

LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN PEMULA



PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN *PRINTED
MATERIAL COMIC STRIPS* SEBAGAI MEDIA UNTUK
MENINGKATKAN KOSAKATA SISWA SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA DI KUDUS

Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun

Ketua Peneliti

Atik Rokhayani, S.Pd., M.Pd.

0601058402

Anggota Peneliti

Aisyah Ririn P.U, S.S., M.Pd.

9906009396

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

Desember 2013

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Printed Material Comic Strips
Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Sekolah
Menengah Pertama Di Kudus

Peneliti / Pelaksana
Nama Lengkap : ATIK ROKHAYANI, S. Pd., M. Pd.
NIDN : 0601058402
Jabatan Fungsional : Assisten Ahli
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Nomor HP : 085640065312
Alamat surel (e-mail) : atiec_ca3m@yahoo.co.id

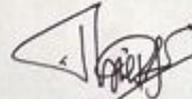
Anggota (1) :
Nama Lengkap : AISYAH RIRIN PERWIKASIH UTARI, S.S., M. Pd.
NIDN : 9906009396
Perguruan Tinggi : Universitas Muria Kudus

Anggota (2) :
Nama Lengkap :
NIDN :
Perguruan Tinggi :

Institusi Mitra
Nama Institusi Mitra : SMP 2 Bae Kudus
Alamat : Gondangmanis Bae Kudus
Penanggung Jawab :
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 (pertama) dari rencana 1 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 10.500.000,-
Biaya Keseluruhan : Rp. 10.500.000,-

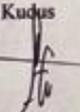
Kudus, 2 Desember 2013

Ketua Peneliti



Atik Rokhayani S. Pd., M. Pd.
NIS. 0610701000001207

Mengetahui,
Dekan FKIP
Universitas Muria Kudus



F. Slamet Utomo, M. Pd.
NIP. 196212191987031001

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian



H. Taufik, MS., MM.
NIP. 1959004111980031001

RINGKASAN

Proses belajar mengajar merupakan kunci utama keberhasilan sistem pendidikan. Interaksi langsung antara guru dan peserta didik menjadi sangatlah esensial untuk dipersiapkan secara terorganisir dan terstruktur. Selain kurikulum nasional sebagai pegangan untuk pembuatan rencana pembelajaran, pengembangan komponen pembelajaran termasuk media pengajaran pun menjadi penting adanya. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui apakah *Printed Material Comic Strips* dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa Sekolah Menengah Pertama di Kudus. 2) mengetahui sejauh mana keefektifan pembelajaran di dalam kelas ketika guru mengajar Bahasa Inggris dengan menggunakan *Printed Material Comic Strips*. 3) mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan penggunaan *Printed Material Comic Strips* dalam pembelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama di Kudus. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang diterapkan pada siswa kelas VII A SMP 2 Bae Kudus yang terdiri dari 30 siswa. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti memberikan pre-test untuk mengetahui sejauhmana kosakata yang dimiliki oleh siswa. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah 68.27. Sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) bahasa Inggris adalah 75. Setelah itu, peneliti berkolaborasi dengan guru bahasa Inggris SMP 2 Bae untuk melaksanakan siklus I dengan menggunakan media *Printed Material Comic Strips*. Hasil rata-rata nilai dari siswa setelah mendapatkan pengajaran komik meningkat menjadi 76.97. Dengan demikian peneliti masih perlu melanjutkan di siklus 2 untuk lebih mengoptimalkan peningkatan pemerolehan kosakata siswa menggunakan komik berbahasa Inggris. Di siklus 2, peneliti memberikan evaluasi test pengukuran kosakata dan hasil nilai rata-ratanya adalah 85.10. Dalam menerangkan, guru mendapatkan kemudahan dengan menggunakan komik. Disamping itu, siswa juga sangat antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi, kegiatan pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik menggunakan komik dan komik juga dapat meningkatkan kosakata siswa.

PRAKATA

Puji syukur marilah kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayahnya sehingga tim peneliti dapat menyelesaikan Laporan Akhir Penelitian Dosen Pemula SIM-LITABMAS Dikti yang berjudul “Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan *Printed Material Comic Strips* Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kudus” dengan baik dan lancar.

Tim peneliti sadar bahwa penelitian ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu kami mengucapkan banyak terimakasih pada Lembaga Penelitian Universitas Muria Kudus yang membantu menyiapkan administrasi yang diperlukan selama penelitian, mitra penelitian yaitu SMP 2 Bae Kudus dan guru Bahasa Inggris di sekolah tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan untuk memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang menarik khususnya komik Bahasa Inggris. Laporan akhir ini diharapkan dapat menjawab permasalahan yang muncul pada pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dan memberikan referensi untuk pengembangan penelitian berikutnya.

Kudus, Desember 2013

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	13
BAB 4 METODE PENELITIAN	15
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN	20
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	35
DAFTAR PUSTAKA.....	38
LAMPIRAN	39

DAFTAR TABEL

Lampiran	Halaman
1. Hasil Nilai Pre-test	21
2. Hasil Rekapitulasi Pre-test	22
3. Hasil Nilai Siklus I.....	24
4. Hasil Rekapitulasi Siklus I	25
5. Hasil Nilai Siklus II	26
6. Hasil Rekapitulasi Siklus II	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar Dasar Tahapan Penelitian Tindakan Kelas	16
2. Foto Pelaksanaan Pre Tes	21
3. Foto Pelaksanaan Siklus I	23
4. Foto Pelaksanaan Evaluasi Siklus I	25
5. Foto Pelaksanaan Siklus II	26
6. Foto Pelaksanaan Evaluasi Siklus II	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Nama Siswa Kelas VII A SMP 2 Bae Kudus	39
2. Soal Pre-test	40
3. Soal Siklus I	41
4. Soal Siklus II	42
5. <i>Printed Material Comic Strips</i>	43
6. Personalia Tenaga Peneliti beserta kualifikasinya	44
7. Formulir Evaluasi Atas Capaian Luaran Penelitian	50
8. Surat Tugas Seminar Internasional	52
9. <i>Program Book Seminar Internasional</i>	54

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris di Indonesia merupakan salah satu bahasa asing yang di pelajari oleh banyak orang terutama akademisi. Dalam hal ini bahasa merupakan alat komunikasi. Pengajaran di berbagai level pendidikan di Indonesia harus menekankan bahasa sebagai sarana komunikasi. Oleh karena itu empat kemampuan yaitu *Listening, Reading, Speaking* dan *Writing* harus di kuasai semua oleh pengguna bahasa yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Di samping itu elemen-elemen bahasa Inggris (*Vocabulary, Grammar dan Pronunciation*) juga harus dikuasai guna mendukung pemerolehan bahasa Inggris yang seutuhnya.

Di era globalisasi sekarang ini, pembelajaran tidak lagi menggunakan pendekatan *Teacher Centre Learning* tetapi sudah mengarah pada *Student Centre Learning*. Namun tidak berarti peran aktif guru akan berkurang dalam proses belajar mengajar. Guru merupakan fasilitator yang mengatur jalannya kegiatan di kelas dengan tidak mengurangi keaktifan yang harus di lakukan oleh siswa. Namun peran guru di sini tidak sebagai seorang diktator yang bias memaksakan kehendaknya dalam mengajar. Guru harus bias menciptakan suasana kondusif di dalam kelas. Jadi pemilihan media pembelajaran harus di sesuaikan dengan karakteristik siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris idealnya guru harus menggunakan media dalam mengajar. Namun para guru tidak menyadari akan pentingnya media pembelajaran. Di dalam kurikulum sekolah, bahasa Inggris diajarkan secara *integrated skill*. Harmer (2007) menjelaskan bahwa instruksi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris sangat di perlukan karena inputnya terhadap siswa sangat besar. Jadi diharapkan peserta didik dalam hal ini siswa harus bisa berkomunikasi dengan lancar.

Pemerolehan bahasa bagi siswa Sekolah Menengah Pertama merupakan sesuatu yang tidak mudah dilakukan mengingat bahasa Inggris di Indonesia tidak sebagai *Second Language*. Scott and Ytreberg (1990) mendefinisikan *young learners* adalah mereka yang berusia lima dan sepuluh atau dua belas tahun. Dengan beberapa karakteristik yang sangat berbeda dengan seseorang yang dewasa, mereka juga mempunyai sifat yang cenderung suka bermain, suka meniru sesuatu, belum bisa berkonsentrasi dalam waktu yang lama dsb. Dengan demikian pengajarannya juga harus menyesuaikan dengan kondisi mereka.

Materi yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama juga masih ada kaitannya dengan kehidupan siswa. Namun mereka masih kesulitan karena keterbatasan kosakata yang dimilikinya. Disamping itu pengetahuan yang dimilikinya tentang bahasa Inggris juga masih kurang sehingga menyebabkan kesulitan dalam proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar di kelas juga sangat mempengaruhi suksesnya pendidikan. Sehingga profesionalisme guru sangat dituntut keberadaannya. Empat kompetensi guru (pedagogik, kepribadian, sosial dan professional) harus dimiliki oleh seorang pendidik demi terwujudnya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Banyak guru yang hanya menyampaikan materi tanpa menggunakan media yang menarik sehingga cenderung siswa merasa bosan terhadap bahasa Inggris. Jadi pemilihan strategi dan media pembelajaran harus sesuai dengan kondisi siswanya. Kalau tidak sesuai maka tidak akan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan ilustrasi di atas, peneliti ingin memberikan solusi terhadap pembelajaran bahasa Inggris dengan penggunaan *Printed Material Comic Strips* sebagai media untuk meningkatkan kosakata siswa Sekolah Menengah Pertama di Kudus melalui Penelitian Tindakan Kelas karena di dalam *Printed Material Comic Strips* siswa akan mendapatkan kosakata baru yang dapat meningkatkan pengetahuan bahasa Inggris mereka.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dikemukakan permasalahan yaitu:

1. Dapatkah *Printed Material Comic Strips* meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa Sekolah Menengah Pertama di Kudus?
2. Sejauh mana keefektifan pembelajaran di dalam kelas ketika guru mengajar Bahasa Inggris dengan menggunakan *Printed Material Comic Strips*?
3. Apa kelebihan dan kekurangan penggunaan *Printed Material Comic Strips* dalam pembelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama di Kudus?

1.3. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan dapat diidentifikasi secara efektif, agar tidak terlalu luas dan berpusat pada masalah-masalah sebagai berikut.

1. *Printed Material Comic Strips* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kosakata siswa Sekolah Menengah Pertama.
2. Materi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah materi yang masih berhubungan dengan materi Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama.

1.4. Target Luaran

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki target luaran baik dijadikan referensi maupun kontribusi untuk penelitian selanjutnya pada kemampuan dan atau komponen bahasa Inggris yang lain seperti *Reading, Writing, Pronunciation* dsb. Bagi siswa, melalui penelitian ini diharapkan dapat termotivasi, membangkitkan minat, aktivitas siswa, dalam belajar bahasa Inggris. Sedangkan bagi guru, diharapkan melalui penelitian ini guru dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan *Printed Material Comic Strips* sehingga dapat di jadikan media

pembelajaran, disamping itu guru akan lebih selektif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya. Disamping itu hasil dari penelitian ini akan dimasukkan ke dalam jurnal nasional tidak terakreditasi sebagai artikel penelitian untuk referensi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pengajaran

Proses belajar mengajar mengambil peran penting untuk mencapai tujuan pendidikan. Untuk kesuksesan proses belajar mengajar, diperlukan seperangkat komponen pembelajaran yang mendukung lingkungan pengajaran. Komponen tersebut terdiri dari tujuan pengajaran, bahan pengajaran, metodologi pengajaran, dan evaluasi pengajaran. Kunci dari proses belajar mengajar adalah bagaimana guru menyampaikan materi ajar dengan baik dan berterima. Proses pembelajaran yang berkarakter pun diperlukan dalam hal ini. Sebagai manusia biasa, guru memerlukan tambahan alat bantu pengajaran dengan tujuan supaya kegiatan belajar mengajar tidak hanya berupa simbol verbal. Alat bantu tersebut biasa dinamakan media pengajaran.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, media pengajaran pun dikembangkan secara mutakhir, dan yang paling populer saat ini adalah pengajaran menggunakan multimedia. Media pengajaran konvensional sudah mulai ditinggalkan, meskipun ada beberapa media pengajaran instruksional seperti papan tulis dan *boardmarker* (alat tulis pengganti kapur tulis) yang masih senantiasa digunakan mendampingi media pengajaran dalam bentuk apapun.

Pendapat tentang nilai dan manfaat media pengajaran bermacam-macam adanya, namun pada dasarnya sama yaitu menyampaikan pesan materi pengajaran dengan baik, menarik, kreatif dan terstruktur kepada peserta didik. Sudjana dan Rivai (2009: 2) mendeskripsikan nilai dan manfaat media pengajaran menjadi beberapa poin berikut:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan

dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;

4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan lain-lain.

Menilik dari banyak manfaat yang didapat dari penggunaan media pengajaran, maka hendaknya media pengajaran selalu diaplikasikan dalam rencana pembelajaran atau *Lesson Plan* yang merupakan kewajiban guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang terorganisir. Guru tidak serta merta memilih media pengajaran sesuka hati melainkan ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan untuk menentukan media pengajaran yang sesuai untuk materi pengajaran tertentu. Menurut Sudjana dan Rivai (2009: 4), ada beberapa hal yang harus diperhatikan tentang media pengajaran. Pertama, guru perlu memiliki pemahaman media pengajaran antara lain jenis dan manfaat media pengajaran, menggunakan media sebagai alat bantu mengajar dan tindak lanjut penggunaan media dalam proses belajar siswa. Kedua, guru terampil membuat media pengajaran sederhana untuk keperluan pengajaran, terutama media dua dimensi atau media grafis, media tiga dimensi, dan media proyeksi. Ketiga, pengetahuan dan keterampilan dalam menilai keefektifan penggunaan media dalam proses pengajaran.

Adapun dalam pemilihan media, guru hendaknya memperhatikan criteria sebagai berikut:

1. Kesesuaian media dengan tujuan pengajaran.
2. Media pengajaran mendukung materi pengajaran.
3. Kemudahan memperoleh media pengajaran.
4. Kreatifitas dan keterampilan guru dalam mengoperasikan media pengajaran yang digunakan.
5. Pertimbangan terhadap alokasi waktu untuk penggunaan media pengajaran.
6. Kesesuaian media pengajaran dengan tingkat kemampuan berpikir siswa.

2.2. Ragam Media Pengajaran

Media pengajaran dapat dirancang sendiri secara sederhana oleh guru, tetapi juga dapat diperoleh secara mudah di lingkungan sekitar. Berikut beberapa pilihan jenis media yang dapat dipertimbangkan penggunaannya dalam penyampaian materi pengajaran secara efektif.

1. Media Grafis

Media grafis dapat berupa gambar atau garis-garis yang menyatakan konsep atau fakta yang bias mendukung gagasan dari penyampaian materi pengajaran. Ada beberapa jenis media grafis yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar, yaitu:

- a. Bagan; jenis presentasi grafis seperti peta, grafik, lukisan, kartun, diagram, poster, dan lain-lain.
- b. Diagram; gambaran sederhana yang dirancang untuk memvisualisasikan hubungan timbale balik dengan garis-garis penghubung.
- c. Grafik; penyajian data yang mengandung unsur angka atau jumlah atau perbandingan populasi.
- d. Poster; media komunikasi visual yang mempunyai gambaran lengkap dengan unsur gambar dan kata-kata baik yang provokatif maupun inspiratif.
- e. Kartun; media unik dalam bentuk penggambaran atau lukisan atau karikatur tokoh-tokoh tertentu.
- f. Komik; kartun yang terdiri dari karakter yang memerankan suatu cerita yang bertujuan untuk menghibur pembaca.

2. Gambar fotografi

Gambar fotografi dapat diperoleh dengan mudah melalui media massa seperti internet, majalah, Koran, kalender, dan lain lain. Media ini juga dapat dirancang sendiri dengan cara didapatkan secara individual, mengingat berkembangnya teknologi alat fotografi yang sudah menjadi *multi-purpose*. Telepon genggam yang sudah dilengkapi kamera, computer jinjing, computer tablet, bahkan jam tangan pun ada yang dilengkapi dengan fitur kamera. Di era

sekarang ini, fotografi bukan lagi merupakan suatu media pengajaran yang sulit diperoleh.

3. Media Proyeksi

Media Proyeksi yang dapat digunakan yaitu OHP (*Overhead Projector*) dan Slide atau film strip. Sejak adanya proyektor digital yang dapat disambungkan ke komputer secara langsung, OHP yang membutuhkan print transparansi sudah mulai ditinggalkan dan beralih ke teknologi yang lebih mutakhir (Indriana, 2011: 73). Media proyeksi merupakan media pengajaran yang sangat efektif karena dapat menghemat kertas untuk mencetak materi pengajaran. Guru hanya perlu menampilkannya di depan kelas dan siswa terlibat aktif di dalamnya.

4. Media Audio

Media audio sesuai untuk digunakan sebagai perantara instruksional, misalnya *listening* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Lagu-lagu berbahasa Inggris dapat diputar untuk meningkatkan berbagai keterampilan dasar berbahasa. Audio juga lebih efektif untuk memberikan contoh secara nyata dari materi suara dalam proses belajar mengajar.

5. Media Tiga Dimensi

Model tiga dimensi merupakan suatu tiruan tiga dimensi dari suatu bentuk nyata, misalnya kerangka manusia, globe, patung, dan lain-lain. Jenis media ini dapat dimanfaatkan untuk menggantikan suatu benda konkret yang terlalu besar, terlalu kecil, terlalu rumit, bahkan berbahaya untuk dihadirkan secara langsung di depan kelas.

6. Lingkungan sebagai Media Pengajaran

Media jenis ini merupakan media yang dapat membuat proses belajar mengajar lebih bermakna dan konkret. Pengalaman langsung dapat dengan mudah diingat dan dipahami oleh siswa. Penggunaan media ini dapat memunculkan kemungkinan biaya operasional yang lebih mahal, misalnya karyawisata. Melibatkan siswa secara langsung dengan pengalaman nyata tanpa meninggalkan esensi dari materi pengajaran yang harus disampaikan, terbukti sangat efektif untuk diterapkan pada jenis subyek atau mata pelajaran apapun, terutama belajar Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing.

7. Multimedia

Gayeski dalam Munir (2012: 2) mendefinisikan multimedia sebagai kumpulan media berbasis computer dan system komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan, dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya. Multimedia merupakan media pengajaran yang mutakhir dan dapat diaplikasikan di semua bidang pembelajaran termasuk Bahasa. Sementara menurut Ariani dan Haryanto (2010: 11) multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi, yang dikemas dalam file digital.

2.3. *Comic Strips* Sebagai Media Pengajaran Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang dalam proses belajar mengajarnya dituntut untuk dirancang menjadi lebih menyenangkan daripada mata pelajaran lain. *Flash cards, realia, pictures* dapat digunakan untuk merepresentasikan sesuatu yang baru yang belum pernah diketahui terjemahannya. Gambar merupakan suatu yang sangat menarik untuk semua tingkat peserta didik, baik dari yang *Beginner, Intermediate*, maupun *Advanced*. Tentu saja akan muncul pendapat berbeda-beda apabila yang ditampilkan hanya sekedar gambar diam, tanpa penjelasan. Tulisan-tulisan atau suara dapat mendukung keberadaan gambar sebagai media pengajaran.

Di beberapa media masa berbahasa Inggris seperti Jakarta Post mempunyai rubrik khusus yang menampilkan *comic strips* yang mengandung unsur lelucon. Tokoh-tokoh komik yang konyol berusaha menuturkan kata-kata berbahasa Inggris yang mungkin beberapa pembaca tidak mengetahui artinya atau bahkan tidak mengetahui dimana letak kelucuannya. Disini diperlukan pengetahuan kebahasaan dan kebudayaan yang dapat menunjang pembaca untuk memaknai cerita dari komik tersebut.

Popularitas komik semakin berkembang dengan difilmkannya beberapa cerita komik menjadi *motion pictures* atau yang biasa disebut film kartun. Banyak guru bereksperimen dengan media ini untuk melaksanakan pengajaran kreatif. Banyak percobaan telah dibuat di dalam seni bahasa pada tingkat SMP dan SMA.

Tulisan-tulisan pada setiap kotak gambar komik yang pendek lebih dapat menarik minat siswa untuk membaca dengan memperhatikan gambar untuk membantu memaknai cerita komik tersebut. Apabila ada kata-kata yang tidak dimengerti, maka siswa akan berusaha mencari tahu apa makna dari kata tersebut, dan inilah yang dimaksudkan agar siswa mendapatkan pengetahuan kosakata baru dalam Bahasa Inggris melalui cerita komik yang disuguhkan guru.

Beberapa guru mungkin memperoleh kesulitan untuk merancang atau menciptakan karakter komik sendiri. Ini dapat diatasi dengan mencari komik-komik ternama dari media informasi mutakhir seperti internet. Guru harus dapat kreatif mungkin memasukkan komponen media pengajaran tersenut agar dapat digunakan secara efektif di kelas.

Pemakaian komik yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas, dengan karakter yang realistis dan menarik dapat memotivasi siswa dari semua tingkat usia (Sudjana dan Rivai, 2009: 69). Ujaran-ujaran yang singkat dalam Bahasa Inggris dapat diartikan secara *forward translation* atau sebagai idiom. *Comic strips* dapat digunakan sebagai media pengajaran kosakata yang merupakan komponen esensial dari suatu bahasa, terutama Bahasa Asing yang jarang digunakan di luar kelas oleh siswa SMP.

2.4. Kosakata sebagai Bahan Pengajaran Bahasa Inggris

Satu-satunya komponen terbesar dan terpenting dalam pengalaman pembelajaran bahasa adalah kosakata. Dari berbagai *skill* dasar berbahasa yang penting untuk dipelajari, penguasaan kosakata lebih penting untuk diketahui terlebih dahulu, karena seberapa hebat pun *grammar* dipelajari, hal itu tidak dapat mengalahkan kekuatan kata-kata yang mempunyai makna. Karena kosakata merupakan komponen terpenting dari *grammar* itu sendiri. Keberadaan bahasa dan kosakata telah terlebih dahulu muncul sebelum *grammarians* menemukan struktur atau fitur-fitur bahasa yang dapat mempermudah pemelajar mempelajari bahasa target (McCarthy, 2008: 1).

Pengajaran kosakata Bahasa Inggris nampaknya agak terabaikan dengan adanya kewajiban pengajaran *listening, speaking, reading, writing* yang dianggap

sebagai dasar dan terpenting dari fitur-fitur Bahasa Inggris yang lain. Fakta bahwa penguasaan kosakata yang baik dapat menunjang pembelajaran keterampilan Bahasa Inggris tersebut menjadi lebih aktif dan efektif. Teknik pembelajaran yang menarik dan interaktif diperlukan dalam penyampaian kosakata baru kepada peserta didik.

Realia dan *flash cards* terlebih dahulu dikembangkan sebagai printed media untuk pembelajaran kosakata. Realia bergantung pada keterampilan guru untuk merancang dan menyebutkan kosakata apa saja yang sesuai dengan realia yang direncanakan guru sebagai media pengajaran. *Flash cards* hanya berupa gambar diam yang mungkin ada satu kata yang dapat ditulis di belakang kartu untuk mewakili gambar yang ditampilkan.

Comic strips mempunyai komponen yang lebih lengkap dari realia dan *flash cards* karena mengandung unsure cerita yang ringkas dan lebih lengkap ekspresi ujaran-ujarannya. Cerita komik pun lebih kaya kosakata atau bahkan idiom yang penting untuk diketahui siswa. Kosakata terdiri atas kata yang dapat berdiri sendiri yang mempunyai makna. Untuk tingkat siswa pemula, seperti siswa SD dan SMP, kosakata bias disampaikan dengan teknik *drilling* agar daya ingat siswa terhadap kosakata yang telah dipelajari dapat menjadi lebih tinggi.

Untuk pengajaran kosakata, menurut McCarthy (2008: 1) beberapa hal harus diperhatikan oleh guru, yaitu:

1. Pengkomposisian kosakata dan elemen-elemen yang terkandung di dalamnya.
2. Pengorganisasian kosakata dari masing-masing kata yang mempunyai makna.
3. Kaidah penstrukturan kosakata dalam penggunaannya dalam fitur yang lebih besar misalnya frasa, kalimat, dan lain-lain.
4. Pemerolehan kosakata itu sendiri lebih dominan pada daya pikir manusia, daya ingat, atau kebiasaan dalam menggunakannya.

Panduan untuk penguasaan kosakata Bahasa Inggris terletak pada peran guru dalam menggunakan media yang tepat dalam penyampaian sesuai konteks yang direncanakan untuk proses pembelajaran di kelas. Melibatkan siswa dalam

penggunaan media pengajaran kosakata tersebut juga efektif untuk meningkatkan *recall* atau daya ingat siswa.

BAB 3

TUJUAN DAN MAFAAT PENELITIAN

3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang jelas memberikan landasan untuk merancang metode penelitian dan pengelolaan yang tepat. Tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui apakah *Printed Material Comic Strips* dapat meningkatkan kosakata Bahasa Inggris siswa Sekolah Menengah Pertama di Kudus.
2. Untuk mengetahui sejauh mana keefektifan pembelajaran di dalam kelas ketika guru mengajar Bahasa Inggris dengan menggunakan *Printed Material Comic Strips*.
3. Untuk mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan penggunaan *Printed Material Comic Strips* dalam pembelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama di Kudus

3.2 Manfaat Penelitian

1. Guru

Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat membantu guru dalam meningkatkan proses pembelajaran bahasa Inggris melalui media yang tepat bagi siswa. Melalui penelitian tindakan kelas ini, guru juga dapat mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang dihadapi guru sendiri maupun yang dihadapi siswa sehingga dapat meminimalisir kekurangan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.

Sebagai tambahan, guru dapat menerapkan media komik berbahasa Inggris dalam hal ini *Printed Material Comic Strips* untuk menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan menarik minat siswa

2. Hasil dari penelitian ini sangat berguna bagi siswa yang mempunyai kosakata rendah karena dengan menggunakan komik siswa merasa senang dan juga mendapatkan banyak kosakata baru yang dapat meningkatkan pemerolehan kosakata siswa. Dalam penelitian ini siswa juga diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan komik untuk meningkatkan ketrampilan bahasa Inggris yang meliputi *listening*, *reading*, *speaking* dan *writing*. Selain itu siswa juga dapat belajar *grammar* dan *pronunciation* melalui ungkapan yang ada di komik.

3. Peneliti

Penelitian ini memfokuskan dalam penggunaan media pembelajaran yaitu *Printed Material Comic Strips* untuk meningkatkan kosakata siswa. Sehingga, peneliti berharap adanya peneliti selanjutnya yang membahas media komik berbahasa Inggris untuk meningkatkan ketrampilan/aspek bahasa Inggris lainnya.

BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII semester gasal SMP 2 Bae Kudus alamat Jalan Kampus UMK Gondang Manis Bae Kudus. SMP 2 Bae Kudus memiliki letak yang sangat strategis dan mudah untuk dijangkau dari kota Kudus. Suasana pembelajaran yang tenang menjadikan sekolah ini banyak diminati oleh warga Kudus. Disamping itu SMP 2 Bae Kudus merupakan sekolah yang berakreditasi A. Sekolah ini juga di dukung dengan keberadaan guru yang professional di bidangnya dan bebarapa staf Tata usaha yang membantu proses belajar mengajar. Penelitian ini dilaksanakan selama pada tahun Ajaran 2013/2014 pada bulan Agustus sampai Desember 2013.

4.2 Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah murid kelas VII SMP 2 Bae Kudus, khususnya kelas VII A yang terdiri dari 30 siswa. Peneliti memilih kelas VII A karena mempertimbangkan beberapa alasan karena siswa kelas VII A mempunyai kemampuan bahasa Inggris yang hampir sama. Ini dapat dilihat dari pemerolehan nilai bahasa Inggris mereka sehingga perlu adanya perlakuan terhadap mereka sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka terutama kosakata. Pertimbangan yang lain adalah kelas VII A berasal dari keluarga berekonomi menengah ke atas. Pada umumnya mereka merupakan siswa yang ceria dan bersemangat dalam belajar.

4.3 Metode Penelitian

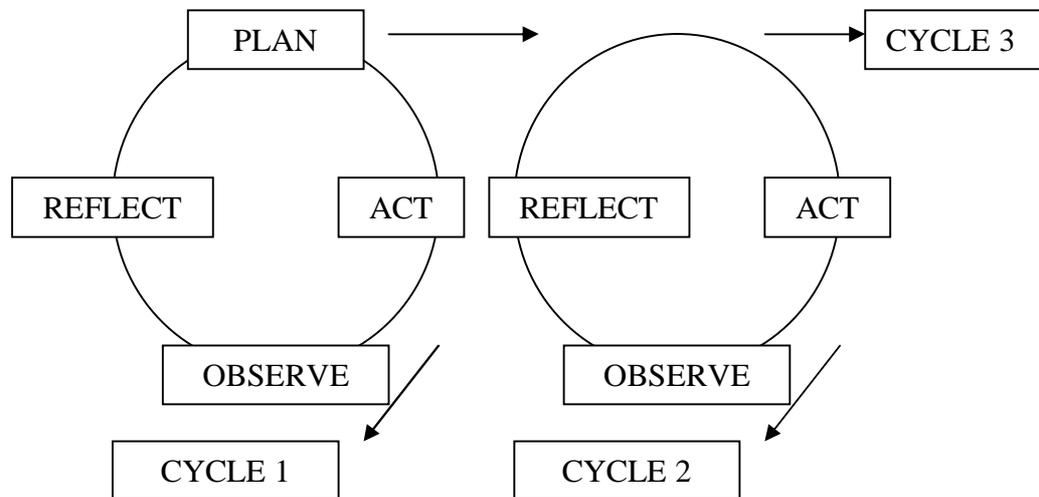
Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan kelas (PTK). Menurut Gregory, Kemmis, dan McTaggart (dalam Richard, 2000: 12) Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan untuk menginvestigasi apakah guru menggunakan metode pengajaran yang tepat dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara menurut Bogdan dan Biklen

(dalam Burns, 1999: 30) PTK merupakan suatu rangkaian informasi yang sistematis yang dirancang untuk perubahan sosial.

Berikut tahapan-tahapan yang harus dilakukan peneliti untuk melaksanakan PTK:

1. Tahap perencanaan; yaitu proses pengembangan analisis secara kritis dari informasi yang diterima.
2. Tahap tindakan; proses pengambilan tindakan untuk mengimplementasikan perencanaan.
3. Tahap observasi; proses pengamatan terhadap dampak informasi secara kritis terhadap konteks target penelitian.
4. Tahap refleksi; proses perefleksian terhadap dampak yang terjadi pada masa yang akan datang.

Lebih singkatnya, tahap-tahap PTK tersebut dapat digambarkan dari gambar di bawah ini:



Gambar 1. Gambar Dasar Tahapan Penelitian Tindakan Kelas (McNiff, 1992: 23)

4.4 Prosedur Penelitian

Rumusan prosedur penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Refleksi awal

Pengajaran kosakata Bahasa Inggris secara khusus mulai tersingkir dengan adanya tuntutan penguasaan pedagogi keterampilan berbahasa

Inggris yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Diperlukan adanya media pengajaran yang efektif dan menarik minat siswa untuk lebih dapat menguasai dan mengembangkan kosakata Bahasa Inggris mereka.

2. Fact Finding Analysis

Fakta bahwa banyak sekali siswa yang kurang berminat dalam mengikuti proses belajar mengajar Bahasa Inggris karena menganggap mata pelajaran itu sulit. Hal ini dikarenakan pengetahuan mereka tentang kosakata Bahasa Inggris yang kurang dan terbatas. Pre-test akan dilakukan untuk menentukan hasil awal sebelum penerapan media pembelajaran.

3. Perencanaan tindakan

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti mengadakan uji coba penggunaan media pengajaran kosakata Bahasa Inggris menggunakan *printed material comic strips* yang mengandung unsur-unsur cerita singkat berbahasa Inggris dan bergambar yang dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk mengembangkan penguasaan kosakata siswa. Peneliti akan membuat RPP atau *lesson plan* yang akan diterapkan guru untuk aktifitas belajar mengajar di kelas.

- a. Menentukan topik materi pengajaran.
- b. Membuat RPP dan mendesain tahap-tahap perencanaan tindakan di kelas.
- c. Menyiapkan alat bantu pengajaran yaitu seperangkat *comic strips* yang sesuai dengan tingkat pemikiran siswa SMP.
- d. Menyiapkan kamera untuk merekam aktifitas di kelas selama pelaksanaan proses belajar mengajar.
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk melakukan pengamatan terhadap hal-hal yang terjadi di dalam kelas.
- f. Menyiapkan post-test untuk mengetahui seberapa efektif media pengajaran yang telah digunakan untuk mengembangkan kosakata Bahasa Inggris siswa.

4. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti mengobservasi penerapan lesson plan oleh guru di kelas dan menganalisa perkembangan yang terjadi selama satu semester.

5. Pengamatan Tindakan

Peneliti merekam seluruh aktifitas di kelas menggunakan alat perekam atau kamera.

6. Refleksi

Peneliti mengkaji hasil tindakan dengan menganalisa kelebihan dan kelemahan media pengajaran yang diterapkan.

4.5 Teknik Pengumpulan Data

1. Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif, berupa hasil belajar siswa. Selain itu masih ada data tambahan sebagai pendukung data di atas, berupa:

- 1) Aktivitas siswa dalam pembelajaran.
- 2) Aktivitas guru dalam pembelajaran.
- 3) Tanggapan siswa terhadap pembelajaran.
- 4) Hasil wawancara guru dan siswa.
- 5) Hasil analisis angket pengukuran pengembangan kosakata Bahasa Inggris siswa.

2. Cara pengumpulannya

Cara pengambilan data adalah sebagai berikut:

1. Data dari nilai yang didapat siswa sebelum dan sesudah perlakuan (*pre-test* dan *post-test*)
2. Data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran diambil menggunakan lembar observasi.
3. Data tentang aktivitas guru dengan lembar aktivitas guru.
4. Data tentang tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan lembar wawancara siswa.
5. Data hasil wawancara guru dan siswa diperoleh dengan melakukan wawancara terhadap guru dan siswa.

4.6. Teknik Analisis Data

Data yang dianalisis adalah sebagai berikut:

1. Transkrip hasil wawancara.
2. Laporan pengamatan pra penelitian.
3. Nilai tes kosakata Bahasa Inggris Siswa.
4. Catatan.
5. Foto proses belajar mengajar.

BAB 5

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Penggunaan *Printed Material Comic Strips* Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SMP 2 Bae Kudus

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan penggunaan media *Printed Material Comic Strips* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa SMP 2 Bae Kudus. Sebelum melaksanakan siklus, peneliti melakukan refleksi dengan cara mewawancarai guru Bahasa Inggris kelas VII A yang bernama Sri Lestari, S.Pd untuk mengetahui kondisi dan masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Peneliti juga menanyakan tentang media yang dipakai guru Bahasa Inggris dalam mengajar dan respon siswa terhadap pengajaran media yang digunakan guru Bahasa Inggris dalam mengajar. Dalam hal ini guru memberikan informasi bahwa sangat sulit untuk membuat siswa aktif dalam pelajaran Bahasa Inggris. Kebanyakan dari siswa masih kesulitan dan malu dalam mengekspresikan ungkapan dalam Bahasa Inggris. Disamping itu siswa juga mempunyai keterbatasan kosakata Bahasa Inggris sehingga motivasi dalam mempelajari Bahasa Inggris rendah. Guru juga menyatakan bahwa sangat sulit untuk menjadikan siswa aktif di kelas karena sebagian siswa beranggapan bahwa pelajaran Bahasa Inggris itu sulit.

5.1.1 Pre-Test

Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti memberikan pre-test kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana kosakata yang dimiliki oleh siswa. Kegiatan

Pre-test ini diikuti sebanyak 30 siswa Kelas VII A SMP 2 Bae Kudus dan dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 4 September 2013.



Gambar 2. Foto proses pelaksanaan pre-test

Tabel 1. Hasil Nilai Pre-Tes Pengukuran Kosakata

No	Nama	Nilai
1.	S 1	70
2.	S 2	70
3.	S 3	62
4.	S 4	70
5.	S 5	73
6.	S 6	62
7.	S 7	70
8.	S 8	68
9.	S 9	70
10.	S 10	76
11.	S 11	68
12.	S12	73
13.	S 13	75
14.	S 14	65
15.	S 15	70
16.	S 16	65
17.	S 17	70
18.	S 18	70
19.	S 19	70
20.	S 20	66
21.	S 21	60
22.	S 22	70

23.	S 23	70
24.	S 24	75
25.	S 25	60
26.	S 26	63
27.	S 27	65
28.	S 28	68
29.	S 29	70
30.	S 30	64
	TOTAL	2048
	RATA-RATA	68.27

Berdasarkan data pre-test, peneliti menemukan bahwa rata-rata nilai pre-test adalah 68.27, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Bahasa Inggris di kelas VII SMP 2 Bae Kudus adalah 75. Sebagian besar nilai siswa dibawah KKM. Hal tersebut dapat dilihat dari data nilai yang diperoleh siswa yaitu hanya ada 2 siswa yang mencapai nilai KKM atau hanya 7.32% sedangkan 28 siswa yang lainnya dibawah KKM atau 92.68%.

Sedangkan distribusi nilai hasil pre-test dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Pre-test

No	Kategori	Rentang nilai	Frekuensi	Bobot Skor	Persentase (%)
1	Sangat baik	85-100	0	0	0
2	Baik	70 – 84	17	1212	59.18
3	Cukup	55-69	13	836	40.82
4	Kurang	0-54	0	0	0
Jumlah			30	2048	100
Nilai rata – rata skor			$\frac{2048}{30} = 68.27$ (cukup)		

Berdasarkan nilai rata-rata, hasil pre-test siswa dapat dikategorikan cukup.

Peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan pengajaran Bahasa Inggris yang

aktif&kreatif pada siswa kelas VII A. Oleh karena itu peneliti berkolaborasi dengan guru Bahasa Inggris untuk melaksanakan penelitian tentang pembelajaran Bahasa Inggris dengan media *Printed Material Comic Strips* untuk meningkatkan kosakata siswa. Sedangkan hasil yang diperoleh dari pre-test digunakan peneliti untuk menganalisis masalah dan membuat rencana di siklus I.

5.1.2 Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Senin dan Rabu tanggal 9 dan 11 September 2013. Kegiatan ini diikuti oleh 29 siswa kelas VII A SMP 2 Bae Kudus karena 1 siswa tidak masuk. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan media *Printed Material Comic Strips*. Selama proses pembelajaran siswa mulai tertarik dengan komik bahasa Inggris yang disampaikan gurunya.



Gambar 3. Foto Proses pelaksanaan siklus 1

Di akhir siklus I guru juga memberikan evaluasi berupa test lisan terhadap siswa. Hasil test yang mengukur kosakata siswa dapat setelah mereka mendapat pengajaran tentang komik bahasa Inggris dapat di lihat di table berikut ini:

Tabel 3. Hasil Nilai Tes Siklus I

No	Nama	Nilai
1.	S 1	76
2.	S 2	77
3.	S 3	68
4.	S 4	77
5.	S 5	75
6.	S 6	75
7.	S 7	77
8.	S 8	73
9.	S 9	75
10.	S 10	85
11.	S 11	77
12.	S12	76
13.	S 13	85
14.	S 14	76
15.	S 15	77
16.	S 16	77
17.	S 17	-
18.	S 18	80
19.	S 19	76
20.	S 20	77
21.	S 21	68
22.	S 22	77
23.	S 23	80
24.	S 24	75
25.	S 25	68
26.	S 26	76
27.	S 27	75
28.	S 28	77
29.	S 29	77
30.	S 30	68
	TOTAL	2.232
	RATA-RATA	76.97

Berdasarkan hasil siklus I, peneliti menemukan bahwa rata-rata nilai evaluasi tes di siklus I adalah 76.97. Sebagian dari siswa sudah mencapai nilai KKM. Hal tersebut dapat dilihat dari data nilai yang diperoleh yaitu 24 siswa

mendapatkan nilai diatas 75 atau 84.54% sedangkan masih ada 5 siswa yang berada dibawah KKM atau 15.46%.



Gambar 4. Foto proses pelaksanaan evaluasi siklus 1

Sedangkan distribusi nilai hasil pre-test dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Siklus I

No	Kategori	Rentang nilai	Frekuensi	Bobot Skor	Persentase (%)
1	Sangat baik	85-100	2	170	7.62
2	Baik	70 – 84	23	1790	80.2
3	Cukup	55-69	4	272	12.19
4	Kurang	0-54	0	0	0
Jumlah			29	2232	100
Nilai rata – rata skor			$\frac{2232}{29} = 76.97$ (bagus)		

Berdasarkan nilai rata-rata, hasil evaluasi siklus I siswa dapat dikategorikan bagus. Peneliti masih menganggap bahwa nilai yang dicapai siswa belum maksimal karena kalau dibandingkan dengan nilai KKM peningkatannya hanya 1.97. Dengan demikian peneliti melanjutkan kegiatan di siklus II karena siklus I perlu diperbaiki.

5.1.3 Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu dan Senin tanggal 25&30 September 2013. Kegiatan ini diikuti oleh 29 siswa kelas VII A SMP 2 Bae Kudus karena 1 siswa tidak masuk. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan media *Printed Material Comic Strips*. Selama proses pembelajaran siswa sangat tertarik dengan komik bahasa Inggris yang disampaikan gurunya. Di akhir siklus II guru juga memberikan evaluasi berupa test lisan terhadap siswa.



Gambar 5. Foto proses pelaksanaan siklus 2

Hasil test yang mengukur kosakata siswa dapat setelah mereka mendapat pengajaran tentang komik bahasa Inggris dapat di lihat di table berikut ini:

Tabel 5. Hasil Nilai Tes Siklus II

No	Nama	Nilai
1.	S 1	83
2.	S 2	92
3.	S 3	75
4.	S 4	83
5.	S 5	86
6.	S 6	84
7.	S 7	83
8.	S 8	80
9.	S 9	86
10.	S 10	88
11.	S 11	85
12.	S12	95
13.	S 13	88
14.	S 14	86

15.	S 15	83
16.	S 16	80
17.	S 17	83
18.	S 18	95
19.	S 19	83
20.	S 20	85
21.	S 21	-
22.	S 22	86
23.	S 23	86
24.	S 24	90
25.	S 25	75
26.	S 26	87
27.	S 27	85
28.	S 28	85
29.	S 29	95
30.	S 30	76
	TOTAL	2468
	RATA-RATA	85.10

Berdasarkan hasil siklus II, peneliti menemukan bahwa rata-rata nilai evaluasi tes di siklus II adalah 85.10. Semua siswa sudah mencapai nilai KKM. Hal tersebut dapat dilihat dari data nilai yang diperoleh yaitu semua siswa mendapatkan nilai diatas 75 atau 100%.



Gambar 6. Foto proses pelaksanaan evaluasi siklus 2

Sedangkan distribusi nilai hasil siklus II dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Siklus II

No	Kategori	Rentang nilai	Frekuensi	Bobot Skor	Persentase (%)
1	Sangat baik	85-100	17	1500	60.78
2	Baik	70 – 84	12	968	39.22
3	Cukup	55-69	0	0	0
4	Kurang	0-54	0	0	0
Jumlah			29	2468	100
Nilai rata – rata skor			$\frac{2468}{29} = 85.10$ (sangat bagus)		

Berdasarkan nilai rata-rata, hasil evaluasi siklus II siswa dapat dikategorikan sangat bagus. Peneliti menganggap bahwa nilai yang dicapai siswa sudah maksimal. Dengan demikian peneliti tidak perlu lagi melaksanakan siklus III.

5.2 Keefektifan Pembelajaran Dengan Menggunakan *Printed Material Comic Strips*

Catatan observasi yang telah dilakukan peneliti di setiap siklus penelitian, baik pada siklus I maupun siklus II, dapat menunjukkan bahwa *comic strips* efektif untuk diterapkan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Observasi peneliti mencakup proses pembelajaran yang dibimbing guru melalui alur materi dan langkah-langkah pengajaran serta respon siswa di tiap-tiap siklus. Berikut deskripsi hasil observasi peneliti dari dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan di kelas VII A SMP 2 Bae Kudus.

1. Observasi Siklus I

Siklus I merupakan titik gerak penerapan *comic strips* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Untuk mempersiapkan pelaksanaan pembelajaran di siklus I, peneliti menyarankan guru untuk menggunakan Rancangan Program

Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Tujuan dari penerapan RPP ini adalah untuk member gambaran atau langkah-langkah pada guru tentang bagaimana cara penggunaan *comic strips* yang telah dirangkai menjadi suatu media pembelajaran yang dapat menambah kosakata Bahasa Inggris siswa. Guru dan semua siswa mendapatkan masing-masing satu eksemplar *comic strips* yang telah disiapkan. Peneliti mendeskripsikan hasil pengamatan dari dua sudut pandang, yaitu respon guru dan respon siswa.

a. Respon guru

Guru terlihat antusias dan tertarik ketika peneliti meminta untuk menjadi kolaborator di Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini. Hal ini dapat dilihat ketika guru mengetahui bahwa isi dan cerita *comic strips* sesuai dengan pembelajaran di awal semester ganjil kelas VII SMP. Greeting dan Introduction adalah cakupan materi yang akan disampaikan secara *unconscious* dapat menambah kosakata siswa. Pada tahap ini, guru menggunakan RPP yang telah disusun oleh peneliti. RPP tersebut member gambaran dan penjelasan tentang materi, alur, dan langkah-langkah mengajar menggunakan media pembelajaran *comic strips*.

Ketika guru membawakan materi di depan kelas, guru mendapatkan kemudahan mengaitkan media *comic strips* dengan kosakata yang biasa digunakan untuk ekspresi *greeting* dan *introduction*. Atensi siswa tetap tertuju pada rangkaian *comic strips* dan penjelasan guru dapat meningkatkan efektifitas metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi karena kelas dapat dikuasai dan fokus siswa juga didapatkan dengan mudah. Guru menjelaskan secara runtut sesuai cerita yang ada di komik dan siswa menyimak. Guru tidak serta merta menerjemahkan semua ekspresi yang diungkapkan karakter-karakter komik, tetapi meminta siswa untuk *brainstorming* tentang grafis dan ungkapan-ungkapan yang ada. Dengan cara tersebut, guru merasa terbantu untuk memberikan gambaran nyata pada siswa melalui cerita yang dilengkapi gambar tersebut. Selama ini LKS atau buku sumber siswa hanya menyuguhkan dialog-dialog sebagai contoh ungkapan dalam Bahasa Inggris tanpa gambar atau kaya grafis seperti komik.

Guru juga menemukan kemudahan ketika meminta siswa mendeskripsikan lebih lanjut situasi dan kondisi yang ada di komik. Karena dengan bantuan gambar, guru dapat mengeksplorasi kosakata lebih banyak diluar ungkapan yang digunakan karakternya. Siswa diminta menuliskan kata-kata sulit yang ada dalam dialog dan menerjemahkannya, kemudian guru tinggal memantau proses penerjemahan itu agar siswa tidak mengalami kesalahpahaman.

b. Respon siswa

Pada siklus I, ketika mendapatkan masing-masing satu eksemplar komik untuk dipelajari, antusiasme siswa begitu terlihat. Peneliti menyatakan ini karena berdasarkan hasil catatan pengamatan, sebagian besar siswa langsung membuka dan membaca komik yang telah mereka dapatkan. Ini membuktikan komik masih efektif untuk menarik minat baca pebelajar muda atau *young learners*. Apabila dari awal siswa sudah tertarik dengan media pembelajaran sekaligus materi ajarnya, maka proses pembelajaran yang akan dilakukan menjadi besar kemungkinan keberhasilannya. Metode pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan sedang digalakkan untuk menarik pebelajar menguasai Bahasa Internasional dan tidak lagi menjadi momok siswa pecinta sains atau ilmu eksakta yang notabene tidak suka atau bahkan sulit menguasai ilmu kebahasaan.

Siswa juga dengan antusias menuliskan kata-kata sulit yang mereka temukan dalam komik, sebagian besar langsung mengecek terjemahannya dalam buku kamus masing-masing. Hal ini dapat menunjukkan bahwa kosakata siswa akan dapat bertahan lebih lama apabila mereka penasaran dan menyesuaikan dengan konteks serta tidak ada unsure paksaan dalam menghafal atau mencari kosakata baru. Siswa secara tidak sadar dapat mengetahui dan menerapkan ungkapan-ungkapan Bahasa Inggris yang ada di komik dalam konteks *greeting* dan *introduction*.

2. Observasi Siklus II

Tahap ini merupakan penyempurnaan yang dilihat dari hasil evaluasi siklus I. Pada siklus I, guru telah sukses membimbing siswa memahami dan menerapkan ungkapan yang digunakan karakter-karakter komik dengan menerjemahkan kata-kata sulit dan mempraktikkan dialog di depan kelas.

Berdasarkan hasil evaluasi, peneliti mengharapkan hasil yang lebih signifikan untuk membuktikan efektifitas komik melalui meningkatnya nilai evaluasi siswa dari pre-test dan evaluasi siklus I. Sebelumnya siswa diharapkan dapat merespon pertanyaan-pertanyaan evaluasi dengan jawaban pendek dan tepat dalam Bahasa Inggris. Untuk selanjutnya siswa diharapkan dapat merespon pertanyaan-pertanyaan dengan jawaban lengkap untuk menambah kemampuan mereka dalam meramu kosakata yang telah didapatkan. Berikut adalah deskripsi hasil pengamatan dilihat dari respon guru dan siswa.

a. Respon Guru

Selayaknya siklus I, guru tidak menemukan kesulitan berarti ketika menyampaikan materi menggunakan RPP siklus II yang disusun peneliti. Ada sedikit perkembangan perlakuan yang ada di siklus II yaitu guru meminta siswa untuk melakukan roleplay karakter-karakter yang ada di komik. Pada tahap ini guru merasa perlu menerapkan metode *drilling* pada siswa agar mereka lebih mudah memahami dan melaksanakan instruksi yang diberikan.

Guru bertanya secara acak pada beberapa siswa menggunakan ungkapan yang telah diacak pula. Setelah dirasa cukup, guru memilih siswa yang berkemampuan menonjol untuk member contoh roleplay pada siswa lain di depan kelas. Selibhnya, guru hanya memantau keberanian, antusiasme, dan pemahaman siswa dari penampilan mereka di depan kelas tanpa teks komik.

b. Respon Siswa

Siswa mulai bisa mandiri dalam memahami dan mempelajari seluruh isi komik, bahkan mempraktikkannya dengan teman sebangku. Ketika diminta untuk bergiliran dan berpasangan tampil membawakan dialog yang diadaptasi dari komik tanpa membawa teks, siswa tetap mempunyai keberanian dan motivasi. Ini terbukti dari banyaknya siswa yang angkat tangan ingin unjuk kebolehan membawakan roleplay di depan kelas.

Drilling kembali dilakukan oleh guru dan siswa dibimbing untuk menjawab dengan jawaban lengkap. Respon siswa begitu baik karena mereka dapat lebih cepat paham karena sebagian besar dialog dalam komik berisikan kalimat-kalimat lengkap sesuai dengan kaidah tata Bahasa Inggris yang baik dan

benar. Siswa juga dengan senang hati mencoba mempraktikkan percakapan-percakapan tersebut dengan teman sebangku tanpa ada instruksi dari guru terlebih dahulu.

5.3 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan *Printed Material Comic Strips* Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Sekolah Menengah Pertama

1. Kelebihan dan kekurangan media *Comic Strips* dalam pembelajaran Bahasa Inggris

Penggunaan media *comic strips* sebagai media pembelajaran khususnya Bahasa Inggris merupakan sesuatu yang menarik untuk dikembangkan. Pengembangan tersebut dapat dilihat melalui hasil-hasil penelitian yang relevan tentang penerapan media komik untuk pengajaran Bahasa Inggris atau bidang studi lainnya. Layaknya media pembelajaran yang lain, meskipun komik diketahui dengan visualisasi yang menarik, tentunya ada juga kelemahan dan kelebihan jika digunakan di dalam kelas sebagai media pembelajaran.

Berikut peneliti membahas tentang kelebihan dan kelemahan komik dilihat dari sudut pandang fungsinya sebagai media pembelajaran.

a. Kelebihan Komik

Comic strips mempunyai potensi yang sangat menarik untuk membantu kinerja guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Visualisasi grafis yang menarik serta dialog-dialog singkat, sederhana dan mudah dimengerti membuat semua orang dari berbagai kalangan dan umur menyukai membaca komik. Apabila minat baca sudah terpancing dari gambar dan karakter komik tersebut, maka pembaca menjadi ingin mengetahui lebih dalam isi cerita komik tersebut. Inilah yang diharapkan seorang guru terhadap para siswanya untuk dapat tertarik dengan apa yang akan disampaikan di dalam kelas.

Motivasi siswa untuk mengetahui dan mempelajari isi cerita komik karena desain visual yang menarik dapat menjadi tonggak dasar minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan beberapa penelitian dan sumber relevan, komik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk segera dapat

menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Proses belajar mengajar pun akan menjadi fokus, lancar dan nyaman sesuai dengan kriteria standar kelas ideal.

Media visual yang terdapat pada komik pun dapat merangsang indera siswa untuk memroses informasi yang disuguhkan melalui *setting* dan situasi cerita. Tidak dapat dipungkiri bahwa dewasa ini semakin banyak pengembangan media yang mengarah pada audio-visual, akan tetapi komik masih mampu bertahan karena kelebihanannya yang permanen dan bisa dibawa dan dibaca kemana pun si penikmat komik pergi. Begitu juga dengan siswa, siswa tidak hanya dapat mempelajari isi komik di sekolah melalui bimbingan guru, tetapi bisa juga belajar mandiri di rumah.

Comic strips juga mempunyai kaitan erat dengan hiburan dan penyegaran. Di surat kabar atau majalah biasanya terdapat rubrik *comic strips* dengan tema dan edisi masing-masing. Pembaca mendapatkan penyegaran dengan suasana lucu dan menarik setelah membaca berita-berita serius yang ada di media masa tersebut. Komik Bahasa Inggris selain menjadi media pembelajaran, juga secara tidak langsung menjadi penyegaran dan hiburan siswa di dalam kelas.

Komik yang bertujuan pendidikan tentunya berisi nilai-nilai dan pesan moral yang dapat disampaikan kepada siswa. Selain materi pembelajaran, *soft skill* atau pembelajaran perilaku juga terasah pada waktu itu. Guru juga dipermudah dengan adanya media atau perantara komik yang membuat perhatian siswa tetap tertuju dan fokus pada proses pembelajaran.

Dilihat dari banyaknya uraian tentang kelebihan komik sebagai media pembelajaran, maka tidak diragukan lagi bahwa media ini memang pantas dan layak untuk dikembangkan dan dipertahankan penggunaannya di depan kelas. Apalagi jika ceritanya telah disusun secara apik, variatif, dan edukatif. Komikus negeri dapat memberikan sumbangsih bakat dan karyanya untuk mendukung pendidikan yang ada di Indonesia.

b. Kelemahan Komik

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat membantu guru maupun pebelajar mengikuti proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tiap-tiap media mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-

masing, oleh karena itu, media tambahan atau *additional media* menjadi sangat diperlukan apabila hanya satu media saja tidak dapat memenuhi syarat untuk digunakan di kelas.

Komik merupakan media visual yang terdiri dari desain grafis dan karakter-karakter. Untuk *pronunciation* atau pelafalan, secara otomatis, siswa hanya mengandalkan contoh dari gurunya, kecuali apabila media komik tersebut didukung media tambahan berupa audio percakapan dengan suara asli dari *native speaker*. Maka dari itu, guru dapat menggunakan media pendukung lainnya selain hanya menggunakan komik sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

Komik akan menjadi lemah jika ada siswa yang tidak menikmati atau tidak mampu mengikuti gaya belajar menggunakan media visual. Maka guru harus menyesuaikan dengan tingkat kemauan dan kemampuan siswa. Di luar kelemahan tersebut, masih banyak yang menikmati komik baik menjadi media hiburan maupun edukasi.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian tentang tindakan kelas menggunakan media *Printed Material Comic Strips* pada siswa kelas VII A SMP 2 Bae Kudus adalah sebagai berikut:

1. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pemerolehan kosakata dengan menggunakan *Printed Material Comic Strips* dengan tema *Greeting and introduction*. Peningkatan ini dapat dilihat berdasarkan hasil tes kosakata yang diberikan siswa kelas VII A SMP 2 Bae Kudus yang meliputi hasil tes siklus I dan siklus II. Hasil tes pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 76.97. Pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 85.10, artinya terjadi peningkatan sebesar 8.13% dari siklus I ke siklus II dan hasil yang dicapai tersebut sudah memenuhi target yang telah ditetapkan. Peningkatan nilai rata-rata ini membuktikan keberhasilan peningkatan kosakata bahasa Inggris yang dimiliki siswa.
2. Keefektifan komik sebagai media pembelajaran dilihat dari dua segi pandang yaitu respon guru dan siswa dari siklus I dan II. *Comic strips* sebagai sangat tepat dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi yang ada tanpa harus bersusah payah memberikan gambaran karakter dan isi cerita. Ini juga berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami

ungkapan-ungkapan yang disampaikan masing-masing karakter. Siswa dengan sendirinya mencari tahu apa saja tpok yang dibahas dalam komik tersebut.

3. Dilihat dari sisi kelebihan dan kekurangan komik sebagai media pembelajaran, maka dapat ditarik garis kesimpulan bahwa daya tarik visualisasi pada karakter yang ada di komik dapat memenuhi kebutuhan siswa akan minat dan motivasi belajar sekaligus hiburan karena sifat komik yang menghibur dan edukatif. Kelemahan komik hanya terdapat pada deskripsi bahwa komik hanya mengandalkan sisi visual yang dapat menggerakkan imajinasi siswa tentang cerita yang edukatif.

6.2 Saran

Saran yang diberikan peneliti berdasarkan simpulan tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Guru dapat menggunakan media yang sama untuk pembelajaran ketrampilan/komponen bahasa Inggris lainnya karena dengan media *Printed Material Comic Strips* dapat meningkatkan kosakata siswa bahasa Inggris dan dapat memotivasi siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Pembelajaran tersebut juga berhasil meningkatkan prestasi dan motivasi siswa.
- 2) Pada pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media *Printed Material Comic Strips* perlu adanya contoh ungkapan yang lebih mengena dan bervariasi agar dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, para peneliti dibidang pendidikan bahasa dapat melakukan

penelitian serupa dengan memadukan media yang lain agar dapat melatih siswa untuk berpikir dan menemukan sendiri pengetahuan yang seharusnya dimiliki. Selain itu, pada bidang pendidikan bahasa Inggris agar dapat melakukan penelitian mengenai kosakata dengan menggunakan media yang berbeda.

- 3) Siswa disarankan agar terus berlatih untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris, dalam hal ini khususnya menggunakan media yang dapat mendukung pemerolehan peningkatan kosakata.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard I. 2008. *Learning To Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ariani, Niken dan Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Brown, Douglas. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Pearson Education, Inc.
- Harmer, J. 2007. *The Practice of English Language Teaching* (4th edition). Harlow: Pearson Education Limited.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- McCarthy, Michael. 2008. *Language Teaching: Vocabulary*. China: Oxford University Press.
- McNiff, Jean. 1992. *Action Research: Principles and Practice*. London: Routledge.
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Scott, Wendy A and Ytreberg, L. 1990. *Teaching English to Children*. New York: Longman
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Nama Siswa Kelas VII A SMP 2 Bae Kudus

No	Nama
1.	Abil Fida Ismail
2.	Alberta Mardah Prihatami
3.	Andhika Arya Yuliyono
4.	Anggara Febby Prasetyo L.
5.	Arina Zulfa Oktaviani
6.	Boy Satria
7.	Cahyo Wahyu Ramadhan
8.	Diana Nita Sari
9.	Dwi Anggita Safitri
10.	Fany Muliana Astuti
11.	Fitri Novita Sari
12.	Jesika Cintya Carla
13.	Josef Aditya Nugraha
14.	Kevin Maulana Rohman
15.	M. Husnul Warda
16.	Maya Lestari
17.	Melati Noor Anggisni
18.	Monica Maria Kartini N.
19.	Muhammad Kamal Zein
20.	Muhammad Miftahul Huda
21.	Ndoni Nofiyanti
22.	Nidaan Khoviya
23.	Nindi Widianjani
24.	Rajes Alvando
25.	Rizky Ardianto
26.	Rudy Hartono
27.	Setyo Budi Santoso
28.	Vania Febianti
29.	Vivi Christanty
30.	Wahyu Novian Ramadhan

Lampiran 2. Soal Pre Test

SOAL PRE-TEST

Name:

No	Question	Response
1.	Good morning?	
2.	How are you?	
3.	What's your name?	
4.	How do you spell your name?	
5.	Where do you live?	
6.	What's your hobby?	
7.	Do you like watching TV?	
8.	How old are you?	
9.	Do you go to school by bicycle, on foot or angkot?	
10.	What is your favourite food?	

Lampiran 3. Soal Siklus I

SOAL SIKLUS I

NO	QUESTION	NAMES	
1	Good morning?		
2	How are you?		
3	What is your name?		
4	How do you spell your name?		
5	Where do you live?		
6	Do you like playing badminton?		
7	What is your hobby?		
8	When were you born?		
9	How old are you?		
10	What is your favorite food?		

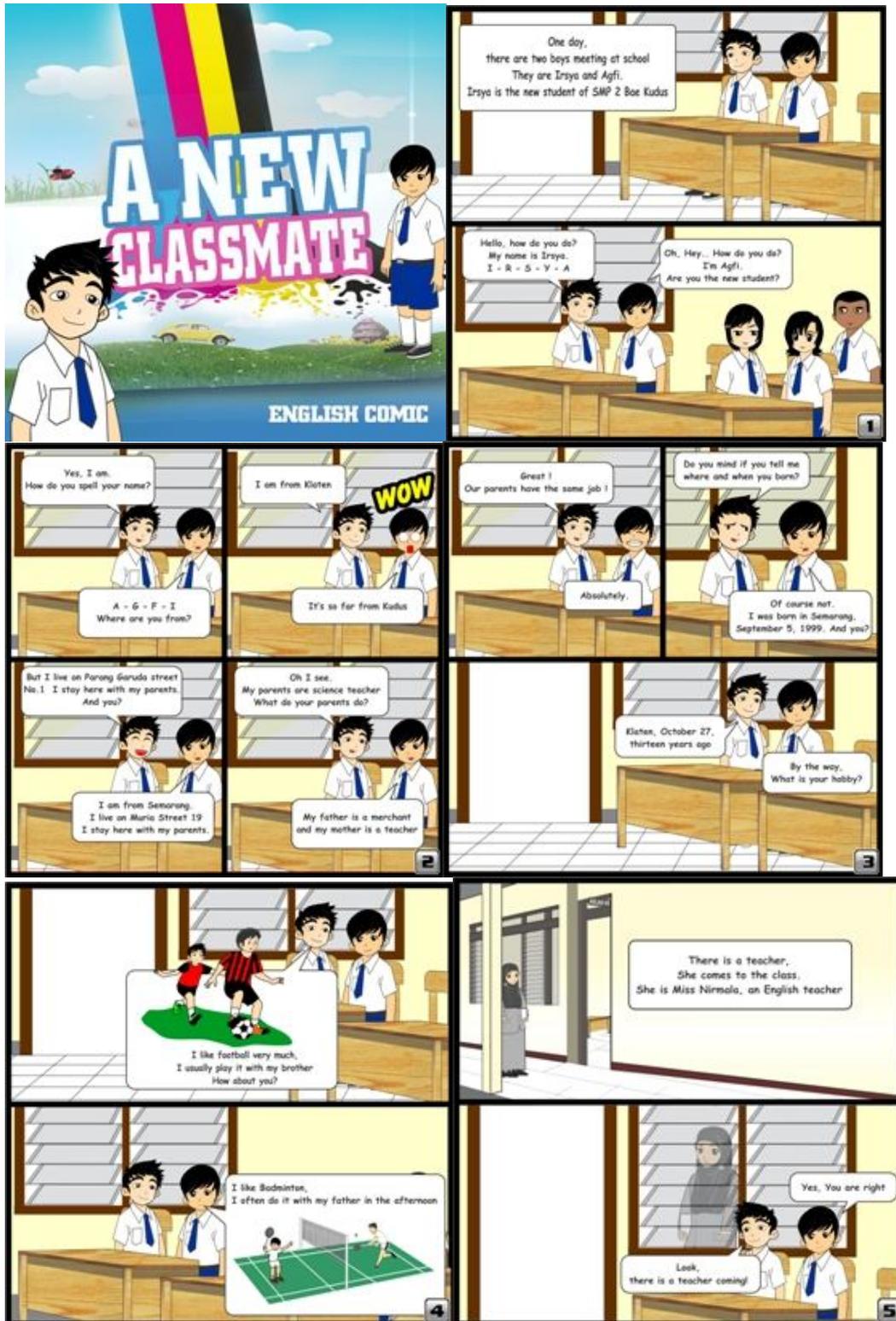
Lampiran 4. Soal Siklus II

SOAL SIKLUS II

Please practice these sentences into the conversation

NO	QUESTION	NAMES	
1	Good morning?		
2	How are you?		
3	What is your name?		
4	How do you spell your name?		
5	Where do you live?		
6	Do you like playing badminton?		
7	What is your hobby?		
8	When were you born?		
9	How old are you?		
10	What is your favorite food?		

Lampiran 5. Printed Material Comic Strips





Lampiran 6. Personalia Tenaga Peneliti beserta kualifikasinya

1. Susunan Organisasi Tim Peneliti :

Ketua Peneliti:

- a) Nama Lengkap dan Gelar : Atik Rokhayani, S.Pd., M.Pd.
- b) Bidang Keahlian : Pendidikan Bahasa Inggris
- c) NIDN : 0601058402
- d) Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- e) Unit Kerja : FKIP-PBI Universitas Muria Kudus
- f) Alamat Surat : Kampus Gondangmanis, Bae, PO.BOX. 53, Kudus Telp.(0291) 438229 Fax. (0291) Kode Pos 437198
- g) Telepon/Faksimili : 085640065312
- h) Email : atiec_ca3m@yahoo.com

Anggota Peneliti:

- a) Nama Lengkap dan Gelar : Aisyah Ririn Perwikasih Utari, S.S., M.Pd.
- b) Bidang Keahlian : Pendidikan Bahasa Inggris
- c) NIDN : 9906009396
- d) Jabatan Fungsional : -
- e) Unit Kerja : FKIP-PBI Universitas Muria Kudus
- f) Alamat Surat : Kampus Gondangmanis, Bae, PO.BOX. 53, Kudus Telp.(0291) 438229 Fax. (0291) Kode Pos 437198
- g) Telepon/Faksimili : 085648150601
- h) Email : aisyaHRirin@yahoo.com

2. Pembagian Tugas Peneliti:

No	NAMA DAN GELAR AKADEMIK	BIDANG KEAHLIAN	INSTANSI	ALOKASI WAKTU
1	Atik Rokhayani, S.Pd, M.Pd.	- Teaching - Linguistics	FKIP UMK	16 jam/minggu
2	Aisyah Ririn P.U, S.S., M.Pd.	- Teaching - Linguistics	FKIP UMK	16 jam/minggu

Biodata Ketua dan Anggota

IDENTITAS KETUA PENELITI

- Nama : Atik Rokhayani, S.Pd., M.Pd.
- NIDN : 0601058402
- Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- Jenis Kelamin : Perempuan
- Tempat dan tanggal lahir : Kudus, 1 Mei 1984
- Status Perkawinan : Kawin

Agama : Islam
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris (PBI)
 Perguruan Tinggi : Universitas Muria Kudus (UMK)
 Alamat : Gondangmanis, Bae, Kudus, PO.BOX 53,
 Telp. (0291)438229, Fax. (0291) 437198
 Alamat Rumah : Hadiwarno RT 2 RW 2 Mejobo Kudus
 Nomor HP : 085640065312
 E-mail : atiec_ca3m@yahoo.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

Tahun Lulus	Jenjang	Perguruan Tinggi	Jurusan/Bidang Studi
2006	Strata 1	Universitas Negeri Semarang	Pendidikan Bahasa Inggris
2011	Strata 2	Universitas Negeri Semarang	Pendidikan Bahasa Inggris

PENGALAMAN PEKERJAAN

Tahun	Pelatihan	Penyelenggara
2009-sekarang	Dosen Tetap Universitas Muria Kudus	Universitas Muria Kudus

PENGAMPU MATA KULIAH DI UNIVERSITAS

Mata Kuliah	Jenjang	Institusi/Jurusan /Program	Tahun
Intensive Course, Grammar, Speaking	S1	PBI FKIP UMK	2008/2009
Intensive Course, Grammar	S1	PBI FKIP UMK	2009/2010
Grammar, Discourse Analysis	S1	PBI FKIP UMK	2010/2011
Discourse Analysis	S1	PBI FKIP UMK	2011/2012
Advance Grammar, Speaking for Instructional Purposes	S1	PBI FKIP UMK	2012/2013
Intensive Reading, Academic Reading, Approaches and Method in Language	S1	PBI FKIP UMK	2012/2013

PENGALAMAN PENELITIAN

Tahun	Judul Penelitian	Jabatan	Sumber Dana
2012	The Competence of the Fifth Semester Students of English Education Department the Faculty of Teacher Training and Education the University of Muria Kudus in the Academic Year 2011/2012 in Employing	Anggota	APBU Universitas Muria Kudus

	Cohesion in Writing Narrative, Recount, and Report Texts		
2012	The Types of Hedges in the English Skripsi of Undergraduate Students of English Education Department, Teacher Training and Education Faculty, Muria Kudus University.	Anggota	APBU Universitas Muria Kudus

PESERTA KONFERENSI/SEMINAR/LOKAKARYA/SIMPOSIUM

Tahun	Judul Kegiatan	Penyelenggara
2010	Seminar dan Workshop Towards A Better English Language Teaching in Indonesia	FKIP UMK
2010	Workshop Penulisan Artikel Ilmiah	Lemlit UMK
2010	Workshop Proses Pembelajaran dan Penyusunan Bahan Ajar Bagi Dosen UMK	Lemdik UMK
2011	Seminar Nasional Inovasi model penelitian dan model pembelajaran Bahasa	FISIP UNSOED
2011	Seminar Nasional Revitalizing The Practice of Teaching English For Young Learners in Indonesia	PBI FKIP UMK
2012	Workshop Pengembangan FKIP UMK	FKIP UMK

KEGIATAN PROFESIONAL SEBAGAI NARASUMBER

Tahun	Kegiatan	Penyelenggara
2010	Seminar Internasional Bringing Linguistics and Culture into EFL Classroom	Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga
2012	Seminar Nasional Revitalizing The Practice of Teaching English For Young Learners in Indonesia	Universitas Muria Kudus
2012	Seminar Internasional TEFLIN English Language Teaching and Learning in Digitization Era	Universitas Katholik Widya Mandala Surabaya
2013	Seminar Internasional on English Linguistics and Literature (ELITE)	Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

KEGIATAN PROFESIONAL DALAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tahun	Kegiatan
2009	Pengajaran Bahasa Inggris dengan metode <i>Reading English Story Book</i> bagi siswa SD
2010	Menjadi Juri lomba <i>English Competition</i>
2011	Pelatihan <i>Secretaryship</i> di Wearnes Education Center Semarang
2012	Pelatihan <i>Story Telling</i> di SMP 1 Mejubo Kudus

2012	Pelatihan <i>Games</i> di SD 1 Adiwarno Kudus
2012	Pelatihan <i>Writing E-mails, Reports, Letters</i> di SMK PGRI Mejubo Kudus
2012	Pelatihan Guru RSBI di SMK Muhammadiyah Kudus dan SMK I Kudus
2013	Pelatihan <i>How To Be A Good Presenter</i> di SMA 1 Jekulo Kudus

ORGANISASIPROFESI/ILMIAH

Tahun	Organisasi	Jabatan
-	-	-

Saya menyatakan bahwa semua keterangan dalam Curriculum Vitae ini adalah benar dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia bertanggungjawabkannya.

Kudus, Desember 2013
Dosen Ybs



(Atik Rokhayani, S.Pd., M.Pd.)

IDENTITAS ANGGOTA PENELITI

Nama : Aisyah Ririn Perwikasih Utari, S.S, M.Pd.
 NIDN : 9906009396
 Jabatan Fungsional : -
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat dan tanggal lahir : Surabaya, 28 Januari 1985
 Status Perkawinan : Kawin
 Agama : Islam
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris (PBI)
 Perguruan Tinggi : Universitas Muria Kudus (UMK)
 Alamat : Gondangmanis, Bae, Kudus, PO.BOX 53, Telp. (0291)438229, Fax. (0291) 437198
 Alamat Rumah : Jl. Pemuda No. 5 Demak, Jawa Tengah
 Nomor HP : 085648150601
 E-mail : aisyahtirin@yahoo.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

Tahun Lulus	Jenjang	Perguruan Tinggi	Jurusan/Bidang Studi
2006	Strata 1	Universitas Negeri Surabaya	Sastra Inggris
2010	Strata 2	Universitas Negeri Surabaya	Pendidikan Bahasa dan Sastra

PENGALAMAN PEKERJAAN

Tahun	Pelatihan	Penyelenggara
2007	Praktik Pengalaman Lapangan di Universitas negeri Surabaya	Program Universitas Negeri Surabaya
2008-2009	Tenaga Pengajar	Wearnes Education center Semarang
2010-sekarang	Dosen Tetap Universitas Muria Kudus	UMK

PENGAMPU MATA KULIAH DI UNIVERSITAS

Mata Kuliah	Jenjang	Institusi/Jurusan/Program	Tahun
Educational Profession	S1	PBI FKIP UMK	2010/2011
Intermediate Speaking, Microlinguistics	S1	PBI FKIP UMK	2011/2012
Intensive Course, Advance Grammar	S1	PBI FKIP UMK	2012/2013
Intermediate Grammar, Language Teaching Media	S1	PBI FKIP UMK	2012/2013

PENGALAMAN PENELITIAN

Tahun	Judul Penelitian	Jabatan	Sumber Dana
2012	The English Achievement of The Fourth Semester Students of English Education Department Teacher Training and Education Faculty in The Academic Year 2011/2012 with Different Reading Activity	Anggota	APBU Universitas Muria Kudus

PESERTA KONFERENSI/SEMINAR/LOKAKARYA/SIMPOSIUM

Tahun	Judul Kegiatan	Penyelenggara
2010	Seminar dan Workshop Towards A Better English Language Teaching in Indonesia	FKIP UMK

2010	Workshop Penulisan Artikel Ilmiah	Lemlit UMK
2010	Workshop Proses Pembelajaran dan Penyusunan Bahan Ajar Bagi Dosen UMK	Lemdik UMK
2011	Seminar Nasional Inovasi model penelitian dan model pembelajaran Bahasa	FISIP UNSOED
2011	Seminar Nasional Revitalizing The Practice of Teaching English For Young Learners in Indonesia	PBI FKIP UMK
2012	Workshop Pengembangan FKIP UMK	FKIP UMK
2012	Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris Terhadap Young Learners	PBI FKIP Universitas Muria Kudus

KEGIATAN PROFESIONAL SEBAGAI NARASUMBER

Tahun	Kegiatan	Penyelenggara
2013	Seminar Internasional on English Linguistics and Literature (ELITE)	Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

KEGIATAN PROFESIONAL DALAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tahun	Kegiatan
2011	Pelatihan <i>Secretaryship</i> di Wearnes Education Center Semarang
2012	Pelatihan <i>Story Telling</i> di SMP 1 Mejobo Kudus
2012	Pelatihan <i>Games</i> di SD 1 Adiwarno Kudus
2012	Pelatihan <i>Writing E-mails, Reports, Letters</i> di SMK PGRI Mejobo Kudus
2012	Pelatihan Guru RSBI di SMK Muhammadiyah Kudus
2013	Pelatihan <i>How To Be A Good Presenter</i> di SMA 1 Jekulo Kudus

ORGANISASI PROFESI/ILMIAH

Tahun	Organisasi	Jabatan
-	-	-

Saya menyatakan bahwa semua keterangan dalam Curriculum Vitae ini adalah benar dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia mempertanggungjawabkannya.

Kudus, Desember 2013
Dosen Ybs



(Aisyah Ririn P. Utari, M.Pd.)

Lampiran 7. Formulir Evaluasi Atas Capaian Luaran Kegiatan

FORMULIR EVALUASI ATAS CAPAIAN LUARAN KEGIATAN

Ketua : Atik Rokhayani, S.Pd, M.Pd

Perguruan Tinggi : Universitas Muria Kudus

Judul : PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN
PRINTED MATERIAL COMIC STRIPS SEBAGAI MEDIA
UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI KUDUS

Waktu Kegiatan : tahun ke 1 dari rencana 1 tahun

Luaran yang direncanakan dan capaian tertulis dalam proposal awal:

No	Luaran yang Direncanakan	Capaian
1	Publikasi ilmiah	100%
2	Seminar internasional	100%

1. PUBLIKASI ILMIAH

Artikel Jurnal	Keterangan
Nama jurnal yang dituju	English Language Teaching Research (ELTR)
Klasifikasi jurnal	Jurnal ber ISSN: 9-772337-646138
Judul artikel	The Use Of Printed Material Comic Strips As An English Teaching Media For Junior High School Students
Status naskah	
-Sudah dikirim ke jurnal	

2. PEMBICARA PADA PERTEMUAN ILMIAH (SEMINAR/SIMPOSIUM)

	Nasional	Internasional
Judul Makalah		Improving English Vocabulary By Using Printed Material Comic Strips For The Junior High School Students In Kudus

Nama Pertemuan Ilmiah		International Conference on English Linguistics and Literature (ELITE)
Tempat Pelaksanaan		Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Waktu Pelaksanaan		
-Sudah dilaksanakan		26&27 Novermber 2013

Kudus, 3 Desember 2013

Ketua,



(Atik Rokhayani, S.Pd, M.Pd)

Lampiran 8. Surat Tugas Seminar Nasional

**YAYASAN PEMBINA UNIVERSITAS MURIA KUDUS**
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Gondangmanis Bae, Kudus PO. BOX 53, Telepon (0291) 438229, Fax. (0291) 437198

SURAT TUGAS

Nomor : 2640/FKIP.UMK/C.16.160/XI/2013.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus menugaskan kepada :

Nama : **ATIK ROKHAYANI, S.Pd, M.Pd**
NIP/NIS : 0610701000001207
Pangkat/Gol : Penata Muda Tk. I / III b
Jabatan : Asisten Ahli
Intansi : FKIP Universitas Muria Kudus
Keperluan : Menjadi Presenter Conference International dengan tema :
"Imprving English Vocabulary by Using Printed Material Comic Strips for the Juniaor High School Students in Kudus"
Hari/ Tanggal : Selasa – Rabu, 26 – 27 Nopember 2013
Waktu : 08.30 WIB — selesai
Tempat : Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang
Keterangan : -

Harap dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab dan lapor setelah selesai tugasnya.

Kudus, 25 Nopember 2013

Instansi yang dituju


Firdaus Abubakar, M.S. Ag
NIP. 19750418 200212 2 002

Dekan,


Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd
NIP. 19621219-198703-1-001



YAYASAN PEMBINA UNIVERSITAS MURIA KUDUS
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Gondangmanis Bae, Kudus PO. BOX 55, Telepon (0291) 438229, Fax. (0291) 437198

SURAT TUGAS

Nomor : 2640/FKIP.UMK/C.16.160/XI/2013.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus menugaskan kepada :

N a m a : AISYAH RIRIN PERWIKASIH UTARI, S.S, M.Pd
N I P : 0610701000001228 / 062801850
Pangkat/Gol : Penata Muda Tk. I / III b
Jabatan : Asisten Ahli
Intansi : FKIP Universitas Muria Kudus
Keperluan : Menjadi Presenter Conference International dengan tema :
"Imprving English Vocabulary by Using Printed Material Comic
Strips for the Juniaor High School Students in Kudus"
Hari/ Tanggal : Selasa – Rabu, 26 – 27 Nopember 2013
Waktu : 08.30 WIB — selesai
Tempat : Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang
Keterangan : -

Harap dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab dan lapor setelah selesai tugasnya.

Kudus, 25 Nopember 2013



Instansi yang dituju

Faridat...Abubakar...M.S.Ag
NIP. 19750418 200212 2002



Dekan,

Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd
NIP. 19621219-198703-1-001

Lampiran 9. Program Book Seminar Internasional

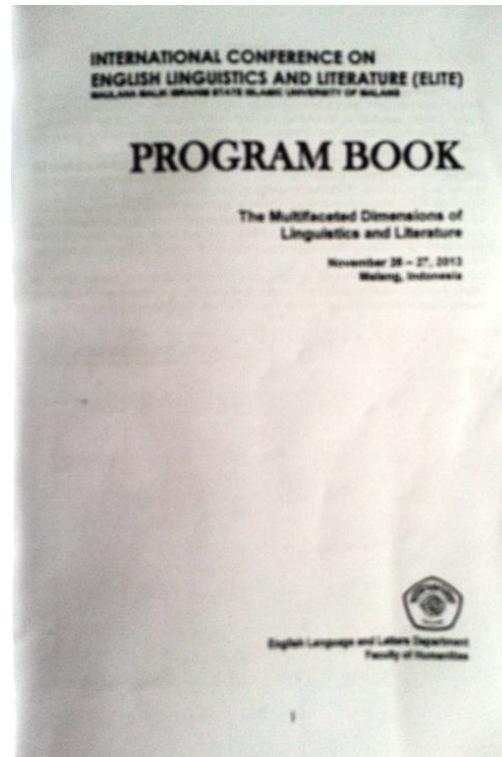
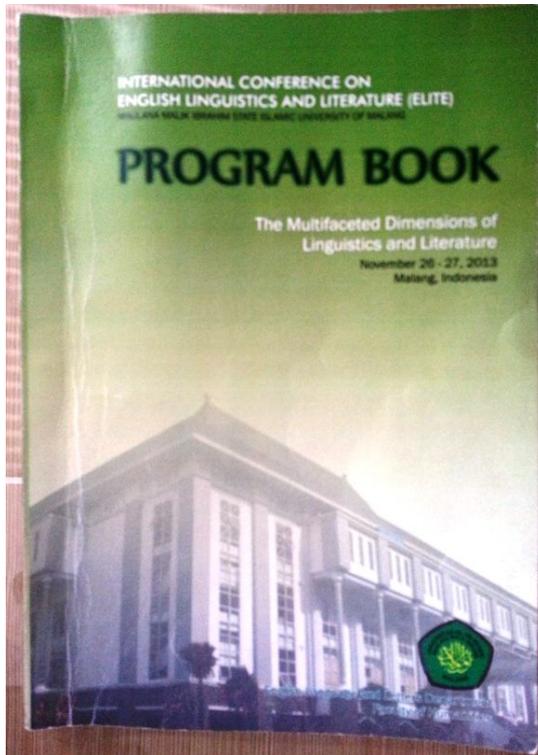


TABLE OF CONTENT	
COVER	PAGE
FOREWORD	i
SEMINAR ITINERARY	ii
TABLE OF CONTENT	iii
Pollitense Principles in the Interaction among Balinese Women in Traditional Markets	
A. A. Ayu Dian Andriyani & I Gusti Agung Sri Rwa Jayantini	1
Investigating Different Learning Styles of EFL Students in the Context of Modern Islamic Boarding Schools: An Exploratory Case Study	
A. Ghufan Ferdiant	2
Teacher's Perspective on Principal's Trilogy Leadership Practice in Islamic Elementary School of East Java Province	
Abdul Aziz	3
Conflict Avoidance as Linguistically Reflected in English and Javanese	
Adnan Zaid	4
Code Mixing of Javanese Language into Bahasa Indonesia in Friday Prayer Speech by a Moslem Scholar in Miftahul Hidayah Mosque in Pendem Village	
Aiff Ikhwani M	5
Problems in Language Teaching: Linguistic Constraints	
Agnes Suprihatin	6
The Use of Psycho-Drama to Promote Student's Learning Autonomy	
Agung Dwi Nurcahyo	7
Improving Speaking Ability through Team Game Tournament (TGT) at SMP Arjuno Batu	
Agung Susilo	8
Enhancing Accuracy in Listening Comprehension by Identifying AmE and BrE Phonological Disparities in the Speech Production	
Agus Eko Cahyono	9
Advance Organizers Getting the Students' Mind in Gear for Instruction	
Agus Sholeh	10
The System of English Language Teaching in Islamic Boarding School (An Experience of Darussalam Gontor Modern Islamic Boarding School)	
Ahmed Saifullah	11

PQRST Strategy, Reading Comprehension, and Personality Learning Styles	
Ali Hidayatu Muzawati	12
Oral Book Review as a Pre-Teaching Activity in CLL Classroom	
Amalia Nurhasanah	13
Good English Teaching Methodology for Junior High School Students	
Ana Elvia Jekfar	14
How Students Take Position in Their Persuasive Essay: An Appraisal Study	
Ana Yustyfina	15
Effective Use of Questioning Behaviors to Trigger Dynamic Classroom Interaction	
Andi Susilo	16
Self Correction Using Voice Recording to Enhance Pronunciation on Narrative Essay Monolog at SMP Raden Fatah Batu	
Andika Agus Dewantara	17
The Implementation of Student-Centered Learning in Teaching Multicultural Classes	
Andreas Winardi	18
Strategic Competence in Developing English Competencies Textbook for Grade XII of Senior High School	
Andrian Nuriza Johan	19
The Advantage of Understanding Libyan Culture and Implementing Teaching Strategy on Libyan University Students' Speaking Skill	
Anis Batho & Yousf Faraj	20
Research Trends in ELT Employing Blended Learning	
Arfan Fahmi	21
Integrating Islamic Values in Speaking Class	
Arina Shofiya	22
Using Mystery Word Game to Improve Vocabulary Mastery at MTs Nurul Huda Batu	
Arum Eka Faimah	23
Using Wikipedia as a Model to Improve Paragraph Writing Skill: A Collaborative Writing Activity	
Atik Nurhasanah	24
Improving English Vocabulary by Using Printed Material Comic Strips for the Junior High School Students in Kudus	
Atik Rokhayani & Aisyah Ririn Perwikasih Utari	25
Developing Collaborative Learning Ability Through Wikispaces	
Atiqah Nuru' Asri	26

Day, Date : Tuesday, November 26, 2013
 Venue : 'C' Building (Pusat Bahasa UIN Maliki Malang)

15.10-16.00	Hall	Charlotte Blackburn	Reading is an Absolute Must to Master English
		Sudiran	A Study on the Students' Ability in Writing
		Fahriyati	Learnor: Autonomy and English Proficiency
	201	Tariyah Nadiyah Ma'mun	Students' Perception on a Good Tertiary Foreign Language Teacher
		Muchamad Adam Basori	Media Framing: A Rhetorical Technique of Mass Media Language in <i>Republika</i> , <i>Kompas</i> , and <i>Jawa Pos</i> Newspapers
		Refnaldi	Students' Needs on the Multimedia-based Sociolinguistics Teaching
	202	Emy Sudarwati	A Proposed Syllabus of Critical Reading Course for the English Department
		Mulohhar	Teaching English to Elementary Students and the Curriculum of 2013
		Radine Anggun Nurisma	The Role of Need Analysis Prior to the Syllabus Development for Non English Department Students
	301	Frida Unsiah	Employing AERP Strategy to Teach Content Subjects Writer in English as an Alternative to Overcome the Failure of the Teaching and Learning Process in Bilingual Program in Indonesia
		Marla Hidayati	
		Evy Nurul Laily Zan	Improving the Teaching and Learning Quality by Developing AUN-QA-based Course Outlines
		Sri Fatmaning H.	The Student Perspectives toward the Use of Video Recording in Teaching Speaking
	302	Ika Farhah Henthu	Increasing Students' Listening Skills
		Junaidi	Listening Exercise Types and the Strategies Used to Answer
		Muhammad Zuhri Anshar	The Application of CLT: Using Poem in Teaching Vocabulary for First Secondary Students
	303	Ronald Nardak	Studies and Suggestions on English Vocabulary Teaching and Learning in Indonesian Senior High Schools context
		Atik Rokhayani Aisyah Ririn Perwikasih Utari	Improving English Vocabulary by Using Printed Material Comic Strips for the Junior High School Students in Kudus
Nuse Aiyun Rahmali		Boosting Students' Motivation to Learn English by Applying Five Variables from Hunter's Framework	

IMPROVING ENGLISH VOCABULARY BY USING PRINTED MATERIAL COMIC STRIPS FOR THE JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN KUDUS

Atik Rokhayani
 Aisyah Ririn Perwikasih Utari
 Muria Kudus University

The process of teaching and learning is the main key for the successful of educational system. The interaction between teacher and students is very essential in the class. National curriculum is the guideline for the teachers in making lesson plan and also the media of teaching. The purposes of this research are 1) to know whether *Printed Material Comic Strips* can improve the English vocabulary of the Junior High School students in Kudus 2) to know the extent of the effectiveness of teaching and learning in the English class when the teacher use *Printed Material Comic Strips* 3) to describe the strengths and the weaknesses of *Printed Material Comic Strips* for the 7 grade of Junior High School in Kudus. This research belongs to action research which is applied for the students of VII A SMP 2 Bae Kudus consisting 30 students. Before conducting the research, the writers gave pretest to know the vocabulary of the students. The result of pre-test shows that the mean score is 68.27, while the standard score (KKM) is 75. Then, the writers collaborated with the English teacher to do cycle I using *Printed Material Comic Strips*. The mean score of cycle I is 76.97. So, the writers continued to do cycle II. In cycle II, the writers also gave evaluation to the students. The mean score of cycle II is 85.10. In delivering the materials, the teacher felt easier by using comic. Furthermore, the students were enthusiastic and active in the class. Based on the observation, the English teaching and learning process is more attractive by using comic. In addition, comic can improve the students' vocabulary.