Selanjutnya, komik yang baik adalah komik yang tidak dapat ditebak akhir ceritanya (membuat pembaca penasaran). Hal ini bukan berarti si pengarang tidak tahu juga akhir dari ceritanya. Dalam membuat cerita dapat membuat dengan alur maju ataupun alur mundur, untuk alur mundur anda dapat menggunakan cara yang sama seperti kerangka diatas, hanya saja anda tinggal membalikkan ceritanya.(c) pembuatan gambar: ada banyak jenis/gaya gambar yang dapat di gunakan dalam membuat komik. Dalam membuat gambar, yang pertama harus di perhatikan adalah cara membuat/menggambar karakter itu sendiri. Hal pertama yang harus dilakukan adalah pahami terlebih dahulu bentuk dasar karakter, bisa memulainya dengan mencoba menggambar karakter yang dibuat dengan 4 view (tampak depan, belakang, kanan, kiri). Hal ini bertujuan agar anda dapat memahami seluk beluk karakter ciptaan anda sendiri. (d) tehnik Pembuatan Kotak (Box): dalam pembuatan cerita dalam Box terdapat hal yang perlu di ingat yaitu pisahkan antara gambar background dengan gambar karakter. Pada saat pengeditan barulah kita bisa menyambung kedua gambar tadi menjadi satu dalam box. Penyatuan gambar dapat dilakukan dengan menggunakan tool pada program Photoscape. Teknik penggabungan ini sebut layer technic. Teorinya adalah menutup gambar latar dengan gambar utama. Bila ingin menambahkan efek, dapat menambahkannya setelah menggabungkan 2 gambar sebelumnya (background dan karakter). Selain itu, hal yang sangat perlu diperhatikan adalah kita harus membuat dialog cerita terlebih dahulu sebelum membuat gambar dan box.

## **METODE**

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan yang menurut Borg and Gall (1989) dalam Pujiadi (2012) , *educational research and development is a process used to develop and validate educational product* ,artinya bahwa penelitian pengembangan pendidikan (R & D) adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis.

Adapun bagan langkah-langkah penelitian R & D menurut Borg dan Gall yang dikutip dalam Pujiadi (2012) adalah: (1) *Research and Information Collecting* (Study Pendahuluan), langkah pertama ini meliputi prasurvey (penelitian pendahuluan untuk mengumpulkan informasi (analisis kebutuhan, kajian pustaka, pengamatan kelas), identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pelajaran, dan merangkum permasalahan; (2) *Planning* (Perencanaan), untuk tahap perencanaan yang perlu dilakukan adalah mengidentifikasi masalah dan keterampilan, perumusan tujuan, penetapan urutan pembelajaran, dan uji ahli skala kecil; (3) *Develop Preliminary Form of Product* (mengembangkan jenis atau bentuk produk awal) yang meliputi penyajian materi dan perangkat evaluasi. Pada proses pengembangan desain ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan yaitu (a) menentukan desain produk yang dikembangkan, (b) menentukan Sarana dan Prasarana yang diperlukan dalam penelitian pengembangan, (c) menentukan pembagian tugas bagi pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan media pengembangan, d) mnentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain lapangan. Setelah produk awal selesai (pasca produksi), perlu dilakukan pengeditan agar media yang dibuat sesuai seperti yang diharapkan. (4) *Preliminary Field Test* (melakukan uji coba lapangan tahap awal), dalam penelitian ini peneliti mengambil ruang lingkup yang tidak luas (sekolah tempat peneliti

melakukan penelitian). Untuk uji coba kelompok terbatas peneliti menggunakan subjek satu kelas. Pengumpulan data informasi dilakukan secara triangulasi menggunakan teknik observasi, wawancara, angket (kuesioner), dan dilakukan analisa data; (5) *Main Product Revision* (melakukan revisi terhadap produk utama), berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal; (6) *Main Field Testing* (melakukan uji coba kelompok terbatas), dilakukan pengujian lapangan terhadap produk utama. Uji coba produk lebih luas meliputi uji efektifitas desain produk, uji efektifitas desain pembelajaran dan hasil uji lapangan diperoleh desain yang efektif baik dari segi substansi maupun metodologi; (7) *Operational Product Revision* (revisi operasional terhadap produk), dilakukan revisi terhadap produk operasional berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji coba kelompok terbatas; (8) *Operational Field Testing* (melakukan uji kelayakan), dilakukan pengujian terhadap subjek coba sebanyak 1 kelas yang berjumlah 35 siswa, data dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi dan kuesioner; (9) *Final Product Revision* (melakukan revisi pada produk akhir, pengujian ini berdasarkan saran dalam uji coba kelompok terbatas); (10) *Dessemination and Implementation* (mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk), penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam membuat produk hanya digunakan untuk pembelajaran di kelas dimana peneliti mengajar dan bukan untuk dikomersilkan dan didistribusikan ke banyak tempat. Untuk itu peneliti tidak melakukan diseminasi dan menghubungkan pihak-pihak terkait seperti penerbit, menyebarluaskan produk melalui pertemuan dan jurnal ilmiah. Untuk diseminasi peneliti cukup melakukannya di lingkungan sekolah bersama teman sejawat dalam bidang ilmu yang sama yaitu guru-guru bahasa Inggris di sekolah peneliti.

Jenis data dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif yang diperoleh dari hasil tanggapan siswa dan para ahli terhadap media komik. Selain itu juga digunakan data kuantitatif sederhana yang diperoleh dari hasil uji kompetensi keterampilan membaca siswa. Adapun jenis data tersebut antara lain: data tentang kebenaran konsep dan ketepatan pembelajaran diperoleh dari ahli materi bahasa Inggris; data tentang ketepatan rancangan media komik dari ahli media; data tentang ketertarikan terhadap media komik yang diperoleh dari subjek yang diuji coba; data hasil uji kompetensi membaca *Recount text* bahasa Inggris.

Instrumen penelitian digunakan untuk mengetahui kualitas produk media komik untuk pemerolehan membaca *recount text* di kelas VIII dari aspek pembelajaran, isi materi dan media komik. Adapun Instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu pengumpulan data, yang digunakan adalah dokumentasi, kuesioner, observasi, dan wawancara.

Langkah-langkah (*procedure*) pengembangan media komik untuk pemerolehan membaca *Recount text* melalui beberapa tahapan yang diadaptasi dan diadakan sedikit modifikasi dalam tahapannya. Langkah-langkah tersebut disajikan peneliti melalui bagan tahap pengembangan produk yang telah disederhanakan oleh peneliti adalah 1) Analisis Kebutuhan: Tahapan ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dan karakteristik khusus siswa seperti: pengetahuan, keterampilan sikap awal peserta didik juga karakteristik siswa secara umum seperti: tingkat usia, tingkat kelas, jenis kelamin, latar belakang budaya, kebiasaan, gaya belajar, lingkungan geografis, etnis, bahasa ibu, irama belajar, dan mata pelajaran. Dari hasil analisis tersebut akan dilakukan pemilihan media yang sesuai.; 2) Pengembangan Desain Pembelajaran: Tahap ini bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran hingga menghasilkan silabus sebagai dasar untuk mengembangkan media komik.

Subjek penelitian pada penelitian ini melibatkan siswa-siswi kelas VIII, guru bahasa Inggris dan sumber buku berkaitan dengan pelajaran bahasa Inggris kelas VIII yang digunakan SMP Negeri 11 Pontianak. Subjek penelitian bagi siswa teknik pengambilan sampelnya dengan menggunakan propulsive sampling, yang kemudian dilakukan triangulasi untuk melakukan validasi data yang diperoleh.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Dalam hal pengetahuan, khususnya pada pelajaran bahasa Inggris, siswa SMP Negeri 11 Pontianak jarang menggunakan media visual dalam pembelajaran. Informasi ini didapatkan langsung oleh guru saat mengajar di kelas. Dengan demikian, pengetahuan awal mereka terhadap pelajaran bahasa Inggris masih kurang serta keterampilan berbahasa Inggris masih belum optimal. Di sisi lain, sikap awal mereka semenjak duduk di bangku kelas tujuh sudah menyatakan rasa senang terhadap pelajaran bahasa Inggris tetapi juga mengatakan bahwa pelajaran bahasa Inggris sulit untuk dipahami dan sulit memahami bacaan dalam teks. Sebagaimana pembelajaran bahasa Inggris yang berlangsung selama ini, untuk keterampilan membaca sebagian besar dari mereka mengatakan sulit memahami dan menjawab soal yang berkaitan dengan bacaan.

Untuk mengetahui gambaran awal tentang pemahaman siswa dalam pemerolehan membaca teks recount sebelum dilakukan pembelajaran dengan media komik, maka peneliti memberikan pre-tes kepada siswa. Pada pre-test, peneliti memberikan 20 tes tertulis mengenai *reading comprehension* text recount dalam bentuk pilihan ganda. Berdasarkan tabel nilai siswa (lihat Appendix 10) terlihat bahwa hasil pre test siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa kelas VIII F SMP Negeri 11 Pontianak adalah 66.00. Hal ini masih di bawah KKM (Ketetapan Ketuntasan Minimal) dimana sesungguhnya KKM yang ditetapkan di kelas adalah 70.00. Hal ini, jika dirinci lebih lanjut dapat disimpulkan bahwa masih ada 19 siswa, atau 55,88% dari jumlah siswa (35) yang masih memiliki nilai di bawah *passing grade*. Dengan kata lain, masih ada lebih dari setengah siswa di kelas yang masih punya masalah dalam memahami teks recount.

Berdasarkan gambaran pemerolehan hasil belajar keterampilan membaca bahasa Inggris tersebut adalah perlu kiranya untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat menjadi solusi terbaik dalam memudahkan penguasaan keterampilan membaca, memotivasi belajar siswa sehingga meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan bahasa Inggris di SMP Negeri 11 Pontianak. Berdasarkan validasi ahli materi dan media, komik yang digunakan sudah layak digunakan sesuai revisi. Untuk aspek media ahli media memberikan penilaian pada aspek tampilan dengan skor rata-rata 39 dengan kategori baik. Untuk aspek pemograman ahli media memberi skor 32 dengan kategori baik. Selain itu terdapat dua poin yang menjadi pertimbangan untuk direvisi yaitu tombol “preview”, “exit”, dan “next” dimunculkan secara *automatic* serta suara pada komik I dan II sebaiknya tombol disimpan pada tulisannya atau tidak perlu menggunakan tombol sendiri.

Data uji coba produk pada kelompok terbatas dilakukan untuk melihat kekurangan dan kelemahan produk. Hasil uji coba produk akan dijadikan landasan guna langkah selanjutnya yaitu revisi produk. Revisi produk diharapkan akan dapat memperbaiki dan meminimalisir kekurangan dan kelemahan produk. Untuk melihat

hasil uji coba produk, maka dilakukan observasi guru selama produk dipakai, pengisian kuesioner oleh siswa, wawancara setelah pemakaian produk, dan penilaian hasil keterampilan membaca.

Hasil uji coba produk pertama dilakukan melalui observasi. Melalui kegiatan observasi, kemampuan awal keterampilan membaca dapat dilihat dari sikap kelompok kecil saat pembelajaran berlangsung tanpa menggunakan media komik. Seperti terungkap selama pengamatan pembelajaran text recount terlihat bahwa pembelajaran cenderung monoton dan membosankan. Text yang digunakan diambil dari lembar kerja siswa, penuh dengan kalimat tanpa gambar menarik sama sekali. Ketika membaca dan memahami text recount tanpa bantuan menggunakan media komik, antusiasme tidak terlihat pada kelompok kecil, meski pada akhirnya mereka memperhatikan pada saat guru membaca text recount. Siswa terlihat mengobrol sehingga kurang fokus pada saat mengerjakan soal pre-test. Hal ini menyebabkan pemerolehan belajar siswa yang tidak maksimal pada saat pre-test dilakukan.

Selanjutnya, berdasarkan rencana pembelajaran pada langkah perencanaan penelitian, pengajaran teks recount mengintegrasikan komik pada umumnya dilakukan melalui 7 tahap, yaitu (1) siswa membaca komik (*the students read the comic silently*); (2) guru membaca komik dengan keras (*the teacher reads the comic aloud*); (3) siswa diminta untuk memahami dan mendengarkan penjelasan guru tentang kejadian-kejadian peristiwa dalam cerita (*having prior knowledge of the text being discussed can benefit the students in understanding it*); (4) siswa membaca text recount berdasarkan cerita yang sama seperti dalam komik; (5) siswa diminta untuk menjawab pertanyaan pemahaman (*the students are asked to do the comprehension question*); (6) membahas jawaban siswa pada pertanyaan pemahaman (*discussing students' answers on the comprehension question*); (7) siswa juga diberikan aktivitas penyelesaian sebagai tindak lanjut kegiatan (*follow up activity: vocabulary-related activity, that is filling in the gap*). Sebelum dilakukan perlakuan (treatment), dilakukan pre-test terlebih dahulu.

Pada uji coba kelompok kecil diberikan perlakuan sebanyak dua kali. Pada masing-masing pembelajaran diberi judul bacaan recount text yang berbeda-beda, tetapi kedua teks tersebut dalam jenis yang sama yaitu *personal recount text*. Recount text pertama berjudul *My First Experience to Ride Motorcycle* dan bacaan komik recount text yang kedua adalah *Surprising Party*. Semua materi Recount text sesuai diajarkan untuk siswa SMP karena memiliki nilai ajaran moral yang dapat dijadikan pelajaran bagi siswa. Proses pembelajaran cukup inovatif. Setelah itu, kelas dibimbing untuk memiliki diskusi kecil berfokus pada karakter cerita, pengaturan (*setting*), dan identifikasi struktur generik. Langkah selanjutnya dibentuk kerja kelompok. Siswa belajar menemukan peristiwa utama cerita dan menjawab beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan pemahaman bacaan tersebut. Akhirnya para siswa mengikuti kegiatan ini dimana terlihat bahwa siswa tidak menemukan kesulitan dalam memahami teks recount.

Tahap terakhir dalam melihat hasil uji coba produk adalah melakukan penilaian terhadap hasil keterampilan membaca siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan media komik (post-test). Tujuan dilakukannya post-test adalah untuk mengetahui pemahaman siswa dalam pemerolehan membaca teks recount setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media komik. Soal tes yang diiberikan berbeda dengan tes yang digunakan pada saat pre-test, namun jenis pertanyaan dan jumlah tes tetap sama. Selanjutnya, berdasarkan hasil penilaian post-test yang terlampir di Appendix 11 diketahui bahwa nilai siswa mengalami



peningkatan dimana skor tertinggi post-test adalah 100 dan skor terendah adalah 70. Dari hasil post-test ini, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VIII F secara keseluruhan telah mencapai nilai KKM yang ditetapkan yaitu 70.

Produk akhir dan media pembelajaran ini adalah sebuah media pembelajaran jenis visualisasi yang dikemas dalam bentuk komik, dipergunakan untuk mempermudah siswa dalam menguasai keterampilan membaca bahasa Inggris serta mempermudah guru dalam penyampaian materi keterampilan membaca. Produk media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Komik sebagai bentuk atau kemasan akhir dari media pembelajaran ini dapat di bawa dengan mudah dan belajar dapat dilakukan dimana saja. Tahap selanjutnya setelah dilakukan uji kelayakan terhadap media secara bertahap dan melalui berbagai revisi, maka media pembelajaran dipergunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Uji kompetensi keterampilan membaca dilakukan setelah mereka benar-benar memahami bacaan yang ada dalam media komik pembelajaran tersebut. Uji kompetensi diambil dua kali saja, dengan mempertimbangkan waktu penelitian. Selain itu, penelitian dilakukan secara transparan, mereka dapat melihat nilai perolehan kemampuan membaca mereka pada lembar atau format penilaian yang dipersiapkan oleh guru.

Adapun pemerolehan belajar keterampilan membaca teks *Recount* dengan menggunakan media komik diperoleh melalui hasil pre-tes dan post-tes, wawancara yang dilakukan terhadap siswa, serta hasil tabulasi kuesioner. Melalui hasil pre-test dan post-tes, dapat dilihat adanya pemerolehan belajar keterampilan membaca teks *recount* dengan menggunakan media komik. Hal ini disimpulkan dari nilai siswa yang mengalami peningkatan, dimana skor tertinggi post-test adalah 100 dengan kriteria baik sekali dan skor terendah adalah 70 dengan kriteria baik. Dari hasil post-test ini, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VIII F secara keseluruhan telah mencapai nilai KKM yang ditetapkan yaitu 70 dengan kriteria baik.

Selanjutnya, data kedua diperoleh dari hasil wawancara. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan adanya pemerolehan Belajar Keterampilan Membaca *Recount Text* Dengan Menggunakan Media Komik. Menurut siswa, mereka merasa terbantu dengan adanya media komik dalam pembelajaran teks *recount*. Melalui komik, siswa lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga tugas guru saat proses pembelajaran adalah memfasilitasi siswa selama proses berlangsung. Di dalam prosesnya, komik sebaiknya digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran, khususnya pada saat mempelajari narasi baik cerita nyata maupun dongeng. Media komik akan membantu siswa dalam memahami cerita karena adanya bantuan media jenis visualisasi seperti komik. Hal ini sejalan dengan respon yang diberikan oleh siswa saat interview. Mereka mengatakan bahwa mereka merasa terbantu dengan adanya media komik yang digunakan dalam pembelajaran teks *recount* dengan adanya gambar, warna, dan percakapan yang ada di gelembung-gelembungnya (*buble*).

Sehubungan dengan pendapat mereka tentang penggunaan media komik yang telah digunakan guru selama pembelajaran berlangsung, mereka memberikan respon positif. Menurut mereka komik yang digunakan menarik, tidak bosan membacanya, dan ada pelajaran atau pesan moral yang berharga untuk mereka sehingga mereka merasa terbantu dalam memahami isi ceritanya. Dengan penggunaan media komik yang digunakan oleh guru saat pembelajaran, siswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk membaca. Adanya pemerolehan belajar keterampilan membaca *Recount Text* dengan menggunakan media komik juga didukung dari hasil tabulasi kuesioner. Secara umum, untuk respon positif (setuju) mengenai kelebihan media

komik dalam pemerolehan membaca teks recount yang diberikan oleh siswa, rata-rata tabulasi kuesioner menunjukkan hasil persentasi yang tinggi antara 85% - 94%. Jika dikonversikan, maka nilai tersebut dikelompokkan dengan kriteria sangat baik. Sedangkan untuk respon tidak setuju dan ragu-ragu mengenai kelebihan media komik dalam pemerolehan membaca teks recount, rata-rata persentasi yang diperoleh adalah 5% - 17%. Dari ketiga hasil data yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pemerolehan belajar keterampilan membaca text *recount* dengan menggunakan media komik.

Selanjutnya, berdasarkan hasil tabulasi kuesioner, peneliti menemukan bahwa sebanyak 85,71 % siswa sangat setuju bahwa penggunaan komik didalam teks recount membuat mereka merasa tidak bosan dan 14,29 % siswa setuju bahwa penggunaan komik didalam teks recount membuat mereka merasa tidak bosan. Sebanyak 60 % siswa sangat setuju bahwa mereka menyukai komik karena ada gambar didalamnya dan 40% siswa setuju bahwa mereka menyukai komik karena ada gambar didalamnya. Sebanyak 85.71% siswa sangat setuju bahwa dengan menggunakan komik mereka mampu mengidentifikasi karakter-karakter cerita dengan lebih mudah dan sebanyak 14.29% siswa setuju bahwa menggunakan komik mereka mampu mengidentifikasi karakter-karakter cerita dengan lebih mudah. Sebanyak 5.71% siswa ragu bahwa penggunaan komik tidak membuat mereka termotivasi dalam membaca, 65.71% tidak setuju, dan 28.57% siswa sangat tidak setuju. Sebanyak 2.86% siswa ragu-ragu bahwa penggunaan media komik membuat mereka lebih sulit untuk memahami teks recount, 48.57% tidak setuju, dan 48.57 % siswa sangat tidak setuju. Sebanyak 60 % siswa sangat setuju bahwa penggunaan media komik membuat mereka mampu mengidentifikasi setting dalam cerita dan 40 % siswa setuju. Sebanyak 28.57 % siswa ragu-ragu bahwa mereka tidak menyukai komik karena banyak gambar didalamnya, 40 % setuju, dan 31.43 % sangat tidak setuju. Sebanyak 74.29% siswa sangat setuju bahwa penggunaan komik membuat mereka mampu mengidentifikasi urutan dalam cerita, 25.71 % siswa setuju. Sebanyak 77.14 % siswa sangat setuju bahwa dengan diawali membaca komik mereka mampu untuk memahami cerita komik dengan mudah dan 22.86 % siswa setuju. Sebanyak 54.29% siswa sangat setuju bahwa penggunaan media komik membuat mereka mampu untuk menebak arti dari kata-kata yang sulit pada teks recount, dan 45.71% siswa setuju. Sebanyak 2.86% siswa ragu bahwa media komik membuat mereka menjadi tertekan selama mengikuti pelajaran, 14.29% tidak setuju dan 82.86% sangat tidak setuju. Sebanyak 8.57 % siswa ragu-ragu bahwa komik tidak membantu mereka untuk memahami recount teks dengan mudah, 51.43% siswa tidak setuju, dan 40% siswa sangat tidak setuju. Sebanyak 77.14 % siswa sangat setuju bahwa penggunaan media komik membuat mereka lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan pemahaman, 17.14 setuju, dan 5.71% siswa ragu-ragu. Sebanyak 80% siswa sangat setuju bahwa mereka suka dengan penggunaan media komik dalam pembelajaran karena komik dapat membuat mereka merasa tertarik dan tertantang dalam membaca dan 20% siswa setuju. Sebanyak 94.29% siswa merasa setuju jika penggunaan media komik dilanjutkan dalam media pembelajaran selanjutnya dan 5.71% siswa setuju.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap penggunaan media komik dalam pembelajaran teks recount. Hal itu dapat terjadi karena mereka merasa terbantu dalam memahami bacaan teks recount dengan adanya visual (gambar) didalamnya terutama dalam menebak celah-celah yang mereka tidak ketahui.

## Pembahasan

Komik pembelajaran dalam penelitian ini merupakan contoh dari penerapan Teknologi Pendidikan. Inti penerapan dari teknologi pendidikan yaitu untuk memecahkan permasalahan dalam proses belajar, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien, dan menarik. Adanya media komik sebagai sumber untuk belajar akan mempermudah pebelajar dalam proses pembelajaran, khususnya dalam merealisasi konsep-konsep pelajaran yang bersifat abstrak apabila disajikan dalam bentuk teori saja dan perlu adanya penyajian konkrit. Dalam hal inilah komik pembelajaran berperan besar dalam menyajikan konsep-konsep abstrak tersebut ke dalam contoh yang konkrit dalam kehidupan sehari-hari.

Ada beberapa indikator yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui adanya pemerolehan belajar keterampilan membaca pada siswa kelas VIII di sekolah setelah penggunaan media komik yang dikemas dalam CD Pembelajaran tentang *Recount text* yang dikembangkan, yaitu sebagai berikut: a) Memahami Cerita Terkait Materi Recount Text: dari 35 siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian ini, seluruh responden menyatakan sangat memahami cerita yang disajikan melalui media komik pembelajaran. Ini dapat disimpulkan selama proses wawancara yang telah dilakukan. Berdasarkan pernyataan responden tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh responden menyatakan sangat memahami cerita recount text melalui media komik pembelajaran. b) memahami Penjelasan Terkait Recount Text: *recount* memiliki tujuan untuk menguraikan tentang kejadian atau peristiwa yang berlangsung/terjadi pada waktu lewat/lampau. Dilihat dari tujuan yang digunakan untuk memaparkan peristiwa yang sudah lewat, recount mirip dengan anekdot. Perbedaan utamanya adalah bahwa anekdot memiliki unsur lucu.

Sesuai gambaran pada kerangka teori, pemerolehan keterampilan membaca text recount dengan menggunakan pengembangan media komik membawa dampak positif untuk siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka dalam membaca. Sebagai sebuah media, komik berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Pesan pembelajaran akan dapat berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran tersebut disampaikan secara jelas dan menarik.

Seperti yang diketahui bahwa kemampuan menyerap informasi dalam bacaan tidak tumbuh dengan sendirinya melainkan di upayakan secara sadar yang mencakup interpretasi dan persepsi. Keterampilan membaca pemahaman itu sendiri seperti yang diungkapkan oleh Hamra & Syatriana (2010:30) menyatakan "*reading requires interpretation and thinking. The goal of reading is to comprehend meanings*". Proses dalam memahami bacaan juga tergantung pada kemampuan kognitif dan intelektual dan juga pada latar belakang pengalaman siswa (*students' background of experience*). Maka dari itu, upaya guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan efektif sangatlah penting untuk membantu siswa dalam belajar.

Media komik mengandung isi cerita yang telah diurutkan dan didukung dengan gambar sesuai kejadian untuk memudahkan siswa dalam memahami isi cerita. Gambar-gambar ini membantu pembaca meningkatkan kosakata mereka melalui hubungan antara kata-kata dan gambar (Haines, 2012). Komik itu sendiri dapat diartikan sebuah panel-panel yang berurutan yang menampilkan cerita, biasanya melalui dialog, narasi, dan simbol visual (Espada, 2003:59).

Komik dapat membantu siswa dalam pemahaman bacaan. Hal ini dikarenakan komik adalah sebuah penyatuan kekuatan gambar dan tulisan yang

dirangkai dalam suatu alur cerita gambar yang membuat informasi lebih mudah diserap (Waluyanto, 2005:51). Lebih lanjut, menurut Ravelo (2013:2) menyatakan *“when we read comics, the words and the images are interrelated and complement each other in such a way that we can even read texts through images”* (ketika kita membaca komik, kata-kata dan gambar yang saling berhubungan dan melengkapi satu sama lain dengan cara tersendiri dimana kita bahkan bisa membaca melalui gambar-gambar).

Melalui pengembangan media komik dalam pembelajaran keterampilan membaca teks recount yang di aplikasikan dengan metode dan teknik mengajar yang tepat, guru dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka dalam membaca teks recount. Hal itu dapat dibuktikan melalui response positif dari siswa pada saat penggunaan media komik dalam pembelajaran recount text. Keterlibatan rangkaian gambar-gambar di dalam komik membantu siswa dalam memahami isi cerita dengan mudah. Siswa dapat menentukan tokoh karakter yang ada dalam cerita dan mengetahui bagaimana isi cerita digambarkan secara kronologis. Bukan hanya itu, komik pun dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar dan mengajari siswa untuk menterjemahkan cerita ke dalam gambar bahkan seolah-olah siswa dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada siswa dan dapat mengingat sesuatu lebih lama. Materi yang terdapat di dalam komik dapat dijelaskan secara sungguh-sungguh, yang artinya bahwa materi yang berbentuk gambar dapat menjelaskan keseluruhan cerita atau materi yang dilengkapi oleh ilustrasi gambar untuk mempermudah siswa dengan mengetahui bentuk atau contoh kongkrit apa maksud dari materi tersebut.

Akhirnya, berdasarkan temuan penelitian dan kerangka teori yang telah di jelaskan, pengembangan media komik dalam pemerolehan keterampilan membaca text recount terbukti efektif dan signifikan dalam membantu siswa SMPN 11 Pontianak kelas VIII tahun ajaran 2012/2013 untuk meningkatkan pemerolehan keterampilan membaca text recount.

## **KESIMPULAN & SARAN**

### **Kesimpulan**

Pengembangan media komik untuk pemerolehan keterampilan membaca telah menggunakan langkah-langkah yang disederhanakan menjadi enam tahapan. Adapun langkah – langkah pengembangan ini dengan menggunakan model adaptasi dari Borg dan Gall dalam Pujiadi (2012). Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan dalam bab IV dapat ditarik kesimpulan yaitu: a) Prosedur pengembangan dalam penelitian ini diawali dengan: 1) Studi pendahuluan dengan melakukan analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, dan penelitian skala kecil untuk memperoleh informasi awal; 2) Mengembangkan desain pembelajaran dengan mengidentifikasi standar kompetensi, menetapkan kompetensi dasar, merumuskan indikator keberhasilan, menyusun strategi pembelajaran dan mengembangkan tes acuan patokan; 3) Mengembangkan produk media komik dengan tahapan mempersiapkan materi dan bahan, storyboard, dan proses pemograman pembelajaran; 4) Melakukan validasi ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran hasil pengembangan oleh pihak yang berkompeten; 5) Melakukan perevisian terhadap media komik hasil pengembangan atas saran para ahli materi

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti memberikan beberapa saran (1) Media komik hasil pengembangan sudah layak digunakan namun perlu penyempurnaan dengan menguji cobakan pada subjek coba yang lebih besar dan waktu yang lebih lama agar media semakin lebih baik dan diakui pihak lain sebagai media yang sesuai digunakan dalam proses pembelajaran; (2) Diperlukan keinovatifan guru dalam pembelajaran baik memfasilitasi proses belajar dengan media, strategi dan metode yang sesuai, agar proses belajar semakin bermakna bagi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mereka.

## DAFTAR RUJUKAN

- Brown, H. Douglas. 2001. *Teaching by Principles. An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Pearson Education.
- Espada, W. J. (2003). Integrating physical science and the graphic arts. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, 58-66.
- Freed, B. F. (1991). *Foreign Language Acquisition Research and the Classroom*. Canada: D.C. Heath.
- Hamra, A., & Syatriana, E. (2010). Developing a Model of Teaching Reading Comprehension for EFL Students. *TEFLIN Journal*, 30.
- McCloud, S. (2001). *Understanding Comics: The Invisible Arts*. New York: William Morrow Paperbacks.
- Oker, D. (2008). *Gamexeon*. Retrieved August Sunday, 2014, from Ima Game Nation: <http://www.gamexeon.com/forum/tutorial/48471-imagamenation-com-tutorial-teknik-membuat-komik.html>
- Orencia, M. A. (2006). Enhancing Pupil Reading Comprehension. *CELEA Journal*, 5.
- Pang, E.S., et al. (2003). *Teaching Reading*. Chicago: University of Illinois.
- Pujiadi. (2012). LPMP Provinsi Jawa Tengah. Retrieved February Jumat, 2014. Penelitian Pendidikan Bergenre Research and Development (R & D). <http://www.lpmpjateng.go.iry-tulis-ilmiah>
- Ravelo, L. C. (2013). The Use of Comic Strips as A Means of Teaching History in the EFL Class: Proposal of Activities Based on Two Historical Comics Strips Adhering to the Principles of CLIL. *Latin American Journal of Content and Language Integral Learning*, 1-19.
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *NIRMANA Journal*, 41-55.
- Ada Yang, G. (2003). *Comic In Education*. Retrieved March Tuesday, 2014, from Gene Yang: <http://www.geneyang.com/comicsedu/intro.html>