

## CLASSROOM READING HELPED PROGRAMS FOR COMIC MEDIA TO IMPROVE THE INTEREST OF READING BASIC SCHOOL STUDENTS

Rohmah Suciningrum

Universitas Sebelas Maret  
rohmahsuci82@gmail.com

---

### Article History

accepted 09/07/2018  
approved 01/08/2018  
published 17/09/2018

---

### Keywords

*Interest of reading,  
Classroom Reading  
Program, Komik*

---

### Abstract

*Reading is an important activity that is used as a habituation activity for students in elementary school. Classroom Reading Program is a systematic and structured classroom reading program. Comics is one medium that can be used to increase interest in reading learners. Classroom Reading The comic media assisted program is expected to increase students' reading interest in elementary schools. This research method is descriptive qualitative. Research data related to students' interest in reading through the application of classroom reading assisted program comic media collected through questionnaire instruments, then the results of questionnaires were analyzed based on Linkert guidelines. In addition to questionnaires, the techniques used to retrieve data are interviews, observation and documentation studies. The aim of the study was to find out how the application of Classroom Reading was a comic media assisted program in increasing students' reading interest. After the Classroom Reading the comic media assisted program was implemented, it was proven that students' interest in reading increased. The average increase in the interest of learners by 90%.*

---

**Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series**  
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284  
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Membaca adalah hal yang sangat penting dalam memajukan setiap pribadi manusia maupun suatu bangsa.. Namun sebuah persoalan membaca yang selalu mengemuka, terutama di kalangan pelajar, adalah bagaimana cara menimbulkan minat dan kebiasaan membaca. Dari pengamatan penulis di kelas ketika diberi pelajaran bahasa Indonesia khususnya membaca terlihat 50 % peserta didik tidak tertarik, acuh tak acuh, beberapa peserta didik selalu bercakap-cakap dengan teman sebangkunya, sebagian besar peserta didik gaduh, dan bacaan baru selesai dalam waktu yang cukup lama.

Minat baca peserta didik cenderung menurun, kegiatan membaca tidak variatif, tidak ada tindak lanjut atau hanya asal membaca, ruang baca/ perpustakaan terpisah dengan ruang kelas, buku yang tersedia tebal dan miskin ilustrasi. Lemahnya tingkat kemampuan membaca pemahaman peserta didik merupakan kendala untuk mendapatkan nilai yang memuaskan, apalagi bila metode pembelajaran yang diterapkan guru kurang tepat, hal ini akan membuat nilai hasil belajar peserta didik semakin terpuruk berada jauh di bawah batas ketuntasan. Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan membaca pemahaman para peserta didik di sekolah dasar perlu mendapatkan perhatian serius. Salah satu cara agar peserta didik memiliki kemampuan membaca tinggi maka kebiasaan membaca perlu ditingkatkan.

Berdasarkan paparan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, 1) bagaimana penerapan *Classroom Reading Program* berbantuan mediakomik dalam meningkatkan minat baca peserta didik?, 2) Apakah penerapan *Classroom Reading Program* berbantuan media komik dapat meningkatkan minat baca peserta didik sekolah dasar?

### **Classroom Reading Program**

Menurut kamus Bahasa Inggris Sandy Putra mengartikan istilah *Classroom* berarti ruang kelas atau ruang belajar di suatu sekolah, kata *reading* berarti membaca dan program berarti rencana atau daftar kegiatan, jika digabungkan tiga kata tersebut menjadi *Classroom Reading Program* yang berarti program membaca di kelas. Pada program ini *Classroom Reading Program* diartikan program membaca di kelas. *Classroom Reading Program* pertama dikenalkan di Indonesia pada awal tahun 2010 melalui Program membaca di kelas oleh DBE 2 USAID. Di Indonesia program ini disebut "Program Membaca di Kelas." (modul *Classroom Reading Program*, 2010).

Dalam menjalankan kegiatan *Classroom Reading Program* memiliki tiga langkah yang disebut (*Three steps to implement a program to read in class*) yaitu ; 1) Mengenalkan buku, kegiatan bisa dilakukan guru dengan melibatkan peserta didik mengenal, memanfaatkan, merawat dan menentukan aturan- aturan penggunaan buku-buku di dalam kelas. 2) Mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan buku-buku bacaan yang tersedia di dalam kelas. Penggunaan buku tidak terpancang pada buku materi pelajaran tetapi buku – buku bacaan yang sudah dikelompokkan ke dalam mata pelajaran ; 3) Menciptakan kegiatan membaca yang dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik. Kegiatan ini dapat membawa peserta didik dalam situasi belajar maka pembelajaran dirancang menggunakan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) berbantuan media Komik. Selanjutnya peserta didik dapat menggunakan buku-buku bacaan untuk kegiatan pembiasaan di sekolah.

### **Media Komik**

Media Komik merupakan suatu kartun mengungkapkan sebuah karakter dan memerankan cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan

dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Peranan pokok komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik (Rohani, 2014:77-79). Wuriyanto (2009) media komik terdapat lima kelebihan komik sebagai berikut: 1) media komik dapat meningkatkan motivasi peserta didik selama pembelajaran; 2) media komik berupa gambar-gambar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran; 3) media komik sebagai perantara yang bersifat permanen; 4) media komik dapat meningkatkan minat membaca serta mengarahkan kepada peserta didik untuk disiplin membaca terutama peserta didik yang tidak gemar membaca; 5) media komik merupakan gagasan atau ide bagian dari budaya populer.

Media komik termasuk kedalam media grafis. Media grafis itu sendiri merupakan suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan dan merangkum suatu ide, data atau kejadian (Daryanto, 2010: 19). Fungsi khusus digunakannya media grafis adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan begitu juga materi pelajaran yang hanya disajikan berupa teks atau tulisan. Komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Buku komik menyediakan cerita-ceritanya yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Menurut fungsinya komik dibedakan atas komik komersial dan komik pendidikan. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, lembaga-lembaga non profit. (Daryanto, 2010:27)

### **Minat Baca**

Minat membaca adalah suatu dorongan atau keinginan untuk membaca. Guru sebagai pendidik wajib berpartisipasi dalam menumbuhkan minat membaca peserta didik. Anak-anak yang tumbuh dengan minat baca tinggi diyakini akan tumbuh menjadi generasi yang berkualitas. Menumbuhkan minat baca pada anak merupakan langkah untuk menciptakan generasi yang berkualitas di kemudian hari. Khundaru dan St.Y.Slamet (2012:64) berpendapat bahwa membaca bukanlah sekedar menyuarakan lambang-lambang tertulis tanpa menpersolkan apakah rangkaian kata atau kalimat yang dilafalkan tersebut dipahami atau tidak, melainkan lebih daripada itu.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis deskriptif Kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik baik itu perilaku, motivasi, tindakan dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode ilmiah ( Moleong 2017: 6). Alasan pemilihan desain penelitian ini karena penulis berupaya untuk memperhatikan makna-makna tindakan dari kejadian orang yang ingin di pahami.Selain menggunakan angket penelitian ini juga menggunakan teknik wawancara, observasi dan studi dokumentasi untuk pengumpulan data primer maupun skunder.. Alat yang bisa digunakan dalam observasi adalah lembar pengamatan,

ceklist, catatan kejadian dan lain-lain. Teknik analisa data yang digunakan adalah menggunakan model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2013 : 91). Kegiatan tersebut terdiri dari 3 (tiga) tahap yakni reduksi data , penyajian data, dan verifikasi data. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan empat uji keabsahan data kualitatif yaitu : 1) *credibility* (validitas internal). 2) *transferability* (validitas eksternal). 3) *dependability* (*reliabilitas*). 4) *confirmability* (obyektivitas) (Sugiyono, 2013: 364).

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari penerapan *Classroom Reading Program* berbantuan media komik bagi peserta didik Sekolah dasar diperoleh dari hasil angket, wawancara, observasi dan studi dokumentasi.

Pengumpulan data dengan angket menggunakan pedoman sebagai berikut:

**Tabel1 Pedoman Pemberian Skor**

No	Alternatif Jawaban	Skor	
		Positif (+)	Negatif (-)
1	Sangat setuju	4	1
2	Setuju	3	2
3	Kurang setuju	2	3
4	Tidak setuju	1	4

Sumber: Sugiyono (2010, hal. 135)

Total skor selanjutnya diinterpretasikan sehingga minat peserta didik dapat dikelompokkan berdasarkan kategori yang telah ditentukan. Adapun pedoman interpretasi skor tercantum dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 2 Pedoman Interpretasi Skor**

No	Interval Skor	Kriteria
1	0% – 19,99%	sangat kurang
2	20% – 39,99%	Kurang
3	40% – 59,99%	cukup / netral
4	60% – 79,99%	setuju/baik/suka
5	80% – 100%	sangat (setuju/baik/suka)

Sumber: Choizes ( 2017)

Berdasarkan hasil angket dari peserta didik diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel3 Tabel Penerapan *Classroom Reading Program* Berbantuan Media Komik**

No	Indikator	Respon Peserta didik	Kriteria
1	Meninjam lebih dari 5 Komik perminggu pada saat membaca di ruang kelas.	90%	Sangat baik
2	Meluangkan waktu untuk membacasetiap hari	100%	Sangat baik

	di dalam kelas		
3	Merasa senang saat membaca	83%	Sangat baik
4	Merasa mendapatkan manfaat dari membaca	85%	Sangat baik
5	Ingin lebih banyak membaca buku	83%	Sangat baik
	Rerata	90%	Sangat baik

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik sudah berminat dalam melakukan kegiatan membaca melalui penerapan *Classroom Reading Program* berbantuan media komik. Hampir seluruh peserta didik sudah rutin meminjam dan memanfaatkan komik minimal lima komik setiap hari. Prosentase skor peserta didik yang berada pada kisaran 81%-100% dapat diartikan bahwa minat peserta didik dalam memanfaatkan komik dalam kegiatan membaca sangat baik, meskipun sebagian peserta didik melakukan hal tersebut karena himbuan dari guru, sehingga saat merespon indikator rasa senang dalam membaca dan motivasi untuk terus ingin membaca, respon peserta didik tidak sebaik antusiasme dalam memanfaatkan komik.

Data mengenai penerapan *Classroom Reading Program* berbantuan media komik dikumpulkan melalui angket menunjukkan bahwa sebagian peserta didik telah berada pada kriteria sangat tinggi. Data tersebut selaras dengan pendapat yang mengemukakan: "cara menumbuhkan minat membaca anak adalah: (1) memberikan contoh, (2) membacakan cerita kepada anak, (3) membiasakan anak membaca buku cerita yang disukainya secara konsisten selama 21 hari", hal ini dikaitkan dengan cara meningkatkan IQ anak dengan membiasakan membaca. (Gunawan., 2005, hal. 8). Pemanfaatan komik sebagai daya tarik dalam kegiatan membaca berdasarkan data angket menunjukkan telah adanya peningkatan yang cukup signifikan. Peserta didik merasa tertarik untuk melakukan kegiatan membaca. Rerata minat peserta didik berdasarkan lima indikator di atas adalah 90%, yang dalam pedoman interpretasi skor dapat dikategorikan menjadi "sangat baik".

Hasil wawancara dari narasumber memberikan informasi bahwa ada peningkatan dalam kegiatan membaca pada diri peserta didik di sekolah dasar. Peserta didik menjadi antusias dalam membaca berawal dari penerapan *Classroom Reading Program* dengan dibantu oleh media komik yang menarik. Berdasarkan dokumentasi menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam kegiatan membaca. Berawal dari membaca komik mereka mulai tertarik untuk membaca buku selain komik. Dokumentasi didapatkan dari daftar peminjam yang menjelaskan mengenai jenis buku yang dipinjam oleh peserta didik. Data angket juga didukung dengan data wawancara dan observasi pada peserta didik. Hasil dari wawancara dan observasi menunjukkan bahwa penerapan *Classroom Reading Program* berbantuan media komik sangat bermanfaat untuk menarik minat peserta didik dalam membaca. Peserta didik menjadi lebih semangat dalam membaca buku dalam bentuk komik tanpa adanya paksaan. Hasil penelitian yang didapatkan sependapat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wardani. Penelitian tentang media komik pernah dilakukan oleh Wardani (2012), salah seorang mahasiswa jurusan Sosiologi di Universitas Negeri Semarang. Penelitian yang dilakukan di Sekolah Menengah Atas (SMA) penggunaan media komik dalam pembelajaran sosiologi pada pokok bahasan masyarakat multikultural ini, menunjukkan hasil

bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media komik yang terlihat dari aktifnya peserta didik dikelas.

### KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *Classroom Reading Program* berbantuan media komik sangat bermanfaat untuk menarik minat peserta didik dalam melaksanakan kegiatan membaca. Peserta didik merasa memiliki minat yang tinggi dalam membaca dengan memanfaatkan media Komik. Peserta didik yang semula belum mempunyai kebiasaan membaca, melalui penerapan *Classroom Reading Program* berbantuan media komik sudah mempunyai kebiasaan membaca hampir setiap hari. Minat peserta didik dalam membaca relatif tinggi dengan menggunakan media Komik, yaitu mencapai rerata sebesar 90%. Penerapan *Classroom Reading Program* berbantuan media komik hendaknya terus ditingkatkan sehingga minat membaca anak semakin meningkat pula.

### DAFTAR PUSTAKA

- Choizes, E. (2017, April 11). *Pengertian Skala Likert dan Contoh Cara Hitung Kuesionernya*. Diambil kembali dari Diedit: <https://www.diedit.com/skala-likert/>
- Creswell, John W. 2017. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- DBE 2 – USAID 2010. Modul Pelatihan Program membaca. Jakarta: USAID
- Khundaru Sadhono dan St.Y Slamet.2012.*Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Teori dan Aplikasi*. Bandung: Karya Putra Darwanti
- Moleong, J Lexy. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*.Bandung: PT Remaja RosdakaryaPendidikan Dasar dan Menengah.
- Rohani, Ahmad. 2014.*Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta..
- St.Y. Slamet. 2012.*Dasar-Dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*.Surakarta: UNS Press
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, Tri. 2012. *Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural*. Journal Unnes Vol.V, no 1
- Wurianto, Eko. 2009. *Komik Sebagai Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Jaya