

## **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK TANPA TEKS UNTUK MENULIS PERCAKAPAN BAHASA INGGRIS BAGI SISWA KELAS V SD GODWINS SCHOOL SURABAYA**

Fenty Rosida , Hartono , Marinus Subandowo

fentyrosida070304@gmail.com, hartono@unipasby.ac.id, subanindi@gmail.com

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Jl. Dukuh Menanggal XII, Surabaya 60234

Diterima : 30 Juli 2020, Direvisi: 25 Agustus 2020, Disetujui: 30 September 2020

**Abstract:** *Teaching English emphasizes on four language skills. Writing skill is the most difficult aspect of the four language skills, especially for elementary school students. Characteristics of elementary students require learning media that are expected to facilitate students to understand the material being studied, especially in writing. This study aims to develop comic without text to write English conversations and to find out the feasibility of comic without text as a medium for writing. The type of research used was Research and Development (R&D). The development procedure used was a development procedure from Borg & Gall (2003). Dissemination step was not taken due to limited resources and the ability of researchers. Based on the results of the research that has been done, the results obtained, as a whole meet the eligibility criteria after passing the overall validation, namely from material expert has very good and valid qualifications, media experts and assessment of friend have very good and decent qualifications, and from student trials obtained a percentage of 89%. Then it can be concluded that the development of learning media comic without text is very feasible to be used as a medium for learning writing.*

**Keywords:** *Learning Media, Comic Without Text*

**Abstrak:** Pengajaran bahasa Inggris menekankan pada empat keterampilan bahasa, keterampilan menulis merupakan aspek yang paling sulit dari keempat keterampilan bahasa, terutama bagi siswa sekolah dasar. Karakteristik siswa SD membutuhkan media pembelajaran yang diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari khususnya dalam menulis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik tanpa teks untuk menulis percakapan bahasa Inggris dan untuk mengetahui kelayakan komik tanpa teks sebagai media penulisan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Prosedur pengembangan yang digunakan adalah prosedur pengembangan dari Borg & Gall (2003). Langkah diseminasi tidak dilakukan karena keterbatasan sumber daya dan kemampuan peneliti. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil secara keseluruhan memenuhi kriteria kelayakan setelah lolos

validasi secara keseluruhan yaitu dari ahli materi mempunyai kualifikasi sangat baik dan valid, ahli media dan penilaian teman sudah sangat baik dan kualifikasi layak, dan dari uji coba siswa diperoleh persentase 89%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik tanpa teks sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran menulis.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, komik tanpa teks

## PENDAHULUAN

Bahasa Inggris di Indonesia merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di berbagai level pendidikan di Indonesia. Pengajaran bahasa Inggris menekankan pada empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis. Berdasarkan keempat tahapan tersebut, keterampilan menulis adalah berada pada urutan yang paling akhir. Hal ini memunculkan anggapan bahwa menulis adalah kegiatan berbahasa dan bersastra yang memiliki tingkat kesulitan paling tinggi dibanding ketiga keterampilan berbahasa lainnya.

Pemerolehan bahasa Inggris bagi siswa terutama siswa Sekolah Dasar merupakan sesuatu yang tidak mudah dilakukan mengingat bahasa Inggris di Indonesia tidak sebagai *second language*. Dengan beberapa karakteristik yang sangat berbeda dengan seseorang yang dewasa, siswa Sekolah Dasar juga mempunyai sifat yang cenderung suka bermain, suka meniru sesuatu, belum bisa berkonsentrasi dalam waktu yang lama. Materi yang diajarkan juga masih ada kaitannya dengan kehidupan siswa.

Menurut Slamet (2007), dalam memperoleh keterampilan berbahasa, mula-mula anak pada masa kecil belajar menyimak, kemudian baru belajar berbicara. Selanjutnya baru belajar keterampilan membaca dan menulis setelah masuk sekolah. Berdasarkan pendapat tersebut, keterampilan menulis dipelajari oleh anak pada tahap yang paling akhir dibanding keterampilan berbahasa yang lain. Siswa memerlukan bimbingan guru dalam mengembangkan keterampilan menulis seperti halnya membaca.

Berkaitan dengan hal tersebut diatas, salah satu hal yang dapat dimanfaatkan untuk dapat menarik perhatian siswa yaitu media pembelajaran. Menurut Sadiman et al. (2009), media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Kegiatan pembelajaran akan sangat dibutuhkan keberadaan dan pemanfaatan media

pembelajaran, mengingat banyaknya manfaat penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yaitu dalam hal memotivasi siswa untuk lebih bersemangat belajar serta memperjelas kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan tersebut, penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran akan sangat membantu keefektifan dalam proses belajar mengajar. Salah satu media hiburan yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran di kelas adalah komik.

Komik merupakan serial cerita bergambar yang banyak digemari oleh anak-anak. Buku ini berisi gambar-gambar serta lambang-lambang lain dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca (McCloud, 2001). Gambar-gambar yang terdapat pada komik juga menjadi salah satu daya tarik tersendiri bagi siswa. Jika hanya terdapat tulisan saja tentu akan membosankan, berbeda halnya dengan komik yang disertai gambar-gambar (Nurgiantoro, 2012). Siswa juga akan lebih mudah mengimajinasikan isi dari cerita yang terdapat pada komik. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien (Waluyanto, 2005). Gambar-gambar kartun dalam komik biasanya memuat esensi pesan yang harus disampaikan dan dituangkan dalam gambar sederhana dan menggunakan simbol serta karakter yang mudah dikenal, juga dimengerti dengan cepat. Selain itu, pemilihan media komik didasarkan pada suatu alasan bahwa tujuan mengajar di kelas di kelas bukan hanya mentransformasikan pengetahuan saja, tetapi menumbuhkan peran aktif siswa.

Komik yang digunakan dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk komik tanpa teks. Konsep pembelajaran dengan media komik tanpa teks adalah dengan menyajikan gambar-gambar yang deretan alur cerita namun tidak disertai dengan teks. Gambar-gambar yang disajikan tentu saja tidak terlepas dari kaidah komik. Tanpa adanya teks yang terdapat dalam komik, diharapkan dapat memberikan rangsangan (stimulus) kepada siswa sehingga pengembangan imajinasi dan kreativitas siswa dalam menulis percakapan sederhana dapat dioptimalkan.

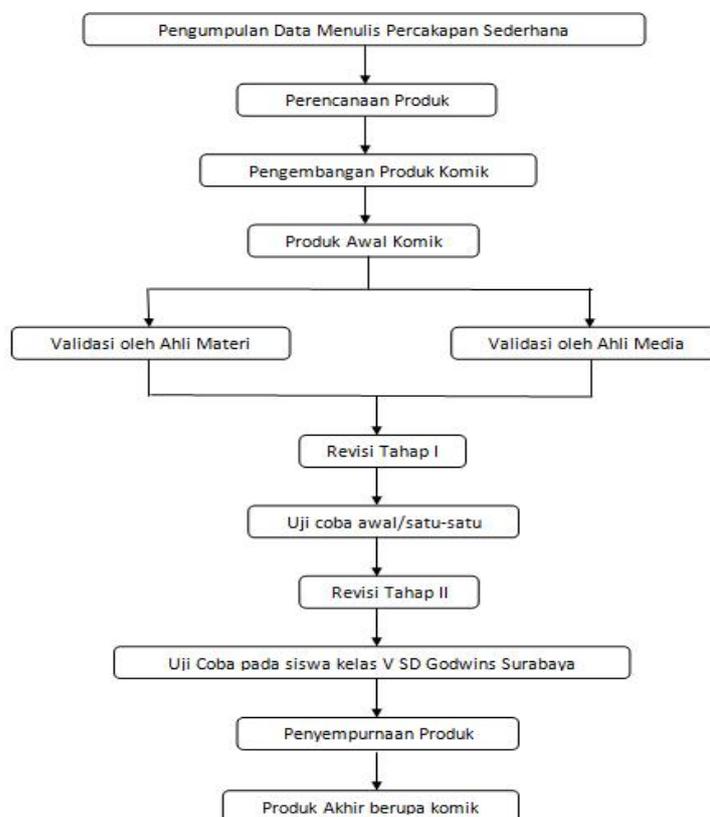
Media komik tanpa teks dapat diterapkan pada salah satu keterampilan dasar berbahasa yaitu menulis yang jarang ditemukan dalam buku pelajaran maupun buku referensi lainnya. Pemakaian komik tanpa teks dapat mempersingkat penjelasan yang panjang serta rumit melalui unsure gambar yang ditampilkan sehingga menjadi cerita yang sederhana dan mudah dipahami. Rangkaian gambar yang membentuk cerita. Sebuah cerita pada komik

tanpa teks dapat digunakan pada materi menulis percakapan, selanjutnya akan digabungkan atau dikembangkan menjadi sebuah cerita yang runtut.

Berdasarkan ilustrasi diatas, peneliti ingin memberikan solusi terhadap pembelajaran bahasa Inggris khususnya menulis melalui media pembelajaran yang memiliki daya tarik bagi siswa berupa media pembelajaran Komik Tanpa Teks Untuk Menulis Percakapan Bahasa Inggris Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V SD Godwins School Surabaya dan kelayakan media komik tanpa teks sebagai media pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa Sekolah Dasar Kelas V SD Godwins School Surabaya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti adalah mengembangkan produk berupa komik tanpa teks sebagai media belajar bahasa Inggris kemudian melakukan validasi terhadap produk komik tersebut. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Inggris SDN Kendangsari I kemudian diujicobakan kepada siswa SD kelas V sehingga dapat diketahui kelayakan dari produk komik pengembangan untuk dijadikan sebagai media belajar bahasa Inggris.



### **Tahap Penelitian Dan Pengumpulan Data**

Penentuan gagasan dan tujuan pembuatan produk yaitu menetapkan komik tanpa teks sebagai media belajar dengan materi menulis kalimat sederhana. Dan pengumpulan materi mengenai menulis pada kurikulum 2013

### **Tahap Perencanaan**

Pembuatan ide cerita komik tanpa teks sesuai dengan materi menulis kalimat sederhana. Ide cerita selanjutnya dituangkan dalam skenario gambar komik tanpa teks. Dan pembuatan tokoh komik.

### **Tahap Pengembangan Produk,**

Pembuatan sketsa gambar komik sesuai dengan ide cerita. Sketsa dibuat dengan menggunakan kertas A4, pensil, penghapus, dan penggaris. Penintaan sketsa menggunakan spidol hitam anti air. Pewarnaan komik dilakukan dengan manual menggunakan pensil warna dan proses digital menggunakan *Adobe Photoshop CS3 dan Corel Draw*. Gambar digital diperoleh dari proses *scan* gambar manual. Tahap terakhir adalah pemberian balon-balon kata pada komik untuk tempat menulis kalimat sederhana. Setelah komik selesai, komik dicetak dan dijilid.

### **Tahap Validasi**

Validasi ahli dan uji coba produk dimanfaatkan sebagai bahan acuan perbaikan dan penyempurnaan produk komik yang dikembangkan oleh peneliti, sehingga diharapkan akan menghasilkan produk yang layak dan teruji secara empiris. Validasi Ahli Media dilakukan dengan cara pengisian angket yang telah disusun oleh peneliti tentang aspek-aspek yang menyangkut media komik yang dibuat. Selain validasi menggunakan angket, juga dilakukan dengan memperhatikan masukan baik berupa kritik maupun saran dari ahli media. Validasi oleh ahli materi juga dilakukan dengan pengisian angket yang telah disusun oleh peneliti yang berkaitan dengan beberapa aspek di antaranya aspek kurikulum, proses pembelajaran, dan isi materi. Selain menggunakan angket, sama halnya dengan validasi media juga memperhatikan masukan yang diberikan oleh ahli materi.

### **Uji Coba Produk**

Produk komik diujicobakan untuk mengetahui tanggapan dari pengguna (siswa). Uji coba tahap awal dalam sampel terbatas dengan jumlah subyek uji coba sebanyak 3 orang siswa, kemudian dilakukan revisi berdasarkan tanggapan subyek uji coba melalui angket untuk perbaikan produk agar dapat digunakan untuk uji coba selanjutnya. Uji coba kedua

dilakukan dengan subyek uji coba sebanyak 10 orang siswa. Setelah dilakukan uji coba, produk direvisi kembali agar mendapat perbaikan dan penyempurnaan produk untuk digunakan pada uji coba tahap akhir dengan jumlah subyek uji coba sebanyak 19 orang siswa. Setelah kegiatan uji coba berlangsung, peneliti melakukan pengamatan, setelah itu masing-masing siswa diminta untuk mengisi angket untuk penyempurnaan produk pada tahap validasi produk akhir.

Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi bahasa Inggris, ahli media pembelajaran dari dosen Pascasarjana Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, dan guru bahasa Inggris Kendangsari I. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 3 orang siswa kelas V pada uji coba awal dan 19 siswa kelas V SD Godwins Surabaya tahun pelajaran 2018/2019 pada uji coba akhir. SD Godwins Surabaya dijadikan tempat uji coba penelitian karena belum banyak terdapat pengembangan sumber belajar berupa komik.

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif kelayakan produk diperoleh melalui angket penilaian oleh ahli media, ahli materi dan subjek uji coba lapangan. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari ahli media dan ahli materi, rekan sejawat serta uji coba media pembelajaran yang dilakukan kepada siswa kelas V SD Godwins School. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan serta masukan dari ahli media, ahli materi, rekan sejawat dan subjek uji coba (siswa). Data tingkat kelayakan produk hasil pengembangan berupa data deskriptif, yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K), dan Sangat Kurang (SK). Agar perhitungannya lebih mudah, maka data deskriptif tersebut diubah menjadi skor 1,2,3,4, dan 5.

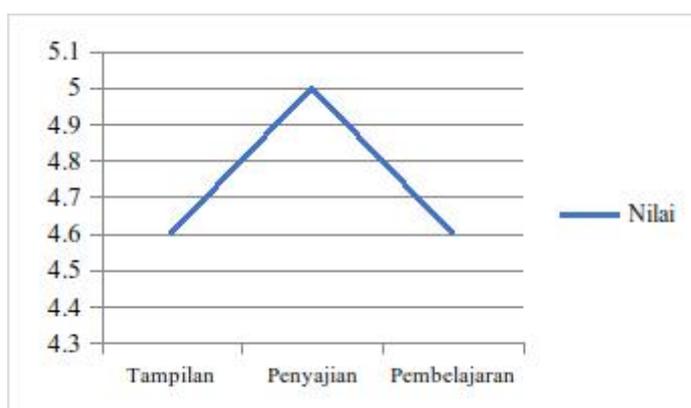
Instrumen penelitian pengembangan media komik ini menggunakan 3 angket untuk masing-masing ahli media, ahli materi, pengguna (siswa), dan guru untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan, yaitu instrumen uji kelayakan untuk ahli media, instrumen uji kelayakan untuk ahli materi, instrumen uji pengguna (siswa), dan instrumen uji praktisi (guru). Angket dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan pendapat Sudjana & Rivai (2002) serta pendapat Waluyanto (2005) tentang kriteria memilih media pembelajaran, selain itu juga berdasarkan pendapat Azhar (2007) tentang kriteria komik yang baik. Terdapat tiga aspek yang digunakan dalam kisi-kisi instrumen untuk ahli media yaitu aspek tampilan, aspek penyajian dan aspek pembelajaran.

Tahap awal pengembangan ini dilakukan dengan pengumpulan referensi materi menulis kalimat sederhana. Tahap selanjutnya adalah pembuatan produk awal berupa komik

tanpa teks dan penyusunan instrumen penilaian komik. Tahap terakhir adalah penilaian komik oleh beberapa ahli. Produk awal komik divalidasi oleh ahli materi bahasa Inggris dan ahli media selanjutnya diperoleh revisi pengembangan tahap I. Tahapan selanjutnya yaitu uji coba awal pada 3 orang siswa kelas V dan penilaian oleh guru mata pelajaran bahasa Inggris yang kemudian akan dihasilkan revisi produk tahap II. Tahapan berikutnya adalah uji coba kepada 10 siswa untuk uji kelompok kecil dan kemudian uji coba kepada 19 siswa kelas V SD Godwins School Surabaya yang selanjutnya akan diperoleh revisi untuk penyempurnaan produk akhir. Dari tahap-tahap revisi produk tersebut, maka akan dihasilkan produk akhir komik tanpa teks sebagai media belajar bahasa Inggris dengan materi menulis kalimat percakapan untuk siswa SD kelas V. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif dengan satu variabel yaitu kualitas komik berdasarkan kisi-kisi penilaian komik yang telah ditetapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

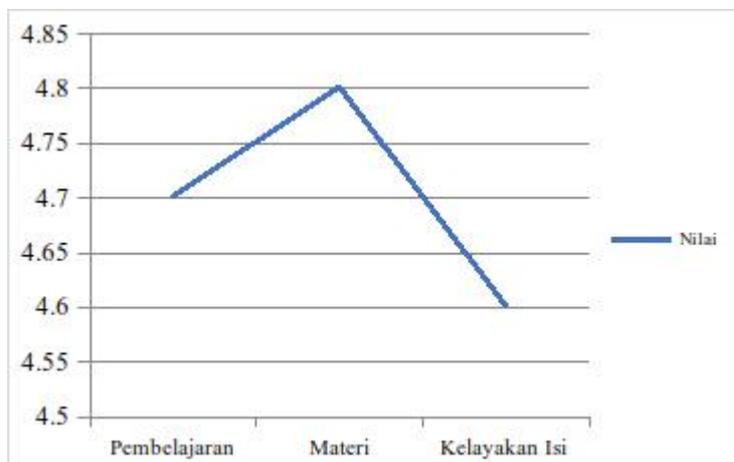
Diketahui hasil validasi media bahwa media komik untuk pembelajaran bahasa Inggris dari aspek tampilan mendapatkan rata-rata 4,6, penyajian mendapatkan rata-rata 5,0 dan pembelajaran mendapatkan rata-rata 4,6 sehingga dari ketiga aspek diperoleh rata-rata 4,7 dari ahli media yang berarti termasuk dalam kategori "sangat baik" dan layak untuk uji coba di lapangan dengan revisi.



Gambar 4.1 Rerata Validasi Ahli Media

Adapun komentar dari validator adalah font dan huruf sudah bagus, beragam dan ukuran bervariasi. Dapat disimpulkan hasil validasi materi bahwa media komik dari aspek pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 4,7, dari aspek materi mendapatkan nilai rata-rata

4,8, dan dari aspek kelayakan isi mendapatkan nilai rata-rata 4,6, sehingga dari ketiga aspek tersebut mendapatkan rata-rata 4,7 . Hal ini menunjukkan bahwa media komik masuk dalam kategori "Sangat Baik" dan layak uji coba dengan revisi sesuai saran.



Gambar 4.7 Rerata Validasi Ahli Materi

Uji coba satu-satu dilaksanakan dengan melibatkan tiga orang siswa kelas V SD Godwins School. Hasil uji coba satu-satu memperoleh skor rata-rata 4,7 dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Aspek	Siswa		
	K	C	I
<b>Materi</b>			
Kejelasan materi	5	5	5
Kemenarikan penyampaian	4	5	4
Kemudahan memahami	5	4	4
Kebermanfaatan	5	5	5
<b>Media</b>			
Kemenarikan warna	5	5	5
Kemenarikan gambar	5	5	5

Kemenarikan tulisan	4	4	4
Dapat memotivasi	5	5	5
Kemudahan memahami	5	5	5
Kemudahan penggunaan	5	5	5
Kebermanfaatan	5	5	4
<b>Isi cerita</b>			
Kemenarikan cerita	4	4	5
Kemudahan memahami	4	4	4
Kejelasan jalan cerita	5	5	4
Jumlah	66	66	64
Skor rata-rata	4,7	4,7	4,6
<b>Rata-rata akhir</b>	4,7		

Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Satu-Satu

Meskipun telah masuk dalam kategori sangat baik, pada revisi I dilakukan perbaikan pada halaman komik sebelum revisi, dengan menambahkan nomor pada setiap frame agar siswa lebih jelas alur ceritanya. Setelah dilakukan perbaikan kemudian dilakukan uji coba selanjutnya. Uji coba selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil yang melibatkan sepuluh orang siswa kelas V SD Godwins School. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 4,20 dan termasuk dalam kategori baik.

No.	Inisial	Jumlah	Rata-rata	Kategori
1	A	57	4,07	Baik
2	C	51	3,64	Baik

3	D	51	3,64	Baik
4	E	50	3,57	Baik
5	U	66	4,71	Sangat Baik
6	K	61	4,36	Sangat Baik
7	Y	65	4,64	Sangat Baik
8	L	64	4,57	Sangat Baik
9	E	66	4,71	Sangat Baik
10	R	57	4,07	Baik
Jumlah		588	41,98	
Rata Rata		5,88	4,19	Baik
Kategori			Baik	

Tabel 4.2 Data Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Meskipun telah mendapatkan kategori baik, dilakukan revisi II yaitu melakukan penambahan halaman petunjuk penggunaan media komik agar siswa lebih memahami instruksi yang diberikan. Hal tersebut juga bertujuan agar siswa mengetahui materi yang akan mereka pelajari melalui media komik yaitu menulis percakapan sederhana.

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, kemudian dilakukan uji coba tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilaksanakan dengan melibatkan sembilan belas siswa kelas V SD Godwins School. Hasil uji coba lapangan memperoleh skor rata-rata 4,44 dan termasuk dalam kategori sangat baik.

No.	Inisial	Jumlah	Rata-rata	Kategori
1	K	63	4,50	Sangat Baik

2	C	57	4,07	Baik
3	A	57	4,07	Baik
4	F	55	3,93	Baik
5	C	69	4,93	Sangat Baik
6	R	62	4,43	Sangat Baik
7	E	62	4,43	Sangat Baik
8	F	66	4,71	Sangat Baik
9	G	64	4,57	Sangat Baik
10	J	61	4,36	Sangat Baik
11	G	66	4,71	Sangat Baik
12	H	59	5,00	Baik
13	T	67	4,79	Sangat Baik
14	S	62	4,43	Sangat Baik
15	K	65	4,64	Sangat Baik
16	O	55	3,93	Baik
17	D	62	4,43	Sangat Baik
18	R	60	4,29	Sangat Baik
19	M	59	4,21	Sangat Baik
Jumlah		1182	84,43	
Rata Rata		62,21	4,44	
Kategori		SangatBaik		

Tabel 4.6 Data Hasil Angket Uji Coba Lapangan

Pada revisi III perbaikan dilakukan penggantian bahan kertas untuk mencetak media komik. Bahan diganti dengan kertas yang lebih tipis dan tidak kaku agar penggunaannya lebih mudah. Setelah revisi akhir selesai, maka pengembangan komik bahasa Inggris telah selesai. Dengan perolehan skor rata-rata dari validasi dan uji coba dengan kategori baik dan sangat baik, maka media komik bahasa Inggris layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas V SD Godwins School.

## SIMPULAN

Memilih suatu media harus memperhatikan beberapa aspek yaitu yang berkaitan dengan relevansi pengadaan media, kelayakan pengadaan media, dan kemudahan pengadaan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris untuk materi menulis khususnya untuk Sekolah Dasar agar dapat memperoleh kriteria layak harus melalui langkah-langkah sesuai dengan karakteristik siswa. Alasan inilah yang mendorong penulis membuat produk pengembangan media pembelajaran komik tanpa teks untuk menulis percakapan Bahasa Inggris. Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan mengadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall (2003). Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk komik tanpa teks untuk menulis percakapan bahasa Inggris sudah melalui sembilan langkah dalam prosedur pengembangan dari Borg & Gall (2003). Langkah yang tidak dilakukan yaitu diseminasi dikarenakan keterbatasan sumber daya dan kemampuan peneliti. Dan tahap validasi dan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari ahli media, ahli materi, teman sejawat dan hasil uji coba pada siswa. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang menyatakan bahwa media komik tanpa teks ini mendapatkan rerata nilai yang sangat baik maka media komik bahasa Inggris yang dihasilkan menjadi layak untuk dipergunakan pada pembelajaran bahasa Inggris kelas V SD Godwins School, Surabaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.  
Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction (7th Ed.)*. Boston, MA: A & B Publications.

- McCloud, S. (2001). *Memahami Komik*. Terjemahan oleh S. Kinanti. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Nurgiantoro, B. (2012). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE. Yoyakarta.
- Riai, A. & Sudjana, N. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sadiman, A. et al. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slamet, S. Y. (2007). *Dasar-Dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *Nirmala*, 7(1), 45-55.

