

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Ratu Farichah Sururi

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
Aceng Hasani

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

### *Abstract*

*The purpose of this research study was to determine the effect of using Media Comic and Learning Styles to Reading Comprehension Narrative Text English Result. The method used in this study is an experimental method to design a 2 x 2 factorial design. Research was conducted at SMAN 4 Pandeglang in the 2nd half of the school year 2013/2014 with a sample of 52 randomly selected students, with 26 students in experimental and 26 students of class control. Data was collected through questionnaires directly to the sample, test or treatments work, and written test. The results showed that: 1) There is a significant effect of learning comics and audio media on learning outcomes of reading comprehension English narrative text with the results  $F_{calculated} 6.089 > F_{table} 4.08$ . 2) There is a significant relationship between field independent and field dependent learning styles on learning outcomes of reading comprehension English narrative text with the results  $F_{calculated} 19.465 > F_{table} 4.08$ . 3) There is a significant effect of the interaction between media comic and style learning on learning outcomes reading comprehension English narrative text reading with the results  $F_{calculated} 5.374 > F_{table} 4.08$ .*

**Keywords:** *Comic Media, Learning Styles and Reading Comprehension of English Narrative Text Result.*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media komik dan gaya belajar terhadap hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan rancangan desain faktorial 2 x 2. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 4 Pandeglang pada semester 2 tahun ajaran 2013/2014 dengan sampel 52 orang siswa yang dipilih secara acak, dengan 26 siswa kelas eksperimen dan 26 siswa kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket langsung kepada sampel, tes perlakuan atau perbuatan, dan tes tertulis berbentuk uraian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran komik dan audio terhadap hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris dengan hasil  $F_{hitung}$  sebesar  $6,089 > F_{tabel} 4,08$ . 2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara gaya belajar field independent dan field dependent terhadap hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris dengan hasil  $F_{hitung}$  sebesar  $19,465 > F_{tabel} 4,08$ . 3) Terdapat pengaruh yang signifikan interaksi antara media komik dan gaya belajar terhadap hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris dengan hasil  $F_{hitung}$  sebesar  $5,374 > F_{tabel} 4,08$ .

**Kata kunci:** Media Komik, Gaya Belajar dan Hasil Belajar Pemahaman Makna Bacaan Teks Naratif Bahasa Inggris.

### **A. PENDAHULUAN**

#### **1. LATAR BELAKANG MASALAH**

Dalam berkomunikasi manusia perlu bahasa, bahasa adalah alat penting dalam interaksi komunikasi manusia. Salah satunya adalah bahasa Inggris sebagai bahasa internasional yang digunakan dalam berkomunikasi oleh seluruh manusia di bumi ini. Selain itu bahasa Inggris adalah alat atau kunci dalam pembelajaran. Sebagai bahasa internasional dan kunci dalam pembelajaran, bahasa Inggris juga sering digunakan dalam

beberapa kegiatan manusia seperti: bisnis, politik, teknologi dan pendidikan.

Khususnya untuk pendidikan di Indonesia, bahasa Inggris diajarkan sebagai mata pelajaran yang diwajibkan mulai dari tingkat SD, SMP, SMA sampai perguruan tinggi. Karena bahasa Inggris bukanlah bahasa ibu, banyak dari para siswa yang mendapati kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris seperti menterjemahkan, menyusun kalimat, membuat dialog dan pemahaman grammatikal. Oleh sebab itu, untuk

mendapatkan proses pembelajaran bahasa Inggris yang baik harus didasarkan kepada empat keterampilan yang meliputi: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Keterampilan membaca adalah salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, terutama ketika siswa memahami makna bacaan dari teks saat diberikan dalam materi pelajaran. Kendalanya siswa kurang termotivasi dalam keterampilan

membaca, hal ini disebabkan minimnya kosakata dalam bahasa Inggris. Sehingga hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris yang diperoleh rendah, berdasarkan interview dengan guru bahasa Inggris kelas X untuk hasil nilai ulangan harian dari 32 siswa hanya 10 orang yang sudah mencapai nilai KKM yaitu 76 di semester dua ini. Keadaan inilah yang terjadi di SMA Negeri 4 Pandeglang, dan data nilai hasil belajarnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1. Daftar Nilai Rata-Rata Ujian Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2013/2014 Mata Pelajaran Bahasa Inggris SMA Negeri 4 Pandeglang**

No	Kelas	Rata-rata Nilai Ujian Semester Ganjil
1.	X IPA	48,34
2.	X IPS	45,20
3.	XI IPA	55
4.	XI IPS	54,85
5.	XII IPA	49,28
6.	XII IPS	49,02

Sumber : Tata Usaha SMA Negeri 4 Pandeglang.

Dari tabel 1 terlihat bahwa nilai rata-rata bahasa Inggris yang diperoleh siswa masih jauh dari standar yang diharapkan. Pemerintah melalui keputusan Menteri Pendidikan Nasional nomor 19 tahun 2005 menetapkan ketuntasan belajar minimal yang harus dicapai siswa adalah 75 %. Selain itu, ironisnya siswa masih menganggap bahwa pelajaran bahasa Inggris dianggap sulit terutama dalam memahami makna bacaan dari suatu teks. Padahal membaca suatu teks adalah bagian terpenting yang diujikan pada Ujian Nasional maupun ujian sekolah, melalui pemahaman bacaan akan menambah pengetahuan dan kosakata siswa. Oleh karena itu siswa perlu memahami makna bacaan dari teks tersebut.

SMA Negeri 4 Pandeglang salah satu sekolah, yang ditunjuk oleh pemerintah secara langsung pada awal tahun pembelajaran 2013/2014 menggunakan Kurikulum 2013. Dan disesuaikan dari urutan tahap kelas yang rendah yaitu kelas X, dalam implementasinya Kurikulum 2013 pada proses pembelajaran dari siswa diberi tahu menjadi siswa mencari tahu. Agar peserta didik belajar secara aktif, guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna, sedemikian rupa, sehingga mereka mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar.

Motivasi yang seperti ini akan tercipta kalau guru dapat menyakinkan peserta didik akan kegunaan materi pembelajaran bagi kehidupan nyatanya. Demikian juga, guru harus dapat menciptakan situasi sehingga materi

pembelajaran selalu tampak menarik, dan tidak membosankan.

Tidak semua siswa mampu menyerap materi pelajaran hanya dengan menggunakan satu metode saja. Bahkan kemampuan siswa untuk memahami dan menyerap materi pelajaran berbeda-beda tingkatannya. Hal ini dikarenakan gaya belajar setiap siswa berbeda-beda tingkatannya. Ada sebagian siswa yang lebih suka mencari informasi dan pengetahuannya sendiri, pengetahuan yang diperoleh berdasarkan pengkajian berbagai informasi yang diperolehnya dengan menggunakan kemampuannya sendiri dan tidak bergantung pada apa yang disampaikan guru. Sementara itu, ada siswa yang menerima begitu saja pengetahuan yang diperolehnya, lebih suka mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru sehingga mereka memperoleh suatu pengetahuan secara utuh tanpa harus melakukan pengkajian perbagian materi dan sangat bergantung pada orang lain, baik itu teman atau guru.

Yang terjadi di sekolah, seringkali guru memberikan pelajaran tanpa memperhatikan gaya belajar setiap siswa atau dengan kata lain guru masih menyamaratakan gaya belajar yang dimiliki setiap siswa. Sehingga yang terjadi tidak semua siswa mampu menyerap berbagai informasi dan materi pelajaran dengan baik, padahal para ahli pendidikan mengungkapkan tentang perlunya kualitas pembelajaran. Untuk itu dalam proses pembelajaran, salah satu hal

yang harus diperhatikan adalah gaya belajar setiap siswa.

Oleh sebab itu diperlukan guru yang kreatif, guru yang memilih media, metode dan pendekatan yang tepat dalam kondisi siswanya sehingga proses pembelajaran merupakan proses yang berkualitas, efisien, serta mempunyai daya tarik bagi siswa sehingga mengalami proses pembelajaran yang menyenangkan dan pada akhirnya hasil belajar yang mereka capai optimal.

Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak, mental maupun dalam aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Peran media pembelajaran sangat diperlukan, sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih segar dan menyenangkan. Tanpa mengesampingkan komponen pembelajaran yang lain, dapat dikatakan bahwa media mempunyai faktor penting untuk menyampaikan materi pelajaran. Peran media begitu penting dalam memudahkan penyampaian sebuah materi ajar sehingga dibutuhkanlah media-media pembelajaran yang inovatif seperti media komik.

Komik merupakan bagian rangkaian gambar yang bercerita serta memberikan kesan-kesan terhadap pembacanya. Gambar kartun yang terdapat di dalam komik mempunyai kekuatan untuk memancing perhatian dan mempengaruhi sikap dan perilaku pembacanya, sehingga dapat meningkatkan motivasi untuk membacanya.

Komik dapat menjadi media yang sangat efektif, terutama dalam memahami makna bacaan teks naratif yang ceritanya dibuat sederhana dan merupakan gambaran kehidupan manusia sehingga memudahkan pembaca untuk lebih mengerti serta menghayati isi pesan yang terkandung didalamnya. Sebagai contoh menjelaskan struktur penulisan mulai dari pengenalan, isi dan akhir cerita.

Penggunaan media komik dalam teks naratif sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media komik dalam pembelajaran akan menciptakan suasana yang lebih menarik, efektif dan efisien. Selain itu media komik dapat diasosiasikan sebagai penarik, perhatian sehingga membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.

Salah satu tujuan aspek dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah aspek

membaca. Pemahaman makna dalam membaca merupakan proses memahami kata dan memadukan arti dalam kalimat dan struktur bacaan, sehingga pembaca mampu memahami isi teks yang dibacanya dan akhirnya dapat merangkum bacaan tersebut dengan menggunakan bahasa sendiri.

Untuk memahami makna dalam bacaan teks naratif agar tidak menjenuhkan, salah satunya dengan menggunakan media komik yang dapat memberikan motivasi siswa terhadap hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris. Dengan menggunakan media ini, diharapkan pemahaman akan makna bacaan teks naratif bisa dimengerti oleh siswa tanpa terlebih dahulu dijelaskan oleh guru.

Kondisi inilah yang menuntut sistem pembelajaran di SMA Negeri 4 Pandeglang khususnya kelas X, yang telah menggunakan Kurikulum 2013 yang pengembangan dan implementasinya menuntut siswa untuk belajar mandiri dan guru hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya belum sesuai dengan harapan, khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris. Masalahnya adalah sejauh mana penggunaan media komik dan pengaruhnya akan gaya belajar terhadap hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris.

Hal ini menunjukkan bahwa guru menyampaikan materi pelajaran masih secara manual dan konvensional. Dengan keadaan seperti ini guru dituntut untuk melakukan berbagai inovasi dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, ada pengaruhnya media komik dan gaya belajar terhadap hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris siswa. Walaupun hal itu belum diuji kebenarannya namun secara teoretis media komik memegang peranan penting dengan hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka perlu dilakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Komik dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pemahaman Makna Bacaan Teks Naratif Bahasa Inggris Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Pandeglang.

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris antara siswa yang belajar dengan menggunakan media komik dan siswa yang belajar dengan menggunakan media audio pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Pandeglang?
- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris antara siswa yang memiliki gaya belajar *field independent* dan siswa yang memiliki gaya belajar *field dependent* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Pandeglang?
- c. Apakah terdapat interaksi penggunaan media komik dan gaya belajar terhadap hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Pandeglang?
- d. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris antara siswa yang menggunakan media komik dan gaya belajar *field independent* dengan siswa yang menggunakan media audio dan gaya belajar *field independent* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Pandeglang?
- e. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris antara siswa yang menggunakan media komik dan gaya belajar *field dependent* dengan siswa yang menggunakan media audio dan gaya belajar *field dependent* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Pandeglang?
- f. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris antara siswa yang menggunakan media komik gaya belajar *field independent* dengan siswa yang menggunakan media komik dan gaya belajar *field dependent* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Pandeglang?
- g. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris antara siswa yang menggunakan media audio dan gaya belajar *field independent* dengan siswa yang menggunakan media audio dan gaya belajar *field dependent* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Pandeglang?

### 3. Tujuan Penelitian

Manfaat penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Kedua manfaat itu sebagai berikut:

- a. Manfaat teoritis  
Peneliti diharapkan dapat memberikan kontribusinya dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris.
- b. Manfaat praktis
  - 1) Bagi siswa, untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai berbagai media pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar bahasa Inggris siswa.
  - 2) Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan agar guru dapat lebih menginovasikan media pembelajaran sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
  - 3) Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai bahan pengembangan untuk lebih memperhatikan media pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan.

### B. KAJIAN TEORETIK

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting di samping tiga keterampilan berbahasa lainnya yaitu: menyimak, berbicara, dan menulis. Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Membaca juga dapat dikatakan sebagai aktivitas yang kompleks dengan menggerakkan atau sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah, meliputi orang yang harus menggunakan pengertian khayalan, mengamati dan mengingat-ingat yang dihubungkan dengan skemata pembaca.

Menurut Tarigan (2008: 7) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata-kata secara individual akan dapat dipahami. Dalam

hal ini membaca adalah suatu usaha untuk menelusuri makna yang ada dalam tulisan. Menurut Farr yang dikutip Dalman (2013: 5) mengemukakan "*reading is the heart of education*" yang artinya membaca merupakan jantung pendidikan. Dalam hal ini, orang yang sering membaca pendidikannya akan maju dan ia memiliki wawasan yang luas.

Dan tujuan memahami makna bacaan adalah kegiatan membaca yang berusaha memahami isi bacaan/teks secara menyeluruh. Seseorang dikatakan memahami makna bacaan secara baik apabila memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) kemampuan menangkap arti kata dan ungkapan yang digunakan penulis. (2) kemampuan menangkap makna tersurat dan makna tersirat, dan (3) kemampuan membuat kesimpulan.

Dalam Kurikulum 2013 ruang lingkup pembelajaran bahasa Inggris meliputi empat keterampilan berbahasa, salah satu diantaranya adalah keterampilan membaca. Pada keterampilan membaca text naratif yaitu: Memahami makna dalam wacana tertulis interpersonal dan transaksional sederhana secara formal maupun informal dalam bentuk *narrative* dalam konteks kehidupan sehari-hari.

*To narrate a story of a problematic event in order to arouse emotion in the readers, to make to think, to get a lesson of moral value* (Pardiyono, 2012: 3). Tujuan dari memahami teks naratif adalah memicu emosi anak para pembaca atau mendengarkan kisah tersebut dapat memperoleh pelajaran moral untuk dirinya. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar bahasa Inggris yang diarahkan keempat keterampilan, salah satunya yaitu: membaca dengan kemampuan menangkap arti kata dan ungkapan yang digunakan penulis, kemampuan menangkap makna tersurat dan makna tersirat, dan kemampuan membuat kesimpulan.

Dengan tujuan tercapai kompetensi yang ditargetkan pada materi pelajaran yang diberikan dalam ranah kognitif pada konsep materi teks naratif.

Kata media adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang berasal dari bahasa Latin *medius* antara, istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan penerima (Smaldino, 2012: 7). Dalam bahasa Indonesia bisa diartikan sebagai antara atau sedang, selain itu media adalah bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu

proses penyajian informasi (Hosnan, 2013: 222).

Olson dalam Miarso (2011: 457) mendefinisikan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol dengan melalui rangsangan indra tertentu, disertai penstrukturan informasi. Menurut AECT (*Association for Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Sanjaya (2012: 57) mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi.

Gerlanch & Ely dalam Arsyad (2011: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Heinich yang dikutip oleh Arsyad (2011: 4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat sehingga dapat digunakan dengan tepat (Sujipto, 2011: 9). Dalam kegiatan pembelajaran, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti: bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang dengar (*audio visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjelas.

Sudjana dan Rivai (2010: 2) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Rosi dan Breidle dalam Sanjaya (2012: 58) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi (2012: 58) alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Bagi Rossi media itu sama dengan alat-alat fisik yang mengandung informasi dan pesan pendidikan.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diambil simpulan media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang disampaikan adalah pesan pembelajaran dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses pembelajaran. Dan pengelompokan media dibuat oleh para peneliti menurut pokok-pokok pengertian yang mendasarinya. Di antara kategorisasi itu terdapat perbedaan akan tetapi juga persamaan-persamaan, walaupun menggunakan istilah-istilah yang berbeda-beda. Dari pengelompokan media itu ada kaitannya dengan media pembelajaran adalah media komik (visual) dan media audio (auditorial).

*Comique* sendiri berasal dari bahasa Yunani purba yaitu *komikos* bentukan dari kata kosmos yang berarti bercanda atau bersuka cita. Dalam bahasa Belanda ada istilah *Komiek* yang berarti pelawak, sebutan lain komik adalah *Funies* yang berarti lucu. Di Jerman istilah untuk komik adalah *Bildergeshichte* bermakna cerita bergambar atau deretan gambar (Sasongko, 2013: 50).

Sudjana dan Rivai (2010: 64) mengemukakan komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang menggungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Menurut McCloud (2009: 9) komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang berurutan dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau tanggapan estetis pembacanya.

Menurut White yang dikutip Hartati (2006: 8) komik adalah rangkaian gambar kartun dalam satu panil maupun rangkaian gambar kartun dalam bingkai-bingkai yang disebut komik strip. Dan dalam bahasa Inggris, komik sekali muat atau bersambung dalam

penerbitan pers disebut *comic strip* atau *strip cartoon*. Komik yang diterbitkan dalam bentuk buku disebut *comic book* tapi secara umum seluruhnya disebut *comics*.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2007: 583) komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Dalam Ensiklopedia Nasional Indonesia (1997: 54) kata komik berasal dari bahasa Prancis *comique*, yang sebagai kata sifat lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda artinya pelawak atau badut.

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya komik dicetak diatas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk mulai dari strip dalam koran, dimuat dimajalah hingga berbentuk buku sendiri ([www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)).

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting, yaitu kemampuan dalam menciptakan minat belajar para siswa serta membantu lebih mudah untuk mengingat pelajaran yang telah dipelajari oleh siswa. Selain itu komik adalah pilihan menarik untuk menjadi media pembelajaran karena keterlibatan emosi pembacanya akan sangat mempengaruhi memori daya ingat akan bahan-bahan yang mereka pelajari. Kriteria komik yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris menurut Trimmo (2007: 22), diantaranya:

1. Media komik yang bisa menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.
2. Mempermudah siswa menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.
3. Dapat mengembangkan minat baca siswa.
4. Seluruh cerita komik menuju satu hal yakni kebaikan.

Pembelajaran dengan media komik dapat memotivasi siswa untuk lebih memahami suatu masalah yang diajukan. Selain itu dengan mengikuti peragaan yang dilakukan oleh tokoh dalam komik, siswa dapat mengkonstruksi sendiri konsep-konsep bacaan teks naratif. Pengorganisasian komik yang baik akan membawa siswa melalui pengalaman belajar yang sesuai dan terorganisir dari suatu konsep ke konsep berikutnya. Kondisi ini akan sangat membantu siswa dalam membentuk pemahaman makna bacaan teks naratif.

Pemahaman konsep harus diikuti latihan-latihan untuk memberi keyakinan diri bahwa konsep-konsep yang dipelajari benar-benar dipahami secara mantap sebelum pindah ke konsep berikutnya. Dampak positif dari komik juga adalah kemampuan menyediakan asosiasi yang diperlukan otak untuk memicu daya ingat yang timbul karena adanya gambar-gambar pada komik tersebut.

De porter, dkk, 2000:67 menyatakan bahwa sebuah gambar lebih berarti daripada seribu kata, jika anda menggunakan media dalam situasi belajar akan terjadi hal yang menakjubkan. Bukan hanya mengawali proses belajar dengan cara merangsang kemandirian, alat peraga atau media secara harfiah menyalakan jalur saraf seperti kembang api di malam Lebaran. Beribu-ribu asosiasi tiba-tiba dimunculkan ke dalam kesadaran, kaitan ini menyediakan konteks yang kaya untuk pembelajaran yang baru.

Dalam pembelajaran bahasa asing (Inggris), gambar dalam komik dapat pula digunakan untuk mendorong dan menstimulasi pengungkapan gagasan siswa, baik secara lisan maupun tulisan. Gambar yang merupakan rangkaian kegiatan atau cerita disajikan secara berurutan. Siswa berlatih mengungkapkan adegan dan kegiatan-kegiatan tersebut apabila dirangkaikan akan menjadi suatu cerita. Gambar cerita ini akan lebih menarik lagi jika didasarkan kepada cerita rakyat atau dogeng-dogeng populer bagi masyarakat dan siswa pada khususnya (Arsyad, 2012: 119).

Selain itu, komik yang dibuat juga disesuaikan dengan materi dan tujuan yang akan diajarkan. Gambar yang disajikan dalam komik bahasa Inggris berbentuk kartun, hal ini dikarenakan gambar-gambar kartun disukai oleh siswa. Fungsi gambar tersebut hanya sebagai ilustrasi dari cerita yang disajikan yang sesuai dengan materi yang akan dibahas. Sedangkan materi *text narrative* disajikan melalui percakapan dari tokoh-tokoh dalam komik.

Sebagai salah satu media pembelajaran, karakteristik komik memusatkan perhatian di sekitar cerita, ceritanya mengenai diri pribadi sehingga pembaca dapat segera mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan-tindakan dari perwatakan tokoh utamanya, ceritanya ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi, komik dibuat

lebih hidup, serta diolah dengan pemakaian warna-warna secara bebas (Sudjana dan Rivai, 2012: 64).

Komik secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: komik strip (*comic strip*) dan komik buku (*comic book*). Komik strip adalah suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah biasanya disambung ceritanya. Sedangkan yang dimaksud buku komik adalah komik berbentuk buku. Dalam penelitian ini menggunakan komik strip karena lebih simpel, waktu yang digunakan lebih efektif dan akan lebih cepat dipahami oleh siswa (Trimo, 2007: 37).

Menurut Sudjana dan Rivai (2012: 68) mengemukakan bahwa peranan pokok dari komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa. Penggunaan komik dalam pembelajaran sebaiknya dipandu dengan metode pembelajaran, sehingga komik akan menjadi media pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, komik selain berfungsi sebagai media hiburan juga dapat dijadikan media efektif untuk tujuan pembelajaran. Untuk pembelajaran di sekolah tentu dipilih komik yang dapat menghibur dan dapat menimbulkan gairah belajar.

### C. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat (Riduwan, 2013: 50). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik dan gaya belajar terhadap hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris.

Dengan desain faktorial 2 x 2, pada kelompok eksperimen dan control menggunakan teknik *purposive sampling*, adalah teknik penentuan sampel dengan kriteria tertentu (Sugiyono, 2013:126).

Rancangan yang digunakan adalah *Intact group comparison*, yaitu dengan melihat perbedaan hasil post test antara kelompok eksperimen dan kontrol. Desain penelitiannya disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 2. Desain Penelitian Eksperimen**

Media pembelajaran Pemahaman makna bacaan	Media komik A <sub>1</sub>	Media audio A <sub>2</sub>
B <sub>1</sub>	A <sub>1</sub> B <sub>1</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>
B <sub>2</sub>	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>

#### 1. Populasi dan Sampel

Populasi sebagai sasaran penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 4 Pandeglang tahun pelajaran 2013/2014 pada semester genap yang berjumlah 320 siswa, dari sepuluh kelas/rombongan belajar.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini diambil teknik *purposive sampling*, yaitu mengambil dua kelas dari populasi dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu:

Langkah pertama dilakukan dengan cara diundi untuk mendapatkan kelas perlakuan (A), sehingga didapatkan kelas eksperimen (A<sub>1</sub>) yang akan mendapatkan media komik dan kelas kontrol (A<sub>2</sub>) yang akan menggunakan media

audio. Langkah kedua dilakukan pre-test untuk menentukan kelompok siswa yang mempunyai gaya belajar *field independent* dan kelompok gaya belajar *field dependent*. Perlakuan (B) sebagai variabel moderator atau atribut dalam suatu kelas. Dalam hal ini tes dimaksudkan untuk mengetahui siswa yang mempunyai gaya belajar *field independent* (B<sub>1</sub>) dan gaya belajar *field dependent* (B<sub>2</sub>), baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Dari jumlah siswa keseluruhan yang ditetapkan untuk sampel penelitian ini adalah sebanyak 52 siswa, jadi jumlah kelas eksperimen 26 orang dan 26 orang untuk kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut ini:

**Tabel 3. Sampel dan Pengelompokannya**

A B	A		Jumlah
	A <sub>1</sub>	A <sub>2</sub>	
B <sub>1</sub>	26	26	52
B <sub>2</sub>	26	26	52
Jumlah	52	52	52

Mengacu pada rumusan masalah dan hipotesis penelitian, data yang sudah dikumpulkan dalam penelitian kemudian akan dianalisis dengan menggunakan metode statistik analisis varian (ANOVA) 2 x 2 pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Tetapi sebelum dilakukan analisis varian, harus dilakukan dulu uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas populasi.

Penelitian ini menggunakan dua jenis media pembelajaran dalam dua kelompok perlakuan, dua kelompok siswa dibedakan antara siswa yang mempunyai gaya belajar *field independent* dan *field dependent*. Dengan menggunakan teknik anava dua jalur diharapkan dapat menemukan perbedaan hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris antara siswa yang menggunakan media komik dan media audio. Selanjutnya dengan uji-

t untuk mengetahui pengaruh media mana yang menimbulkan hasil belajar tinggi antara siswa yang mempunyai gaya belajar *field independent* dan *field dependent*.

#### D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data penelitian yang akan disajikan pada bagian bab ini berkaitan dengan variabel penggunaan media komik sebagai (X<sub>1</sub>) dan dan gaya belajar (X<sub>2</sub>) terhadap hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris (Y). Penelitian eksperimen ini menggunakan desain faktorial 2 X 2 dengan analisis data menggunakan ANOVA dua jalur, sementara untuk pengolahan data menggunakan bantuan *software* SPSS 17. Berikut ini disajikan dalam tabel di bawah ini:



**Tabel 4. Analisis Data Hasil Belajar**  
Descriptive Statistics

Dependent Variable: HASIL BELAJAR B.INGGRIS

MEDIA PEMBELAJARAN	GAYA BELAJAR	Mean	Std. Deviation	N
MEDIA KOMIK	FIELD INDEPENDENT	82.69	10.127	13
	FIELD DEPENDENT	65.38	9.005	13
	Total	74.04	12.886	26
MEDIA AUDIO	FIELD INDEPENDENT	70.38	8.282	13
	FIELD DEPENDENT	65.00	9.574	13
	Total	67.69	9.190	26
Total	FIELD INDEPENDENT	76.54	11.024	26
	FIELD DEPENDENT	65.19	9.108	26
	Total	70.87	11.535	52

Uji normalitas menggunakan Chi Kuadrat ( $\chi^2$ ) pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan hipotesis yang diuji yaitu:

$H_0$  = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

$H_a$  = Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Kriteria pengujian: jika  $\chi^2$  hitung <  $\chi^2$  tabel, maka  $H_0$  diterima.

Test Statistics

	Chi-Square	df	Asymp. Sig.
MEDIA KOMIK	8.615 <sup>a</sup>	8	.376
MEDIA AUDIO	16.231 <sup>a</sup>	8	.262
FIELD INDEPENDENT	7.231 <sup>b</sup>	7	.405
FIELD DEPENDENT	8.615 <sup>c</sup>	5	.125
MEDIA KOMIK, FIELD INDEPENDENT	2.615 <sup>d</sup>	6	.855
MEDIA KOMIK, FIELD DEPENDENT	2.000 <sup>e</sup>	4	.736
MEDIA KOMIK, FIELD INDEPENDENT	3.538 <sup>e</sup>	4	.472
MEDIA KOMIK, FIELD DEPENDENT	4.077 <sup>f</sup>	5	.538

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang dipilih menjadi responden berasal dari kelompok yang sama. Dalam penelitian ini, uji homogenitas yang

digunakan adalah uji F satu sampel *Levene statistic*. Kaidah pengujian adalah: Terima  $H_0$  jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dan sebaliknya tolak  $H_0$  jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ .

**Test of Homogeneity of Variances**

MEDIA KOMIK

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,368	3	17	,777

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , yaitu  $368 < 3,20$  dan nilai sig.  $777 > 0,05$ , hal ini menunjukkan bahwa kedua

kelompok penelitian homogen. Hasil pengujian hipotesis secara keseluruhan disajikan dalam tabel ANOVA berikut:

## Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: HASIL BELAJAR B. INGGRIS

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	2659,135 <sup>a</sup>	3	886,378	10,309	,000
Intercept	261138,942	1	261138,942	3037,292	,000
MEDIA_PEMBELAJARAN	523,558	1	523,558	6,089	,017
GAYA_BELAJAR	1673,558	1	1673,558	19,465	,000
MEDIA_PEMBELAJARAN * GAYA_BELAJAR	462,019	1	462,019	5,374	,025
Error	4126,923	48	85,978		
Total	267925,000	52			
Corrected Total	6786,058	51			

a. R Squared = ,392 (Adjusted R Squared = ,354)

**E. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan data hasil penelitian, analisis dan pengujian hipotesis yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris dengan media komik lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan media audio. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting, yaitu kemampuan dalam menciptakan minat belajar para siswa serta membantu lebih mudah untuk mengingat pelajaran yang telah dipelajari oleh siswa. Selain itu komik adalah pilihan menarik untuk menjadi media pembelajaran karena keterlibatan emosi pembacanya akan sangat mempengaruhi memori daya ingat akan bahan-bahan yang mereka pelajari.
2. Hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris antara siswa yang memiliki gaya belajar *field independent* dan menggunakan media komik dalam pembelajaran lebih tinggi dibanding dengan menggunakan media audio. Secara umum karakteristik siswa *field independent*, yaitu orientasi impersonal, berpikir analitik, mandiri dan sensitif terhadap masalah sosial. Dan media komik selain berfungsi sebagai media hiburan juga dapat dijadikan media efektif untuk tujuan serta hasil pembelajaran.
3. Terdapat pengaruh interaksi antara media komik dengan gaya belajar terhadap hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif bahasa Inggris. Dari temuan ini dapat disimpulkan terbukti bahwa media komik dapat meningkatkan hasil belajar pemahaman makna bacaan teks naratif

bahasa Inggris bagi siswa yang memiliki gaya belajar *field independent*, dan media audio bagi siswa yang memiliki gaya belajar *field dependent*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, yang akan melakukan penelitian lebih lanjut terutama berkaitan dengan media komik dan gaya belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran lain.
2. Bagi siswa, diharapkan untuk menambah ilmu dan wawasan serta lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.
3. Bagi guru, diharapkan dapat lebih menginovasikan media pembelajaran yang bervariasi dalam mata pelajaran lain untuk lebih meningkatkan hasil belajar dan memperhatikan gaya belajar siswa.
4. Bagi sekolah, diharapkan media komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dan dijadikan sebagai sumber oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin dkk. 2012. *Teori dan Kajian Wacana Bahasa Indonesia*. Tangerang: Pustaka mandiri.
- Arifin. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Buku Panduan Penulisan Tesis Edisi 2*. 2013. Serang: Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Brown, Douglas H. 2007. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. California: Pearson Education, Inc.
- Brown & Frederick. 2003. *Principles of Educational and Psychological Testing*. New York: Holt Rinehart and Wiston Inc.
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Djaali. 2008. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.
- DePorter, B., dan Reardon, M., dan Nourie, S. (2000) *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Dunn, R. 1992. *Teaching Elementary Students Through Their Individual Learning Style: Practical Approaches for Grade 3-6*. USA: Allyn & Bacon.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan. 2013. *Kamus Profesional Guru*. Jakarta: Yudhistira.
- Lukman, Adi. 2005. *Kamus Besar Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Miarso, Yusufhadi. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Pardiyono. 2012. *Sure You Can EFKIA*. Yogyakarta: Andi.
- Pateda, Mansoer. 2010. *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. 2013. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfa Beta.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. 2012. *Media Pembelajaran komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sasongko, G. Setiawan. 2013. *Panen Duit Dari Kartun, Komik, Ilustrasi*. Klaten: Pustaka Wasilah.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wahana Prima.
- Smaldino, Lowther. 2012. *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfa Beta.
- Sujipto dkk. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Syah, Muhibbin. 2012. *Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Logos.
- Tarigan, Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trimo. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.

Uno, Hamzah. 2010. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

[http://www.e-jurnal.com/2013/03/field-independent\\_and\\_field-dependent.html](http://www.e-jurnal.com/2013/03/field-independent_and_field-dependent.html), Diakses 29 April 2014.

<http://belajarpsikologi.blogspot.com/2013/01/gaya-belajar.html>, Diakses 29 April 2014.

<http://www.wys@yahoo.com/2013/04/karakteristik-gaya-belajar.html>, Diakses 29 April 2014.