

## Pengembangan Materi Membaca Berbasis Komik untuk Kegiatan Pengayaan Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama

Ambar Fidianingsih<sup>1\*</sup>, Joko Priyana<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Yogyakarta.

\* Corresponding Author. E-mail: [ambarfidianingsih01@gmail.com](mailto:ambarfidianingsih01@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Article History

Received:

12 March 2021;

Revised:

25 Augustus 2021;

Accepted:

18 April 2022;

Available online:

31 May 2022.

#### Keywords

pengembangan; materi pembelajaran bahasa inggris; komik; pengayaan; *development; english learning materials; comics; enrichment*

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kebutuhan siswa dalam belajar bahasa Inggris dan (2) mengembangkan materi membaca berbasis komik untuk kegiatan pengayaan bahasa Inggris di sekolah menengah pertama. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang terdiri dari 5 langkah, yaitu (1) melakukan analisa kebutuhan; (2) menulis silabus; (3) menulis konsep materi pertama; (4) mengevaluasi konsep materi pertama; dan (5) menulis materi final. Data didapatkan melalui teknik survei, wawancara, dan skala penilaian. Selanjutnya, data dianalisa menggunakan perhitungan persen, rata-rata, teknik deskriptif kualitatif, dan teknik deksriptif kuantitatif. Penelitian ini melibatkan 32 siswa kelas IX, 1 guru bahasa Inggris SMP, 1 ahli materi Bahasa Inggris, dan 1 ahli komik. Hasil dari penelitian ini meliputi (1) deskripsi mengenai kebutuhan siswa saat belajar bahasa Inggris pada aspek kebutuhan target, kebutuhan siswa, dan preferensi komik dan (2) materi pembelajaran membaca berbasis komik untuk kegiatan pengayaan bahasa Inggris. Dari hasil evaluasi, skor rata-rata dari produk yang dikembangkan adalah 3,33 dari skala 4. Jadi, produk dikategorikan sebagai sangat bagus dan layak untuk digunakan pada kegiatan pengayaan bahasa Inggris di sekolah menengah pertama.

*This research aims to (1) describe students' needs in learning English and (2) develop comic-based reading materials for enrichment purposes in junior high schools. It was a research and development study that consisted of five steps, including (1) conducting needs analysis; (2) writing the syllabus; (3) writing the first draft of the comic-based materials; (4) evaluating the first draft; and (5) writing the final draft. The data were collected through survey, interview, and rating scale techniques. They were analyzed by calculating the percentage, mean score, using a descriptive qualitative technique, and using a descriptive quantitative analysis technique. This research involved 32 grade IX students, one English teacher, one English materials expert, and one comic expert. The results of this study were (1) the description of students' needs in learning English in terms of target needs, learning needs, and comic preferences and (2) a book of comic-based reading materials for enrichment purposes. From the result of evaluation, the mean score of this product was 3.33 on a scale of 4. Therefore, it was categorized as very good or appropriate to be used in the English enrichment program of junior high schools.*



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



#### How to cite:

Fidianingsih, A., & Priyana, J. (2022). Pengembangan Materi Membaca Berbasis Komik untuk Kegiatan Pengayaan Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 1-14.  
doi:<https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.39373>

## PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang populer. Dalam sejarahnya, bahasa ini ditetapkan sebagai bahasa asing pertama di Indonesia (Kartono, 1976). Oleh karena itu, bahasa Inggris dimasukkan ke dalam kurikulum sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa di sekolah.

Berdasarkan kurikulum yang berlaku di Indonesia, bahasa Inggris ditetapkan sebagai mata pelajaran wajib di sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar tidak diwajibkan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMP sangat penting untuk diperhatikan. Hal ini dikarenakan tidak semua siswa memiliki pengetahuan awal yang sama mengenai bahasa tersebut. Ada siswa yang telah mendapat pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dan ada pula yang belum pernah mendapatkannya.

Ada 4 keterampilan bahasa Inggris yang dipelajari oleh siswa sekolah menengah pertama. Keempat keterampilan itu meliputi mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Keterampilan tersebut dipelajari dalam ruang lingkup materi yang mencakup berbagai jenis teks yang meliputi teks interaksi transaksional, teks interaksi interpersonal, dan teks fungsional pendek (Permendikbud No. 24 Tahun 2016, 2016). Semua materi dipelajari secara terpadu mulai dari kelas VII hingga kelas IX di dalam kelas.

Sejak kemunculannya di tahun 2019, situasi pandemi mengharuskan para siswa belajar tanpa pendampingan dari guru secara fisik. Begitu pula dengan pembelajaran bahasa Inggris, siswa melakukannya di luar kelas. Dalam situasi ini, siswa melakukan pembelajaran secara mandiri. Hal ini berdasarkan White (2008) yang menyatakan bahwa pembelajaran mandiri ada sebagai mediasi dari ketidakhadiran guru secara fisik dalam proses pembelajaran.

Gagasan mengenai pelaksanaan pembelajaran mandiri telah sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Sebagaimana tertulis dalam Lampiran Permendikbud No. 22 (2016, p.2), proses belajar mengajar hendaknya tidak hanya bergantung pada guru dimana siswa juga harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka juga diharapkan mampu belajar di luar kelas dan ikut bertanggungjawab atas proses belajar mereka sendiri.

Selain pembelajaran mandiri, pandemi juga mengakibatkan kurang maksimalnya pelaksanaan dua program penting yang didesain oleh kurikulum. Kedua program itu adalah remedial dan pengayaan. Hal ini menjadi sebuah permasalahan karena kedua program tersebut memiliki peran penting bagi siswa. Program remedial bertujuan untuk membantu siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal, sedangkan program pengayaan bertujuan untuk mendukung siswa yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilannya terkait kompetensi tertentu (Permendikbud No.22 Tahun 2016, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Inggris di SMP Negeri 7 Yogyakarta, beberapa penyebab dari kurang maksimalnya pelaksanaan program remedial dan pengayaan adalah terbatasnya waktu dan ketiadaan materi khusus yang disiapkan untuk kedua program tersebut. Kegiatan remedial biasa dilakukan dengan memberi penugasan untuk mengerjakan ulang soal evaluasi yang telah dikerjakan oleh siswa, sedangkan siswa pengayaan diberi penugasan untuk mengerjakan soal tambahan. Di berbagai situasi, program pengayaan bahkan ditiadakan atau siswa diberi kebebasan untuk memilih kegiatan pengayaannya sendiri tanpa adanya kontrol lanjutan dari guru.

Peniadaan kegiatan pengayaan sangatlah disayangkan karena kegiatan ini memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbagai hal. Counsell dalam Saenz (2015) menemukan manfaat dari pengayaan dari proyek penelitian yang dilakukan pada 7 sekolah. Berdasarkan perspektif siswa, guru, dan orangtua yang terlibat pada penelitian tersebut, siswa memiliki motivasi yang tinggi ketika melakukan pembelajaran menantang yang berbeda dari aktivitas belajar yang biasa dilakukan di dalam kelas dan mereka terdorong untuk melatih debat dan diskusi.

Supaya kegiatan pengayaan dapat terlaksana secara maksimal, ada beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan oleh guru saat memilih aktivitas untuk siswa. Saenz (2015) merumuskan beberapa kriteria yang harus dipenuhi untuk aktivitas pengayaan. Pertama, kegiatan tersebut mengandung tema, pelajaran, dan keterampilan yang sama dengan pelajaran biasa, namun memiliki

level yang lebih mendalam. Kedua, konten mencakup materi dasar dengan konteks yang lebih luar. Ketiga, pembelajaran berhubungan dengan area baru. Terakhir, pembelajaran mencakup pengalaman tidak biasa di luar kurikulum. Sebagai tambahan, Saenz (2015) juga menyatakan bahwa kegiatan pengayaan harus menarik bagi siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, salah satu permasalahan yang muncul di masa pandemi ialah tidak maksimalnya pelaksanaan program pengayaan pada mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah pertama. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya waktu dan belum tersedianya materi khusus yang digunakan untuk kegiatan pengayaan.

Kurikulum mengalokasikan 4 jam pelajaran tatap muka dalam satu minggu untuk pelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah pertama. Namun, alokasi tersebut dikurangi menjadi 1 pertemuan per minggu di masa pandemi. Oleh karena itu, kegiatan pengayaan mandiri di luar jam pelajaran reguler dapat menjadi salah satu solusinya. Pembelajaran mandiri ini dapat disebut dengan *supported study* atau pembelajaran yang dilakukan di luar jam pelajaran formal (MacBeath, 1993, p.7).

Untuk melakukan pembelajaran mandiri, siswa membutuhkan materi tambahan. Materi tambahan merupakan materi pembelajaran yang didesain untuk mendukung materi utama (Tomlinson, 2011, p.xvi). Berdasarkan Balbi (1997), materi tambahan berfungsi untuk menambah, memperbaiki, menyambung, dan memperluas konten dari materi dasar. Balbi juga menyatakan bahwa materi tambahan memiliki karakteristik fleksibel yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pembelajaran mandiri.

Materi tambahan yang dibutuhkan oleh siswa saat pembelajaran mandiri disebut dengan *self-access materials* (Tomlinson, 2011, p.xv). Bentuk dari materi ini dapat berupa tercetak dan elektronik. Berdasarkan Cooker (2008), beberapa sumber untuk pembelajaran mandiri meliputi materi autentik, materi membaca bertahap (*graded reading*), *software* atau sumber berbasis website, dan pembelajaran berbasis drama.

Reinders & Lewis dalam Cooker (2008) merumuskan beberapa kriteria yang harus dipenuhi oleh materi pembelajaran mandiri. Kriteria tersebut antara lain memiliki instruksi jelas, terlihat bagus, memberi banyak latihan, memberi timbal balik, menyediakan jawaban, mengandung banyak contoh, dan menunjukkan kepada siswa cara belajar dengan baik.

Selain memenuhi kriteria materi pembelajaran mandiri, materi yang dibutuhkan siswa juga harus memenuhi kriteria kegiatan pengayaan. Salah satu bentuk input yang dapat digunakan dan memenuhi kriteria tersebut adalah komik. Tomlinson (2011, pp.418-419) menyatakan bahwa materi dalam bentuk naratif cocok digunakan untuk pembelajaran mandiri karena siswa dapat berinteraksi dengan karakter, kejadian, dan tema yang bermakna. Selain itu, Saenz (2015) juga menyatakan bahwa kemenarikan menjadi salah satu hal penting untuk kegiatan pengayaan. Materi dalam bentuk naratif yang menarik dapat ditemukan pada bentuk komik.

Menurut Yang (2003), komik memiliki banyak kekuatan untuk kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah karena kepopulerannya. Komik sangat populer di kalangan anak-anak dan remaja. Morrison dkk. dalam Yang (2003) mengungkapkan bahwa seorang guru perlu mengisi ruang antara kehidupan siswa di dalam kelas dan di luar kelas dengan cara membawa budaya populer ke dalam pembelajaran, dalam hal ini adalah komik. Selain populer, Yang (2003) juga menyebutkan kekuatan lain dari komik, diantaranya memotivasi, visual, dan dapat menjelaskan materi yang memiliki tingkat kesulitan tinggi.

Selain pertimbangan dalam hal kemenarikan, komik juga telah banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Csabay (2006) menyatakan bahwa komik tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan membaca, namun juga dapat meningkatkan tiga keterampilan bahasa lainnya. Senada dengan Csabay, Chou dkk. (2015) menyebutkan bahwa komik tidak hanya meningkatkan pemahaman membaca siswa, namun juga penguasaan kosakatanya.

Berdasarkan pemaparan pada paragraf-paragraf sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar mandiri yang layak digunakan untuk kegiatan pengayaan bahasa Inggris. Saat ini, materi tersebut masih belum tersedia. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada pengembangan materi berbasis komik untuk kegiatan pengayaan bahasa Inggris mandiri di

SMP. Pembatasan penelitian ini adalah materi pembelajaran bahasa Inggris yang terfokus pada keterampilan *reading* atau membaca di kelas IX.

Dalam proses pengembangan produk yang dibutuhkan, perlu dilakukan analisis kebutuhan supaya produk sesuai dan layak untuk siswa pada kegiatan pengayaan. Maka, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kebutuhan siswa dalam belajar bahasa Inggris pada program pengayaan dan (2) mengembangkan materi *reading* bahasa Inggris berbasis komik yang layak untuk program pengayaan di kelas IX SMP. Selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai alternatif acuan bahan pembelajaran untuk pengayaan bahasa Inggris secara mandiri di SMP.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Mengadopsi prosedur Desain Pembelajaran Model X oleh Masuhara (1998), prosedur penelitian yang digunakan meliputi (1) melakukan analisa kebutuhan; (2) menulis silabus; (3) menulis konsep materi pertama; (4) evaluasi konsep materi pertama; dan (5) menulis materi final.

Penelitian ini melibatkan 32 siswa kelas IX dari SMP Negeri 7 Yogyakarta angkatan 2018/2019, 1 guru bahasa Inggris dari sekolah yang sama, 1 dosen jurusan Pendidikan Bahasa Inggris sebagai ahli materi bahasa Inggris, dan 1 dosen Pendidikan Seni Rupa sebagai ahli komik.

Data dikumpulkan melalui teknik survei, wawancara, dan skala penilaian. Survei dan wawancara dilakukan pada tahap analisa kebutuhan. Survei dilakukan dengan cara mendistribusikan kuesioner kepada siswa. Kuesioner tersebut berisi pertanyaan pilihan ganda. Wawancara dilakukan dengan bertanya kepada guru bahasa Inggris dengan beberapa topik yang sama seperti kuesioner. Berikut adalah kisi-kisi kuesioner yang digunakan dalam proses penelitian.

Tabel 1. Kisi-Kisi Kuesioner Penelitian

No Komponen	Aspek	Referensi	
1	Kebutuhan target ( <i>target needs</i> )	Kebutuhan ( <i>necessities</i> ), kekurangan ( <i>lacks</i> ), keinginan ( <i>wants</i> )	Hutchinson (1987)
2	Kebutuhan pembelajaran ( <i>learning needs</i> )	Input, prosedur pembelajaran, <i>setting</i> , peran siswa & guru	Nunan (2004)
3	Preferensi Komik	Karakter, latar tempat dan waktu, ilustrasi dan font	Mc Cloud (1994)

Skala penilaian digunakan untuk mengetahui kelayakan dari produk pada proses evaluasi. Ada dua skala penilaian yang digunakan, yaitu skala penilaian kelayakan materi dan skala penilaian kelayakan komik. Tabel di bawah ini menunjukkan kisi-kisi skala penilaian.

Tabel 2. Kisi-Kisi Skala Penilaian Materi

No Komponen	Aspek	Referensi	
1	Konten	kelengkapan, kedalaman, keakuratan isi, relevansi	BNSP (2011)
2	Bahasa	kelayakan terhadap perkembangan siswa, komunikatif, keakuratan bahasa, kesatuan ide	BNSP (2011)
3	Penyajian	sistematis, keseimbangan tiap unit, keterpusatan pada siswa, pembelajaran mandiri, evaluasi mandiri,	BNSP (2011)
4	Desain Grafis	penyusunan, ilustrasi, tipografi	BNSP (2011)

Tabel 3. Kisi-Kisi Skala Penilaian Komik

No	Komponen	Referensi
1	Ilustrasi	Mc Cloud (2006), <i>International Reading Association</i> (2007)
2	Pemilihan kata	Mc Cloud (2006), <i>International Reading Association</i> (2007)
3	Pemilihan momen, frame, dan alur	Mc Cloud (2006)

Data yang telah didapatkan melalui survei adalah data kuantitatif. Data ini dianalisa menggunakan perhitungan persen (Sugiyono dalam Sari, 2014, p.42). Jawaban dengan prosentase tertinggi dianggap sebagai suara mayoritas siswa dan menjadi pertimbangan dalam pengembangan produk. Berikut ini adalah rumus yang digunakan.

$$\text{prosentase (\%)} = \frac{f}{N} \times 100$$

f: frekuensi  
 N: jumlah responden

Wawancara dengan guru menghasilkan data kualitatif yang kemudian dianalisa dengan menggunakan teknik nalisis data deskriptif kualitatif. Data ini digunakan untuk mendukung data yang diperoleh dari kuesioner.

Skala penilaian menghasilkan data kuantitatif. Pada hasil penilaian, skor rata-rata dihitung dengan menggunakan rumus berdasarkan Suharto dalam Sari (2014, p.43) sebagai berikut.

$$Mn = \frac{\sum fx}{N}$$

Mn: rata-rata  
 $\sum fx$ : skor total  
 N: jumlah data

Hasil rata-rata tersebut kemudian diubah menjadi analisa deskriptif dengan menggunakan tabel konversi data oleh Suharto dalam Sari (2014, p.43) sebgai berikut.

Tabel 4. Tabel Konversi Data

Skala	Interval	Kategori
4	$3.25 \leq X \leq 4.00$	<i>Very Good</i>
3	$2.25 \leq X \leq 3.24$	<i>Good</i>
2	$1.75 \leq X \leq 2.24$	<i>Fair</i>
1	$1.00 \leq X \leq 1.74$	<i>Poor</i>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Kebutuhan Siswa

Deskripsi mengenai kebutuhan siswa diperoleh dari langkah pertama penelitian, yaitu analisa kebutuhan. Data yang dihasilkan dijadikan acuan dalam mengembangkan produk.

#### *Kebutuhan Target (Target Needs)*

Kebutuhan target dibagi menjadi 3, yaitu kebutuhan (*necessities*), kekurangan (*lacks*), dan keinginan (*wants*). Data ini bersumber dari hasil kuesioner dan wawancara dengan guru.

*Necessities* merujuk pada kebutuhan siswa berdasarkan situasi yang diinginkan atau berkaitan dengan target siswa (Hutchinson & Water, 1987, p.55). Mayoritas siswa (68,8%) menyatakan bahwa tujuan mereka belajar bahasa Inggris adalah untuk memahami informasi dalam bahasa Inggris dengan mudah. Selanjutnya, 43,8% dari siswa menyatakan bahwa level kemampuan membaca yang mereka butuhkan setelah mengikuti kegiatan pengayaan adalah dapat memahami berbagai macam teks dan memahami makna implisit dalam teks.

*Lacks* merujuk pada celah antara keterampilan dan pengetahuan siswa sekarang dengan pengetahuan dan keterampilan yang diinginkan (Hutchinson & Waters: 1987, p.56). 78,1% siswa menyatakan bahwa kemampuan membaca mereka saat ini adalah pada level pemula atau dapat memahami ide utama dari teks pendek dan sederhana dengan topik kehidupan sehari-hari. Hal ini juga didukung oleh wawancara dari guru yang menyatakan bahwa mayoritas siswa berada pada level pemula untuk kemampuan membaca. Kesulitan yang dihadapi oleh mereka saat membaca antara lain mengembangkan strategi membaca *skimming*, *guessing*, dan *scanning* (65,5%), memahami makna implisit dalam teks, (46,9%) dan menemukan ide utama dalam teks (31,3%).

Keinginan (*wants*) siswa secara subyektif merupakan hal lain yang perlu dipertimbangkan (Hutchinson & Waters: 1987, p.56). Keinginan siswa setelah mengikuti kegiatan pengayaan antara lain dapat memahami ide utama teks (75%), menguasai strategi membaca *skimming*, *guessing*, dan *scanning* (53,1%), dan menguasai cara menemukan makna implisit dari teks (50%).

Berdasarkan deskripsi di atas, maka pembelajaran pada produk akan difokuskan pada kegiatan mencari ide utama, menemukan makna implisit, dan pengembangan strategi membaca. Komik akan digunakan untuk menggantikan teks dan juga pada soal-soal latihan guna membantu siswa memahami makna kata bahasa Inggris berdasarkan konteks gambar. Selain itu, materi akan dilengkapi dengan *self-reflection* yang berfungsi untuk mengecek sejauh apa pemahaman siswa setelah mempelajari materi.

#### *Kebutuhan Pembelajaran (Learning Needs)*

Kebutuhan pembelajaran dibagi menjadi 4, yaitu input, prosedur, latar (*setting*), dan peran siswa-guru. Data ini didapatkan dari hasil kuesioner siswa dan wawancara dengan guru.

Input merupakan data atau informasi yang digunakan dalam materi pembelajaran (Nunan, 2004, p.47). Sebanyak 71,9% siswa menyatakan bahwa mereka menyukai bentuk teks yang diadaptasi dari sumber-sumber autentik seperti koran, majalah, resep, dan pengumuman. Sebanyak 93,8% siswa menginginkan komik yang memiliki tema kehidupan sehari-hari di keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Data ini didukung oleh hasil wawancara guru yang mengungkapkan bahwa siswa butuh sumber teks yang berasal dari kehidupan sehari-hari untuk belajar bahasa Inggris.

Prosedur merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dengan input yang diberikan pada pembelajaran (Nunan, 2004, p.52). Karena materi yang dikembangkan adalah untuk membaca, maka ada 3 bentuk pembelajaran yang digarisbawahi, yaitu pembelajaran *reading*, kosakata, dan tata bahasa. Tabel berikut menunjukkan 3 proses pembelajaran yang diinginkan oleh siswa.

Tabel 5. Prosedur Pembelajaran

Pembelajaran	Bentuk Kegiatan
Reading	Membaca komik dan menjawab pertanyaan pilihan ganda (75%)
	Membaca komik dan menentukan pernyataan benar-salah (34,4%)
	Membaca komik dan menjawab soal secara esai (15,6%)
Tata Bahasa	Melengkapi kalimat dengan kata yang tepat supaya benar secara tata bahasa (46,9%)
	Mengingat formula tata bahasa (31,3%)
	Mengidentifikasi dan membenarkan kalimat yang salah secara tata bahasa (21,9%)
Kosakata	Mencocokkan kosakata bahasa Inggris dengan arti bahasa Indonesia (50%)
	Mencari kata dalam teks dan menemukan artinya dengan kamus (50%)
	Menemukan kata dalam teks dan menemukan artinya berdasarkan konteks (40,6%)

Sebagai tambahan, berdasarkan hasil wawancara dengan guru, contoh kegiatan membaca yang dapat digunakan diantaranya seperti penyajian teks diikuti pertanyaan seperti yang ada pada soal ujian nasional.

*Setting* merupakan pengaturan yang diterapkan pada pembelajaran (Nunan, 2004, p.70). 75% siswa cenderung menyukai kegiatan individu untuk pengayaan. Untuk satu kali kegiatan pengayaan, 50% dari mereka menyatakan bahwa waktu yang ideal adalah selama 60 hingga 90 menit.

Peran (*roles*) merupakan bagian-bagian yang harus dimainkan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran (Nunan, 2004, p. 64). 68,8% siswa menyatakan bahwa peran guru yang diinginkan pada kegiatan pengayaan adalah sebagai pemberi saran, koreksi, dan timbal balik dari tugas yang diberikan. Hal ini juga senada dengan hasil wawancara dari guru yang menyatakan bahwa guru seharusnya memonitor perkembangan siswa saat belajar, termasuk di kegiatan pengayaan. Untuk peran siswa, 59,4% dari merasa bahwa mereka memiliki peran untuk mengerjakan tugas secara mandiri.

Berdasarkan deskripsi di atas, maka komik yang dimasukkan dalam materi pembelajaran akan diadaptasi dari sumber-sumber autentik. Alur yang dibuat juga melibatkan cerita kehidupan sehari-hari seorang siswa SMP. Bentuk-bentuk kegiatan yang diberikan sesuai dengan prosedur pembelajaran yang dipilih oleh siswa dan menyesuaikan kompetensi yang ada. Bagian kunci jawaban dan timbal balik juga akan diberikan pada materi sesuai dengan prinsip *self-access materials* oleh Reinders & Lewis dalam Cooker (2008).

Selanjutnya, pembelajaran berbasis tugas (*task-based instruction*) akan dipilih sebagai acuan dalam mengatur materi. Hal ini berdasarkan pertimbangan bahwa pembelajaran berbasis tugas merujuk pada materi pembelajaran yang menggunakan tugas autentik (Tomlinson: 2011, p.xvi). Pembelajaran ini juga dapat membuat siswa ‘mengambil’ (*acquire*) *grammar* karena penggunaan bahasa yang autentik.

#### Preferensi Komik

Preferensi komik siswa yang dideskripsikan meliputi karakter, latar tempat, ilustrasi, dan *font*. Data ini diperoleh melalui hasil kuesioner analisa kebutuhan.

Terkait dengan karakter utama dalam komik, karakter manusia mendapat suara terbanyak dari siswa, yaitu 56,3% dari seluruh siswa. Di posisi selanjutnya, karakter hewan dipilih oleh 46,9% siswa dan makhluk fiksi juga dipilih oleh 46,9% siswa. Sebagai tambahan, beberapa siswa

juga menginginkan karakter lainnya seperti makhluk campuran, anime, spiderman, dan naruto. Berdasarkan data ini, maka karakter utama yang dipilih untuk komik adalah manusia. Selain itu, hewan dan makhluk fiksi juga akan disertakan pada materi *fairy tale*.

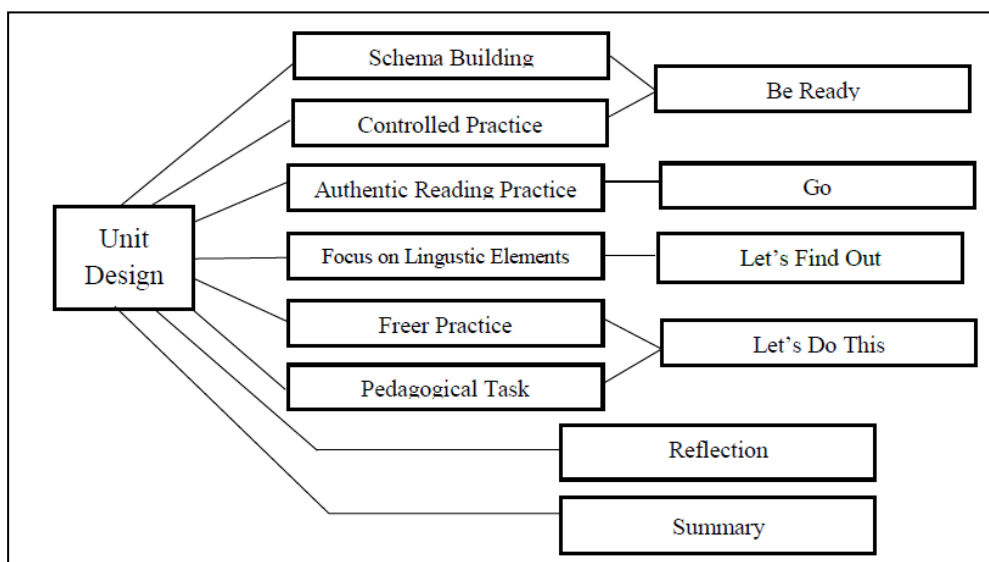
Latar tempat yang dipilih oleh siswa adalah dalam negeri (56,3%), kerajaan atau tempat fiksi (50%), dan negara lain (46,9%). Berdasarkan data ini, maka lokasi-lokasi dalam negeri akan dijadikan sebagai latar tempat komik.

Terkait dengan ilustrasi, sebanyak 93,8% siswa menginginkan komik yang berwarna dan sebanyak 15,6% siswa memilih komik hitam putih. Terkait jenis huruf, sebanyak 56,3% siswa memilih *Comic Sans MS* dan 50% memilih *Happy Monkey*. Mengikuti suara mayoritas, maka komik akan dibuat berwarna dengan jenis tulisan *Comic Sans MS*.

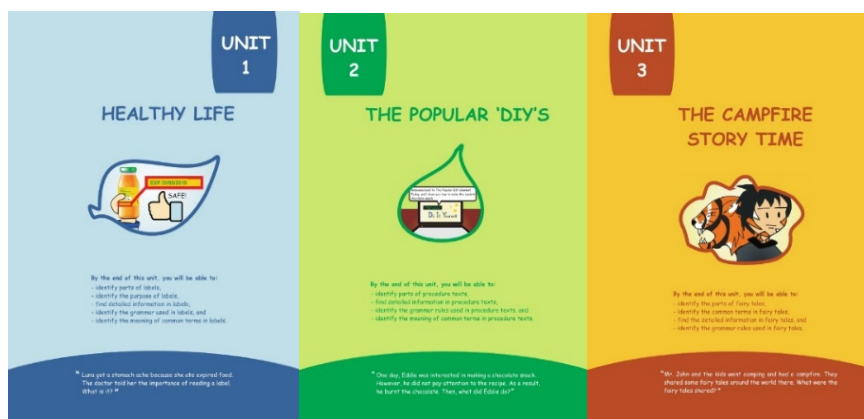
### Materi Membaca Berbasis Komik untuk Kegiatan Pengayaan

Peneliti menggunakan informasi kebutuhan siswa pada bagian sebelumnya untuk melanjutkan menulis silabus dan menulis konsep materi pertama. Silabus berisi informasi sekolah, kompetensi inti, kompetensi dasar, judul unit, topik, indikator pembelajaran, fitur teks dan bahasa, dan aktivitas pembelajaran.

Ada 3 unit yang dikembangkan. Unit tersebut dikembangkan berdasarkan langkah pembelajaran berbasis tugas (*task-based instruction*) oleh Nunan (2004). Setiap unit terdiri dari 6 bagian yang berupa *Be Ready*, *Go*, *Let's Find Out*, *Let's Do This*, *Reflection*, dan *Summary*. Berikut adalah desain unit untuk materi dan *cover* unit.



Gambar 1. Unit Desain Materi



Gambar 2. Cover Unit



Unit pertama materi berjudul *Healthy Life* dan berisi materi tentang sebuah teks pendek fungsional, yaitu label. Materi ini ditulis berdasarkan kompetensi dasar 3.3 dan 4.3. Topik pada unit ini adalah makanan, minuman, dan obat. Fitur bahasa yang dipelajari meliputi *imperative sentences, declarative sentences, dan singular-plural noun*.

Unit kedua berjudul *The Popular DIYs* membahas tentang teks prosedur. Materi ini ditulis berdasarkan kompetensi dasar 3.4 dan 4.4. Topiknya ialah resep makanan dan manual. Di unit ini, fitur bahasa yang dipelajari adalah *imperative sentences, singular-plural nouns, dan adverbs of sequences*.

Unit ketiga berjudul *The Campfire Story Time*. Materi ini dikembangkan dari kompetensi dasar 3.7 dan 4.7 dengan topik *fairytale*. Fitur bahasa yang dipelajari adalah *simple past – past continuous tense, adverbs of time, dan direct-indirect sentences*.

Bagian pertama pada setiap unit adalah *Be Ready* yang merefleksikan bagian membangun skema dan belajar terkontrol (*schema building dan controlled practice*). Bagian ini mengenalkan siswa kepada topik, fungsi sosial, dan struktur teks. Gambar 3 menunjukkan contoh dari tugas di bagian ini. Pada *task 1*, komik disajikan dan diikuti pertanyaan pilihan ganda. Pada *task 2*, siswa memilih informasi yang tersedia pada pembungkus produk.

**READ BEYOND - UNIT 1**

**BE READY**

**Task 1** Read the following comic and answer the questions.

**It's Already Expired**

Luna really likes chocolate.

One day, there was a discount for a chocolate product. Of course, Luna bought it.

However, after eating the chocolate, she had a stomachache.

Then she went to see a doctor. She gave the chocolate wrapper to the doctor.

Luna: the chocolate is already expired.

Yes, Doctor.

We had a stomach ache because you ate the expired chocolate. Next time, don't forget to check the expiry date of the products you undertake, Luna!

**Questions**

1. Why did Luna get a stomach ache?  
Answer: \_\_\_\_\_

2. What was the doctor's suggestion for Luna?  
Answer: \_\_\_\_\_

3. In your opinion, where can you find the expiry date of a product?  
Answer: \_\_\_\_\_

**Task 2** Tick the information that you might find in product wrappers or labels.

Information	Product Wrappers		
	Food	Drink	Medicine
name of the product	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
direction to use	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
direction to store	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
nutrition facts	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
drug facts	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ingredients	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
expiry date	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
contents of the product	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**NOX ACID**  
Acid Reducer

30 Tablets

**DRUG FACTS** EXP 180311

**USE**

- Reduce heartburn, indigestion, acid reflux, gas, and sour stomach.
- Relieve the pain from the heart, acid, indigestion and sour stomach.
- Do not use for more than 14 days unless your doctor tells you to.

**HOW TO USE**

Take 1 or 2 tablets 3 or 4 times a day, after meals and at bedtime.

**WARNING!**

Do not use if you are pregnant or breastfeeding. Do not use if you are allergic to any of the ingredients. Do not use if you are taking other medicines.

Figure 3: An example of labels

Gambar 3. Contoh *Be Ready*

Bagian kedua, *Go*, merefleksikan bagian praktik membaca autentik (*authentic reading practice*). Kemampuan membaca difokuskan pada menemukan ide utama, mengidentifikasi informasi detail, membaca untuk menemukan arti kata berdasar konteks, dan membuat *inferences*. Gambar 4 menunjukkan bagian *Go* pada Unit 1.

READ BEYOND - UNIT 1

GO
READ BEYOND - UNIT 1

**Task 7** Read the following comic and answer the questions by putting a cross mark (x) on the correct answer.

**Check the Label**

**Questions**

**Reading for the Main Idea**

- What is the comic about?
  - It is about Luna who loves juice.
  - It is about Luna who drink expired juice.
  - It is about Luna who check the juice bottle.
  - It is about Luna who drink juice after checking the information in the label.
- What is Say Juice?
  - It is pasteurized orange.
  - It is natural orange juice.
  - It is the common orange juice.
  - It is 100% Florida's orange juice.

**Reading for Details**

- Where should the juice be kept after the bottle is opened?
  - In a warm place
  - In a refrigerator
  - In the living room
  - In a room with an air conditioner
- How much juice does one bottle of Say Juice contain?
  - 100 ml
  - 125 ml
  - 200 ml
  - 250 ml
- When is the juice expired?
  - It is expired on March 30<sup>th</sup>, 2015.
  - It is expired on March 3<sup>rd</sup>, 2015.
  - It is expired on March 10<sup>th</sup>, 2015.
  - It is expired on March 2<sup>nd</sup>, 2015.
- Why did Luna shake the bottle?
  - Luna was excited.
  - Luna was excited.
  - The juice was delicious.
  - The label asked the consumer to shake the bottle.

Gambar 4. Contoh Bagian Go

Bagian ketiga, *Let's Find Out*, merefleksikan fokus pada bagian elemen (*focus on the element part*). Bagian ini berisi materi tentang fitur bahasa. Penjelasan materi disajikan dengan komik. Begitu pula dengan soal latihannya. Berikut adalah contoh dari *Let's Find Out* pada Unit 1.

READ BEYOND - UNIT 1

READ BEYOND - UNIT 1
READ BEYOND - UNIT 1

**LET'S FIND OUT**

Read the following comic about Imperative and Declarative Sentences.

**Imperative and Declarative Sentences**

**Task 8** Read again the label of Vormix. Then, list the declarative and imperative sentences in the table below.

Declarative Sentences	Imperative Sentences
<ul style="list-style-type: none"> <li>Each tablet contains 100 mg. metformin.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Take the pharmacist's advice.</li> </ul>

**Task 9** Fill in the blanks with the correct sentences.

Put the hot water inside the cup.      Avoid the chocolate from direct sunlight.

Do not chew the medicine.      It's already expired.

(1) \_\_\_\_\_  
You should take it with water.

(2) \_\_\_\_\_  
Don't eat it.

**BEST BEFORE 01/02/2016**

(3) \_\_\_\_\_  
It can melt because of the heat.

(4) \_\_\_\_\_  
It is a cup of instant noodle.

Gambar 5. Contoh Bagian Let's Find Out

Bagian selanjutnya adalah *Let's Do This* yang merefleksikan kegiatan bebas dan tugas pedagogis (*freer practice* dan *pedagogical task*). Soal latihan tetap menggunakan komik sebagai input utama. Berikut adalah contohnya.

**Task 11** Read the following comic and complete the label of Royal Milk with the provided words/sentences.

**Royal Milk**

One day, Lani went to a market. My father said that I need to drink milk. Anyway, I really love chocolate.

Finally, she found the milk that she likes.

CHOCOLATE MILK

This is the label of the product.

1.  2.  3.

4.  5.

ROYAL MILK

100% pure milk, 2% Belgian chocolate

250 mL

Best Before: 2023/12/31

The Best Milk for Your Daily Needs

Keep refrigerated.

Nutrition Facts

Ingredients

WARNING

**Task 12** Read again the label of Royal Milk. Complete the information of the product from the label.

Name of the Product:

Detailed Information of the Product

Description:

Contents:

Ingredients:

Direction to Use:

Direction to Store:

Expiry Date:

**Task 13** You have read some labels in this unit (Say Juice, Max Acid, Vornix, and Royal Milk). Guess the products which are needed by Mr. John and Eddie.

What do they need?

I'm infected by pinworms. What should I consume?

I had a stomach ache because of spicy food. I need an acid reducer or something to cure this.

(1) Eddie needs ...

(2) Mr. John needs ...

Say Juice Max Acid Royal Milk Vornix

Gambar 6. Contoh Bagian *Let's Do This*

Bagian terakhir adalah *Reflection, Summary, dan Answer Key*. Pada *reflection*, siswa dapat mengetahui perkembangan belajar mereka setelah mempelajari sebuah unit. Pada *summary*, ringkasan materi diberikan dalam beberapa poin. *Answer Key* atau kunci jawaban diberikan sesuai dengan prinsip *self-access materials* oleh Reinders & Lewis dalam Cooker (2008).

**REFLECTION**

Tick the right statements according to how much you have learnt in this unit.

Aspects

Understand what a label is.

Understand the purpose and the text structure of a label.

Understand when to use declarative sentences and imperative sentences.

Understand how to use singular and plural nouns.

Understand the common terms in labels.

**SUMMARY**

A label is the text written in a product wrapper.

The purpose is to inform the customers about the detailed information of the product so that they can use or consume the product well.

The structure of a label includes:

- name of product,
- detailed information of the product:
  - description,
  - content,
  - ingredients,
  - direction to store,
  - direction to use, and
  - expiry date.

Declarative sentence is used to make statements such as opinions and facts. Imperative sentence is used to make commands, requests, and directions.

Singular noun is a word indicating one person, one place, one thing, or one idea. It uses articles such as a/an, the, one, every, and each.

Plural noun is a word indicating more than one person, one place, one thing, or one idea. See #s is added to the end of this noun.

**ANSWER KEY**

"Let's check your answer."

Gambar 7. Bagian *Reflection, Summary, dan Answer Key*

Setelah penulisan konsep pertama selesai, produk dievaluasi dari 2 aspek utama: komik dan materi. Tabel berikut menunjukkan hasil dari evaluasi materi dan komik.

Tabel 6. Hasil Evaluasi Materi

No	Komponen	Rata-Rata	Deskripsi
1	Kelayakan Konten		
	a. Unit 1	3,63	<i>Very Good</i>
	b. Unit 2	3,5	<i>Very Good</i>
	c. Unit 3	3,63	<i>Very Good</i>
2	Kelayakan Bahasa		
	a. Unit 1	3,14	<i>Good</i>
	b. Unit 2	3,14	<i>Good</i>
	c. Unit 3	3,14	<i>Good</i>
3	Kelayakan Penyajian		
	a. Unit 1	3,29	<i>Very Good</i>
	b. Unit 2	3,43	<i>Very Good</i>
	c. Unit 3	3,29	<i>Very Good</i>
4	Kelayakan Grafis	3,3	<i>Very Good</i>
	Rata-rata keseluruhan	3,35	<i>Very Good</i>

Tabel 7. Hasil Evaluasi Komik

No	Komponen	Rata-Rata	Deskripsi
1	Kelayakan Ilustrasi	3,67	<i>Very Good</i>
2	Kelayakan Bahasa dan Lettering	3	<i>Very Good</i>
3	Kelayakan Frame, Momen, dan Alur	3,29	<i>Very Good</i>
	Rata-Rata	3,32	<i>Very Good</i>

Berdasarkan hasil evaluasi pada tabel 7 dan 8, produk mendapatkan skor rata-rata 3,35 untuk aspek materi dan 3,32 untuk aspek komik. Secara keseluruhan, rata-rata skor produk adalah 3,3 dari skala 1-4. Kedua aspek tersebut dideskripsikan sebagai “*very good*” atau “*sangat baik*” berdasarkan tabel konversi data. Produk tersebut juga mendapatkan catatan revisi. Artinya, produk tersebut layak digunakan setelah diperbaiki.

Dari proses evaluasi, terdapat beberapa rekomendasi dan timbal balik yang kemudian digunakan untuk menulis materi final. Dari segi materi, revisi yang dilakukan terkait dengan tata bahasa dan lokasi penyajian komik. Dari segi komik, revisi yang dilakukan terkait dengan jenis dan ukuran huruf dalam komik, warna tematik setiap unit, dan posisi obyek dalam komik.

Setelah revisi dilakukan, maka produk berupa materi *reading* berbasis komik untuk kegiatan pengayaan di sekolah menengah pertama telah dihasilkan. Produk ini dinyatakan layak setelah melalui proses evaluasi dari ahli dan dapat digunakan untuk kegiatan pengayaan bahasa Inggris secara mandiri oleh siswa kelas IX.

## SIMPULAN

Kegiatan pengayaan pada seluruh mata pelajaran, termasuk bahasa Inggris, memiliki peran penting bagi siswa untuk memperdalam pengetahuannya mengenai materi tertentu. Terkait dengan terbatasnya waktu, maka kegiatan ini dapat dilakukan oleh siswa secara mandiri di luar jam pelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu, dibutuhkan buku materi yang layak dan sesuai untuk mendampingi siswa dalam melakukan kegiatan pengayaan secara mandiri.

Komik merupakan salah satu bentuk input teks yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Komik memiliki banyak manfaat yang mendukung pembelajaran seperti populer,

visual yang menarik, memotivasi, dan dapat menjelaskan materi dengan tingkat kesulitan yang tinggi. Penggunaan komik dapat dilakukan secara fleksibel pada setiap materi keterampilan, termasuk *reading*. Berdasarkan manfaat-manfaatnya, maka komik dapat digunakan buku materi *reading* untuk kegiatan pengayaan secara mandiri.

Ada dua hasil utama dari penelitian ini. Yang pertama ialah deskripsi mengenai kebutuhan belajar siswa SMP terkait dengan pembelajaran bahasa Inggris. Hasil kedua adalah buku materi *reading* berbasis komik untuk kegiatan pengayaan mandiri di kelas IX. Buku ini dikembangkan mengacu pada prinsip kegiatan pengayaan, pembelajaran mandiri, dan analisa kebutuhan siswa. Produk tersebut dinyatakan layak melalui proses evaluasi dari para ahli, namun produk tersebut belum diketahui keefektifannya. Oleh karena itu, perlu diadakan penelitian lanjutan untuk mengetahui keefektifan dari produk yang telah dikembangkan. Di sisi lain, deskripsi mengenai analisa kebutuhan belajar siswa dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan produk pembelajaran bahasa Inggris yang serupa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Balbi, R. (1997). Resources, In. P.Doye & A.Hurrell (Eds.), *Foreign language education in primary schools (age 5/6 to 10/11) (pp.35–50)*. Strasbourg, France: Council of Europe.
- BNSP. (2011). *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Tahun 2011*, <http://bsnp-indonesia.org/2011/05/12/instrumen-penilaian-buku-teks-pelajaran-tahun-2011/> (diakses 22 Februari 2017)
- Chou, M.J., Hsu, Y.H., & Chen C.C. (2015). Will Aesthetics English Comic Books Make Junior High School Students Fall in Love with English Reading?. *Universal Journal of Educational Research*. Vol 3, No 10, (pp.671–679).
- Cooker, L. (2008). Self-access materials. In B. Tomlinson (Ed.), *English language learning materials: A critical review (p. 110-132)*. London: Continuum.
- Csabay, N. (2006). Using comic strips in language classes. *English Teaching Forum*. Vol 44, No 1, (pp.24–26).
- Direktorat Pembinaan SMA. (2010). Juknis Pembelajaran Tuntas, Remedial, dan Pengayaan di SMA. <https://www.scribd.com/doc/85152561/23-juknis-pembelajaran-tuntas-remedial-pengayaan-isi-revisi-0104> (diakses 22 Februari 2017)
- Hutchinson, T. & Waters, A. (1987). *English for specific purposes*. Cambridge: Cambridge University Press.
- International Reading Association. (2007). *Elements of Comics Evaluation*. [http://www.readwritethink.org/files/resources/lesson\\_images/lesson1056/evaluation.pdf](http://www.readwritethink.org/files/resources/lesson_images/lesson1056/evaluation.pdf) (diakses 22 Februari 2017)
- Kartono, G. (1976). Kedudukan dan fungsi bahasa asing di Indonesia. In. *Politik bahasa nasional (pp.121-130)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- MacBeath, J. (1993). *Learning for yourself: supported study in strathclyde schools*. Gasglow, Scotland: Sales and Publications.
- Masuhara, H. (1998). What do teachers really want from a coursebook?, In. B. Tomlinson (Eds.), *Materials development in language teaching (pp. 239-264)*. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press.
- Mc Cloud, S. (1994). *Understanding comics the invisible arts*. New York: HarperCollins Publishers.
- Mc Cloud. (2006). *Making comics*. New York: HarperCollins Publishers.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Permendikbud no.22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta, Indonesia: Mendikbud RI.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Permendikbud no.24 tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah*. Jakarta: Mendikbud RI.

- Meyer, et al. (2008). *What is independent learning and what are the benefits for students?*. <http://www.curee.co.uk/files/publication/%5Bsite-timestamp%5D/Whatisindependentlearningandwhatarethebenefits.pdf> (diakses 27 Februari 2017)
- Nunan, D. 2004. *Task-based language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Richards, J. C., & Schmidt, R. (2010). *Longman dictionary of language teaching and applied linguistics (4th ed.)*. London, England: Longman (Pearson Education).
- Richards, J. C. (2015). *Key issues in language teaching*. Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Saenz, J. (2015). *Enrichment strategies for bilingual students*. [http://c.ymcdn.com/sites/www.ca.gifted.org/resource/resmgr/Conference\\_2015/Janet\\_Saenz.pdf](http://c.ymcdn.com/sites/www.ca.gifted.org/resource/resmgr/Conference_2015/Janet_Saenz.pdf) (diakses 27 Februari 2017)
- Sari, A.W.S. (2014). *Developing english comic strips speaking materials for grade ten students of sman 1 sleman based on curriculum 2013*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Tomlinson, B. (2011). *Materials development in language teaching*. Cambridge, England: Cambridge University Press.
- White, C. (2008). Language learning strategies in independent language learning: an overview. In T.W. Lewis & M. S. Hurd (Eds.), *Language learning strategies in independent settings*, (pp.3-24), Clevedon: Multilingual Matters.
- Yang, G. (2013). *Strengths of comics in education*. <http://geneyang.com/comicsedu/strengths.html> (diakses 23 Januari 2017)