

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEKS
BIOGRAFI DALAM UPAYA MENINGKATKAN MINAT BACA
PADA SISWA KELAS X SMKN 3 BANDUNG**

Yani Maryani

Diterima Januari 2020	Disetujui Februari 2020	Dipublikasikan Maret 2020
-----------------------	-------------------------	---------------------------

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media komik pembelajaran, khususnya materi teks biografi untuk siswa kelas X SMKN 3 Bandung. Penelitian mengacu pada model pengembangan metode 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Pada tahap *define* diawali dengan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengukur kebutuhan terhadap pembelajaran. Pada tahap *design* dilakukan dengan menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu pemilihan media dan perancangan produk. Tahap *develop* dilakukan dengan dua langkah yaitu pengembangan produk berdasarkan perancangan pada tahap sebelumnya, dan uji kelayakan produk melalui hasil analisis dari validasi ahli. Tahap *disseminate* adalah tahap akhir dari pembuatan media komik. Tahap ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu tahap pengemasan dan penyebarluasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media yang dihasilkan berupa komik telah memenuhi kriteria dengan rerata skor 91,52% atau berkategori sangat valid sehingga dinyatakan bahwa media komik yang dikembangkan sangat layak digunakan oleh siswa kelas X SMKN 3 Bandung; (2) hasil perhitungan diperoleh bahwa media yang dikembangkan efektif dengan *gain score* 0,72 dan bobot keefektifan sebesar 30,25% dibandingkan dengan media konvensional; (3) media komik dapat meningkatkan minat baca siswa dengan *gain score* sebesar 0,45 dengan kategori sedang.

Kata Kunci: *media, komik, minat baca*

PENDAHULUAN

Membaca dapat memperluas cakrawala berpikir dan menambah keilmuan. Membaca merupakan kebiasaan yang diperoleh setelah seseorang dilahirkan. Namun, membaca bukanlah kebiasaan bawaan, sehingga perlu dipupuk, dibina, dan ditingkatkan.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 4 dan ayat 5 menyatakan bahwa “prinsip penyelenggaraan pendidikan adalah dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat”. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Somadayo (2011:7) yang menyatakan bahwa setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca. Keterampilan membaca sangatlah penting untuk dimiliki oleh semua orang terutama oleh siswa karena dengan membaca kita dapat memahami berbagai macam informasi yang kita terima. Keterampilan membaca pada abad 21 merupakan kemampuan memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif (Depdiknas, 2016).

Kenyataannya, minat baca masyarakat khususnya anak sebagai pelajar saat ini masih rendah. Berdasarkan data survei badan pusat statistika (bpsmkp.kkp.go.id, 11 November 2014) menunjukkan pada tahun 2006 masyarakat Indonesia belum menjadikan kegiatan membaca sebagai sumber utama mendapatkan informasi. Masyarakat lebih memilih menonton televisi (85,9%), mendengarkan radio (40,3%) daripada membaca koran (23,5%).

Berdasarkan studi *Most Littered Nation In The World 2016* minat baca di Indonesia menduduki peringkat 60 dari 61 negara.

Sementara itu, data Perpustakaan Nasional tahun 2017 menyebutkan frekuensi membaca orang Indonesia rata-rata hanya tiga sampai empat kali per minggu. Sementara jumlah buku yang dibaca rata-rata hanya lima hingga sembilan buku per tahun.

Data dari statista.com per Januari 2018 menunjukkan sebuah fakta bahwa 44 persen populasi masyarakat dewasa Indonesia menggunakan smartphone untuk mengambil foto dan video, hanya tiga persen yang menggunakannya untuk membaca buku maupun majalah digital. Hal tersebut menyebabkan Indonesia berada di posisi kedua terakhir dalam hal minat baca.” (Akbar, 2018, “UNESCO: Persentase Minat Baca Masyarakat Indonesia Hanya 0,01 Persen”: <https://infokomputer.grid.id/2018/02/berita/berita-reguler/unesco-persentase-minat-baca-masyarakat-indonesia-hanya-001-persen/>, diakses tanggal 9 April 2018, pukul 16.24).

Rendahnya minat baca disebabkan harga buku yang mahal dan terbatasnya fasilitas perpustakaan sehingga membaca tidak lagi sebagai sarana pembelajaran dan hiburan bagi masyarakat Indonesia. Masyarakat Indonesia lebih banyak mencari informasi dari media sosial daripada buku.

Harris dan Sipay (dalam Tidjan, 2001:6) mengemukakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi minat baca adalah faktor yang berasal dari luar individu yang meliputi tersedianya buku-buku, status sosial ekonomi, serta pengaruh orang tua, teman sebaya dan guru.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengembangkan minat baca siswa adalah mendesain kurikulum atau sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk

melakukan kegiatan membaca bahan bacaan yang terkait dengan kurikulum atau sistem pembelajaran yang ada (Daryanto, 2009:1). Selain itu, guru dituntut mampu membuat inovasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, produktif, dan menyenangkan.

Pembelajaran dipandang sebagai proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada siswa selaku penerima pesan, (Arif S. Sadiman, 2010:12). Untuk mencapai sasaran pembelajaran dibutuhkan banyak persyaratan dan kesiapan yang matang, baik guru maupun siswa. Persiapan dan kesiapannya menyangkut materi, fisik dan psikis. Dalam hal ini materi meliputi bahan ajar dan medianya.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, siswa diharuskan memahami dan menguasai keterampilan seperti menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Dalam hal ini, guru memegang peran sebagai fasilitator untuk mendukung keberhasilan siswa dalam mencapai keempat keterampilan tersebut. Salah satu upaya efektif yang dapat dilakukan guru untuk mendukung keberhasilan siswa dalam mencapai keterampilan tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran tertentu dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini

membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 3 Bandung, dan wawancara guru bahasa Indonesia diperoleh informasi bahwa siswa kurang berminat membaca buku pelajaran bahasa Indonesia. Persentase hasil angket terhadap minat baca siswa tersebut sebagai berikut: (a) pemusatan perhatian 62,41%, (b) penggunaan waktu 61,65%, (c) motivasi membaca 57,96%, (d) emosi dalam membaca 67,29%, (e) usaha untuk membaca 61,42%, dan (f) perasaan senang 69,24%.

Asumsi dasar yang menyebabkan masih kurangnya minat baca siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia jika dilihat dari kenyataan di lapangan adalah media pembelajaran yang merupakan alat bantu guru dalam mengajar tidak dijumpai ketika proses belajar mengajar di kelas. Siswa hanya berpegang pada buku paket yang diberikan guru tanpa disertai media yang mendukung saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga hal itu menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak senang maupun tertarik untuk membaca dan mempelajari materi bahasa Indonesia.

Berkaitan dengan masalah tersebut, yang perlu dibenahi oleh guru dalam pembelajaran adalah penggunaan media. Guru tidak harus mengandalkan buku dari pemerintah, tetapi harus mampu berinovasi dalam

pelaksanaan pembelajaran yang membuat siswa memahami pelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran yang dapat menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada hasil pembelajaran yang lebih baik. Media dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menggali informasi dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Ahmad Susanto (2013:46) yang mengatakan bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa agar dapat mengingat pelajaran dengan mudah, menyediakan stimulus belajar, siswa menjadi aktif dalam merespons, memberi umpan balik dengan cepat, dan menghindari kebosanan siswa dalam proses pembelajaran. Senada dengan hal tersebut, Murwani (2006:66) mengatakan bahwa media akan membantu siswa untuk memvisualkan hal-hal abstrak, mengasah rasa, merangsang kreativitas, menemukan pengetahuan, dan memaknai konsep. Dengan demikian media pembelajaran merupakan pendukung untuk kelancaran proses pembelajaran, meningkatkan minat baca dan daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat lebih variatif. Selain buku mata pelajaran atau buku teks, siswa dapat memanfaatkan ensiklopedia, kamus, dan sebagainya. Media pembelajaran juga dapat dikembangkan dalam bentuk lain.

Namun, tidak dipungkiri saat ini pendidik masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat tradisional, meskipun fasilitas pembelajaran yang tersedia di sekolah

tersebut memadai, sehingga pembelajaran belum menimbulkan rangsangan kreativitas siswa dan pembelajaran menjadi monoton. Hal ini disebabkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran yang bersifat tradisional menyebabkan siswa mengalami kejenuhan yang berdampak pada kemampuan siswa dalam mengapresiasi. Hal tersebut menunjukkan pentingnya variasi pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas kelas sebagai sumber belajar.

Berbicara tentang media pembelajaran, sebenarnya sudah banyak media yang telah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran. Namun, untuk mata pembelajaran bahasa Indonesia, masih sedikit penggunaan media terkait dengan pembelajaran.

Buku pelajaran sekarang lebih banyak berupa buku teks, meskipun sudah ada variasi penambahan ilustrasi tetapi belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap peningkatan minat baca siswa. Minat baca yang rendah menyebabkan keaktifan dan hasil belajar menjadi rendah. Kerumitan bahan ajar yang disampaikan semakin membuat siswa kurang tertarik untuk membaca buku pelajaran termasuk buku bahasa Indonesia. Siswa cenderung tertarik membaca buku cerita bergambar (seperti komik) dibanding buku pelajaran, dikarenakan komik memiliki alur cerita yang runtut dan teratur memudahkan untuk diingat kembali. Selain itu, komik juga dapat menambah pengetahuan pembaca. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Daryanto (2010:139-140) bahwa komik dapat menambah kemampuan membaca siswa serta penguasaan kosakata yang jauh lebih banyak

daripada siswa yang tidak menyukai komik. Dari kecenderungan inilah komik dibuat dengan berisikan materi pelajaran agar siswa lebih menyukai untuk membaca dan belajar. Dibandingkan dengan buku teks yang tidak bergambar serta tidak mengandung ilustrasi yang menarik, komik diharapkan dapat membangkitkan minat siswa untuk membaca.

Hal tersebut juga diungkapkan oleh Soejono Trimono (2012:43) bahwa komik dapat membantu siswa mengembangkan minat bacanya. Komik yang berisi gambar beserta teks pendukung mampu membuat siswa lebih tertarik untuk membaca, sehingga komik dapat mengembangkan imajinasi siswa melalui gambar-gambar yang ada di dalam komik. Jadi, materi pelajaran yang ada dalam cerita komik akan lebih tertanam pada diri siswa.

Komik juga dapat meningkatkan literasi bahkan dapat memberikan inspirasi imajinasi anak sesuai dengan masa perkembangan anak. Komik memiliki keunikan tersendiri dibandingkan buku bacaan dongeng, dan lain-lain. Karena komik memiliki deretan gambar, panel-panel, balon-balon teks dan karakter tokoh maupun gerakan tubuh tokoh yang lucu. Ketika membaca seakan-akan ikut serta mengalaminya (M.A. Lubis, 2017:247).

Daryanto (dalam Danaswari dkk, 2013:5) berpendapat bahwa komik memiliki kelebihan yaitu cara penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Selain itu kelebihan komik menurut Angkowo dan Kosasih (dalam

Danaswari dkk, 2013:5) yaitu (1) menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami isi dari komik; (2) menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata-kata dari cerita pada komik; (3) menggunakan warna yang menarik dan terang sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk membaca komik; (4) cerita pada komik sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari, sehingga mereka akan lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami.

Melihat permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa sehingga siswa tidak bosan dan tertarik untuk membaca serta mempelajari bahasa Indonesia. Untuk itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui prosedur pengembangan komik sebagai media pembelajaran teks biografi untuk siswa kelas X SMK Negeri 3 Bandung, keefektifan komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi teks biografi, dan peningkatan minat baca siswa SMKN 3 Bandung dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran.

METODE

Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development (R and D)*. Menurut Sugiyono (2017:297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan ini mengembangkan media komik pembelajaran materi teks

biografi untuk kelas X di SMK Negeri 3 Bandung. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini menghasilkan media komik pembelajaran berbentuk modul. Model yang digunakan melalui pengembangan metode 4D oleh Thiagarajan, dkk (1974) yang terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*). Secara garis besar keempat tahap tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut (Mulyatiningsih, 2012 : 195-199).

Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-test post-test control group design*. Dalam desain ini subjek terdapat dua kelompok yang dipilih, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan (Sugiyono, 2012:113).

Perlakuan dalam penelitian ini adalah penggunaan media komik dalam pembelajaran teks biografi pada kelompok eksperimen dan tanpa media komik untuk kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, penulis berupaya meneliti perbedaan kemampuan memahami teks biografi setelah adanya perlakuan terhadap kelompok yang menggunakan media komik dengan kelompok yang tidak menggunakan media komik. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui efektif tidaknya penggunaan media komik dalam pembelajaran teks biografi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur Pengembangan Komik

Prosedur pengembangan komik dalam penelitian ini menggunakan model

pengembangan metode 4D oleh Thiagarajan, dkk (dalam Mulyatiningsih, 2012:195-199). Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Berikut hasil penelitian menggunakan model pengembangan metode 4D.

1. Define (Pendefinisian)

Tahap ini menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini diawali dengan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengukur kebutuhan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas X SMK Negeri 3 Bandung, khususnya materi teks biografi. Data yang diperoleh diperlukan untuk menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa kelas X SMK Negeri 3 Bandung. Data diperoleh dari analisis kebutuhan hasil pengisian kuesioner 34 peserta didik kelas X sebagai kelas sampel dan wawancara analisis kebutuhan guru di SMK Negeri 3 Bandung. Analisis kebutuhan dilaksanakan pada tanggal 8 Oktober 2018 sampai selesai.

Berdasarkan hasil kuesioner analisis kebutuhan siswa yang diisi oleh 34 peserta didik kelas X SMKN 3 Bandung, dapat disimpulkan bahwa gaya belajar yang disenangi siswa saat pembelajaran adalah belajar kelompok. Kedua, dari empat pilihan isi tampilan materi, siswa memilih materi yang dilengkapi dengan teks dan gambar. Ketiga, siswa kelas X SMK Negeri 3 Bandung rata-rata mengatakan senang membaca komik. Keempat kebanyakan siswa setuju seandainya materi teks biografi dikemas dalam bentuk komik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diperoleh kesimpulan bahwa guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran untuk siswa. Namun, guru juga tertarik terhadap tawaran penulis apabila pengembangan media komik dipergunakan untuk pembelajaran teks biografi kepada siswa kelas X di SMK Negeri 3 Bandung. Beliau juga memberikan saran terhadap penyusunan pengembangan media komik dengan ketentuan, yaitu bahasa yang digunakan untuk media komik adalah bahasa Indonesia sehari-hari, kemudian juga dilengkapi contoh-contoh dan latihan-latihan soal untuk

uji kemampuan siswa.

2. Design (Desain)

Tujuan pada tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu pemilihan media yang sesuai tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan pemilihan format. Setelah diketahui produk yang dikembangkan berdasarkan hasil tahapan *define*, maka pada tahapan ini dilakukan perancangan produk. Hasil *design* produk sebagai berikut.

Tabel 1. Kerangka Penyusunan Desain Media Komik

No.	Kerangka Penyusunan	Tampilan
1.	Sampul	
2.	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	<p>Bagian I</p> <p>A. Kompetensi Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia. 3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. 4. Mengolah, menalar, dan menyajikan dalam ranah kongkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan. <p>B. Kompetensi Dasar</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.14 Menganalisis butir-butir penting yang dapat diteladani dari teks biografi berkaitan dengan bidang pekerjaan 4.14 Menyajikan hal-hal yang dapat diteladani dari tokoh yang terdapat dalam teks biografi berkaitan dengan bidang pekerjaan yang dibaca secara tertulis

<p>3.</p>	<p>Indikator dan tujuan pembelajaran</p>	<p>C. Indikator 3.14.1 Menemukan unsur-unsur biografi 3.14.2 Mengidentifikasi hal-hal yang dapat diteladani dari teks biografi 4.14.1 Menyampaikan kembali hal-hal yang dapat diteladani dari tokoh yang terdapat dalam teks biografi 4.14.2 Memberikan komentar terhadap hal-hal yang dapat diteladani dari tokoh yang terdapat dalam teks biografi berkaitan dengan bidang pekerjaan baik secara lisan maupun tulis.</p> <p>D. Tujuan Pembelajaran Melalui penggalan informasi dan diskusi, peserta didik mampu: 1. menemukan unsur-unsur biografi dengan tepat. 2. mengidentifikasi hal-hal yang dapat diteladani dalam teks biografi dengan tepat. Melalui diskusi, peserta didik dapat : 3. menyampaikan kembali hal-hal yang dapat diteladani dari tokoh yang terdapat dalam teks biografi 4. memberikan komentar terhadap hal-hal yang dapat diteladani dari tokoh yang terdapat dalam teks biografi</p>
<p>4.</p>	<p>Pengenalan tokoh</p>	
<p>5.</p>	<p>Peta Konsep</p>	<p>E. Peta Konsep</p> <pre> graph TD A[Teks Biografi] --> B[Menganalisis butir-butir penting] A --> C[Menyajikan hal yang dapat diteladani] B --> D[Unsur-unsur Biografi] B --> E[Hal yang dapat diteladani] C --> F[Menyampaikan kembali hal-hal yang dapat diteladani] C --> G[Memberi komentar] </pre>
<p>6.</p>	<p>Materi komik dijabarkan melalui gambar dan dialog yang jelas ekspresi wajah, latar, garis gerak, dan balon kata</p>	 <p>Sebetulnya bagaimana sih pembentukan teks biografi itu? Sebuah biografi disusun oleh orientasi, kejadian penting, dan reorientasi.</p>
<p>7.</p>	<p>Uji Kemampuan Siswa</p>	<p>F. UJI KEMAMPUAN SISWA</p> <p>I. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat!</p> <p>1. Perhatikan teks berikut! [Sepanjang perjalanan hidupnya, beliau mendapat banyak peristiwa penting menghampirinya. Sebagaimana adalah pilihan-pilihan yang ia ambil dengan penuh keberanian. Sebagian lagi adalah kesempatan-kesempatan yang memberinya ruang untuk berbuat sesuatu, terutama untuk bangsa ini di kala itu. Jabatan yang pernah diudukinya adalah Ketua Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI), Menteri Keuangan pada Kabinet Syukur, dan Gubernur Bank Indonesia. Pejuangnya yang paling terkenal adalah mencetuskan sampai berjang dari lebarnya lujang dalam peristiwa yang dikenal dengan PRRI. Terus, bagi anak seorang tokoh agama di Banten ini, kesemuanya itu tetap dimaknai sebagai karunia Allah.]</p> <p>Unsur biografi yang terdapat pada kutipan biografi tersebut adalah ... a. tokoh b. penokohan c. amanat d. tema e. gaya bahasa</p> <p>2. Perhatikan teks berikut! [Willbrodus Surendra Broto Rendra lahir di Solo, 7 November 1935. Ia penyair ternama yang kemp dijuluki sebagai "Burung Merak". Ia mendirikan Bengkel tester di Yogyakarta pada tahun 1967 dan juga Bengkel Tester Rendra di Depok. Semasa masa kuliah, ia sudah aktif menulis cerpen dan esai di berbagai majalah.]</p> <p>Cuplikan tersebut menceritakan ... a. Latar belakang W.S. Rendra b. Kelahiran seorang penyair c. Perjalanan awal W.S. Rendra d. W.S. Rendra penyair dari Yogyakarta e. W.S. Rendra, seorang penyair yang kulihsan</p>

8.	Daftar Pustaka	<div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">G. DAFTAR PUSTAKA</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Kemendikbud. 2017. <i>Bahasa Indonesia kelas X edisi revisi</i>. Kosasih, Engkos. 2016. <i>Cerdas Berbahasa Indonesia</i>. Jakarta: Erlangga. Sobandi. 2017. <i>Mandiri Bahasa Indonesia</i>. Jakarta: Erlangga.</p> </div>
9.	Profil Penulis	<div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="flex: 1;">  </div> <div style="flex: 2; padding-left: 10px;"> <p style="text-align: center; margin-top: 0;">TENTANG PENULIS</p> <p>Yani Maryani, S.Pd. merupakan anak pertama dari pasangan Ii Suherman dan A.Titing Setiasih. Penulis lahir di kota Bandung pada tanggal 14 Februari 1977. Penulis bertempat tinggal di Kp. Sapan RT 04 RW 14 Desa Tegalluar Kecamatan Bojongsong Kabupaten Bandung. HP 082262001164. Alamat email penulis maryaniyani1977@gmail.com.</p> <p>Penulis menempuh pendidikan SD di SDN Muararajeun VII Bandung, lulus tahun 1989. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 12 Bandung, lulus tahun 1992. Setelah lulus SMP, penulis melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 6 Bandung dan lulus tahun 1995. Setelah lulus SMA penulis mengikuti tes UMPTN ke IKIP Bandung yang sekarang berubah nama menjadi UPI. Alhamdulillah penulis lulus seleksi dan diterima di jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Penulis lulus dari UPI Bandung pada tahun 2000.</p> <p>Pada tahun 2001 penulis menjadi staf pengajar di SMA Medina Bandung sampai dengan tahun 2010. Penulis juga pernah menjadi staf pengajar di SMP Yayasan Tulus Kartika Bandung pada tahun 2003 sampai dengan tahun 2009. Tahun 2009 penulis menjadi guru tetap di SMK Negeri 3 Bandung. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan S-2 di Universitas Pasundan pada tahun 2016.</p> </div> </div>

3. Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan dua langkah yaitu pengembangan produk berdasarkan perancangan pada tahap sebelumnya, dan uji kelayakan produk

melalui hasil analisis dari validasi ahli.

Setelah produk selesai didesain, selanjutnya produk dinilai oleh validator ahli. Hasil penilaian ahli sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli pada Media Komik

No.	Validator	Persentase Rerata Skor (PRS)	Kevalidan	Kelayakan
1.	Materi	93%	Sangat Valid	Sangat Layak
2.	Media	98,8%	Sangat Valid	Sangat Layak
3.	Guru Bahasa Indonesia	88,8%	Valid	Layak
4.	Siswa Kelas X SMKN 3	85,51%	Valid	Layak
Rata-rata		91,52%	Sangat Valid	Sangat Layak

Tabel 2 menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi pembelajaran bahasa memperoleh persentase 93% atau berkategori sangat valid sehingga dinyatakan bahwa media komik yang dikembangkan sangat layak digunakan siswa kelas X SMK. Begitu juga dengan penilaian dari ahli media memperoleh persentase 98,8% atau berkategori sangat valid sehingga dinyatakan bahwa media komik yang dikembangkan sangat layak digunakan siswa kelas X SMK. Penilaian dari guru bahasa Indonesia kelas X SMK Negeri 3 Bandung memperoleh persentase 88,8% atau berkategori valid sehingga dinyatakan bahwa media komik yang dikembangkan layak digunakan siswa kelas X SMK. Selanjutnya penilaian siswa kelas X SMK Negeri 3 Bandung memperoleh persentase 85,51% atau berkategori valid sehingga dinyatakan bahwa media komik yang dikembangkan layak digunakan siswa kelas X SMK.

Rata-rata penilaian dari validator yaitu sebesar 91,52% atau berkategori sangat valid sehingga dinyatakan bahwa media komik yang dikembangkan sangat layak digunakan siswa kelas X SMK.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan sangat valid sehingga sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas X semester 2, khususnya materi teks biografi berdasarkan kurikulum 2013.

4. Disseminate (Penyebaran)

Tahap ini merupakan tahap akhir dari pembuatan media komik. Tahap ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu tahap pengemasan dan penyebarluasan. Penyebarluasan dengan hasil akhir berupa modul komik yang sudah dicetak warna dan siap digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Keefektifan Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Teks Biografi

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil rata-rata tes akhir kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil tes akhir kelas kontrol (87,71 > 71,57). Dari data yang diperoleh, maka dapat diketahui ada perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran teks biografi siswa kelas X SMKN 3 Bandung yang menggunakan media komik dengan yang tidak menggunakan media komik.

Pemberian perlakuan dengan menggunakan media komik, memudahkan peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan perhitungan diperoleh *gain score* antara tes awal dan tes akhir kelas eksperimen sebesar 0,72. Hasil perhitungan bobot keefektifan sebesar 30,25%, artinya penggunaan media komik dalam pembelajaran teks biografi siswa kelas X SMKN 3 Bandung lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media konvensional.

Penggunaan media pembelajaran yang sudah teruji keefektifannya akan mampu menarik perhatian peserta didik dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Peningkatan Minat Baca Siswa

Analisis peningkatan minat baca peserta didik didasarkan pada indikator minat baca yang dikemukakan oleh *Crow and Crow* dalam Sholeh dan Wahab (2008). Adapun aspek yang dinilai menyangkut aspek pemusatan perhatian yang terdiri atas dua indikator, yaitu (1) melaksanakan kegiatan membaca secara fokus, dan

(2) melaksanakan kegiatan secara aktif di kelas.

Aspek minat baca yang kedua adalah penggunaan waktu yang terdiri atas satu indikator, yaitu menggunakan waktu secara efektif. Aspek yang ketiga adalah motivasi membaca yang terdiri atas tiga indikator, yaitu (1) mengatasi hambatan membaca; (2) mengutamakan membaca dari pekerjaan lain, dan (3) menunjukkan prestasi belajar. Aspek yang keempat adalah emosi dalam membaca yang terdiri atas tiga indikator, yaitu (1) menyimpulkan hasil dari membaca; (2) memberikan tanggapan terhadap buku yang dibaca, dan (3) melaksanakan kegiatan dengan rasa senang tanpa keterpaksaan.

Aspek kelima adalah usaha untuk membaca yang terdiri atas dua indikator, yaitu (1) memiliki buku bacaan, dan (2) meminjam buku bacaan. Aspek yang keenam adalah perasaan senang yang terdiri atas satu indikator, yaitu semangat dalam membaca buku. Analisis minat baca menggunakan skala skor 1 s.d. 5.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa minat baca siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan komik dan setelah diberikan perlakuan menunjukkan hasil yang berbeda. Hasil rekapitulasi angket pada pembahasan sebelumnya diketahui bahwa sebelum diberikan perlakuan, indikator minat baca yang paling rendah adalah penggunaan waktu yaitu dengan rata-rata skor sebesar 15,43. Rata-rata skor tertinggi adalah emosi dalam membaca yaitu sebesar 50,56. Berdasarkan hasil penelitian sebelum perlakuan menunjukkan bahwa 14% peserta didik memiliki minat baca yang tinggi dan 86% peserta didik memiliki minat baca yang cukup. Secara keseluruhan rerata skor minat baca sebelum

perlakuan adalah 186,5 dengan kategori cukup.

Berdasarkan hasil penelitian minat baca siswa setelah perlakuan menunjukkan bahwa indikator dengan rerata skor terendah adalah penggunaan waktu yaitu sebesar 20,31. Rerata skor tertinggi adalah emosi dalam membaca yaitu sebesar 60,91. Secara keseluruhan rerata minat baca siswa setelah perlakuan sebesar 235 dengan kategori tinggi. Menurut perhitungan *gain score*, peningkatan minat baca siswa dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran yaitu sebesar 0,45. Dengan demikian, penggunaan komik sebagai media pembelajaran efektif meningkatkan minat baca siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa produk pada penelitian ini adalah komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca pada siswa kelas X SMKN 3 Bandung. Produk ini dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah model pengembangan 4D (*define, design, develop, disseminate*). Setelah produk selesai didesain, selanjutnya produk dinilai oleh validator ahli. Rata-rata penilaian dari validator ahli yaitu sebesar 91,52% atau berkategori sangat valid sehingga dinyatakan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan oleh siswa kelas X SMKN 3 Bandung.

Penggunaan media pembelajaran yang sudah teruji keefektifannya akan mampu menarik perhatian peserta didik dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selanjutnya, diketahui bahwa minat baca siswa setelah perlakuan menunjukkan bahwa indikator dengan rerata skor terendah adalah penggunaan waktu yaitu sebesar 20,31.

Rerata skor tertinggi adalah emosi dalam membaca yaitu sebesar 60,91. Secara keseluruhan rerata minat baca siswa setelah perlakuan sebesar 235 dengan kategori tinggi. Menurut perhitungan *gain score*, peningkatan minat baca siswa dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran yaitu sebesar 0,45. Dengan demikian, penggunaan komik sebagai media pembelajaran efektif meningkatkan minat baca siswa.

Demikian penelitian ini dapat dijadikan beberapa referensi pada penelitian selanjutnya. Produk yang dikembangkan sebaiknya bervariasi dan lebih lengkap, tidak hanya untuk teks biografi saja. Selain itu, media komik yang dikembangkan lebih dikombinasikan dengan program atau aplikasi terbaru agar produk yang dihasilkan lebih bagus agar lebih meningkatkan minat peserta didik untuk membaca materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama
- Ades, Sanjaya. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Akbar, Dayu. 26 Februari 2018. "UNESCO: Persentase Minat Baca Masyarakat Indonesia Hanya 0,01 Persen". <https://infokomputer.grid.id/2018/02/berita/berita-reguler/unesco-persentase-minat-baca-masyarakat-indonesia-hanya-001-persen/> diakses pada 9 April 2018 pukul 16:24.
- Amita, Febrinia Nur. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik dalam Pembelajaran Teks Eksposisi Kelas VII-C SMP Negeri 1 Wonoayu- Sidoarjo*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arita, Murwani. 2006. *Asuhan Keperawatan keluarga Konsep dan Aplikasi Kasus*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ayuna. 2009. *Optimalisasi Fungsi Perpustakaan Sekolah Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa*. http://pustaka.ut.ac.id/puslata/online.php?menu=bmpsho_rt_detail2&ID=345, diakses tanggal 3 Maret 2018, pukul 15.17).
- Bashori, Miftakul Muhammad. 2013. *Pengembangan Media Aplikasi Webserver Eksplanasi untuk Pembelajaran Teks Eksplanasi Kelas VII-F SMP Negeri 2 Krembung Sidoarjo*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Penerjemah: Rahayu S. Hidayat. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- El-Fikri, Syahrudin. 22 Juli 2016. "Minat Baca yang Rendah." <http://www.republika.co.id/berita/koran/opini-koran/16/07/22/oapl025-minat-baca-yang-rendah>, diakses pada 9 April 2018 pukul 16.10
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Franz, Kurt. 1986. *Membina Minat Baca Anak*. Bandung: Remaja Karya.
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making (Membuat Komik)*. Jakarta: PT Indeks
- Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti. <http://www.tribunnews.com/regional/2017/05/15/memprihatinkan-ternyata-minat-baca-indonesia-duduki-peringkat-60-dari-61-negara>
- <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20180326160959-282-285982/minat-baca-masyarakat-indonesia-masih-rendah>
- Jurnal Pendidikan Fisika. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran Fisika Kelas VIII Materi Gaya Ditinjau dari Minat Baca Siswa. UNS: Surakarta.
- Jurnal Tarbiyah. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat baca PPKn MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. UIN: Sumatera Utara.
- Kemendikbud. 2016. *Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan: Jakarta.
- L, Susiani. 2006. *Bikin Komik dengan Adobe Ilustator dan Adobe Photoshop*. Yogyakarta: Andi
- Maharsi, Indiria. 2010. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- Rahman, dkk. 1985. *Minat Baca Murid SD di Jawa Timur*. Jakarta: Depdikbud.
- Ratnasari, Yunita. 2011. Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Minat Baca Siswa Kelas V SD Negeri Bojongsari I Kabupaten Purbalingga. Skripsi Sarjana pada FIP UNY Yogyakarta.
- Sekar. 2008. Perpustakaan Komunitas dan Perkembangannya. <http://ypr.or.id/site/lang/id/perkembangaperpustakaankomunitas/>, diakses tanggal 20 April 2009 jam 17.56).
- Sudjana dan Rivai. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. 1998. Kontribusi Pustakawan Dalam Meningkatkan Minat Baca. <http://74.125.155.132/search?4=cache:xoP0yfNJtWwJ:lib.ugm.ac.id/data/pubdat/p/pusta/supriyono1.pdf+definisi+'minat+baca'&cd=2&hl=id&ct=cln&gl=id>, diakses tanggal 25 November 2009 jam 19.56).
- Susanto, Ready. 2008. *Buku Paket XI SMA/SMK/MAK Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Bandung: Nuansa.