

## Implementasi *Educational Comic* Berbasis Aplikasi *Comic Life* sebagai Media Pembelajaran Alternatif

Fitri Damayanti<sup>1\*</sup>, Titin Supriyatin<sup>2</sup>

fitridamayantineng@gmail.com<sup>1\*</sup>, titinsupriyatin06@gmail.com<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan MIPA

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Biologi

<sup>1,2</sup>Universitas Indraprasta PGRI

Received: 02 09 2021. Revised: 15 02 2022. Accepted: 23 03 2022.

**Abstract :** The era of the industrial revolution 4.0 requires educators to make reforms in the teaching and learning process. Textbook material that only contain writing makes student difficult to understand the content and lead to low student literacy. Learning media is needed as a supporting media so that learning is more effective and cognitive learning outcomes are achieved. This community service activity was partnered with Ar-Ridwan High School, Bekasi in the form of training on educational comics. The training was provided online due to the Covid-19 pandemic. One of the educational comic applications that can be used is *Comic Life*. This training were expected to increase students' scores, students' interest in learning, and improve student literacy. Partners agree that the training provided could increase students' interest in literacy. In addition, educational comics were also able to create a sense of pleasure and interest in students to learn a learning material. Partners also agree that the application of *Comic Life* was easier to apply due to not require drawing skills which comic illustrations could be in the form of photo collages and were not constrained by the internet due to this application was non based on web.

**Keywords :** *Comic life*, *Educational comic*, Learning media, Literacy

**Abstrak :** Era revolusi industri 4.0 menuntut pendidik melakukan pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Proses belajar yang diterapkan kadangkala tidak sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai karena siswa tidak fokus dalam menerima pelajaran. Materi buku teks hanya berupa tulisan yang membuat siswa kesulitan untuk memahami isi. Selain itu, buku teks yang hanya berisi tulisan saja menyebabkan rendahnya literasi siswa. Media pembelajaran dibutuhkan sebagai media pendukung agar pembelajaran lebih efektif dan tercapai hasil belajar kognitif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bermitra dengan SMA Ar-Ridwan, Bekasi dalam bentuk pelatihan mengenai *educational comic* untuk membuat komik sebagai media pembelajaran alternatif. Pelatihan diberikan secara daring karena masa pandemik Covid-19. Kegiatan ini merupakan salah satu upaya meningkatkan keahlian pendidik menyajikan materi pembelajaran yang lebih efisiensi dan efektifitas dalam proses belajar mengajar karena menciptakan pemahaman yang komprehensif. Aplikasi *educational comic* yang dapat digunakan salah satunya adalah *Comic Life*. Selama pelatihan mitra sangat antusias mengikuti pelatihan dari awal sampai akhir. Mitra sepakat bahwa pelatihan yang diberikan dapat meningkatkan minat literasi siswa. Selain itu, *educational*

*comic* juga mampu menciptakan rasa senang dan minat siswa untuk mempelajari suatu materi pembelajaran sehingga nilai KKM dapat tercapai. Mitra juga sepakat bila penerapan *Comic Life* lebih mudah diaplikasikan, tidak membutuhkan keahlian menggambar karena ilustrasi komik dapat berupa kolase foto dengan format *images*, dan tidak terkendala internet karena aplikasi ini berbasis non-web.

**Kata kunci :** *Comic life, Educational comic, Literasi, Media pembelajaran*

## ANALISIS SITUASI

Ilmu pengetahuan dan teknologi terus mengalami perkembangan yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. Hal ini sejalan dengan era revolusi industri 4.0. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik pun perlu melakukan pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Kadang kala proses belajar yang diterapkan tidak sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai. Guru dituntut melakukan tindakan untuk mewujudkan tercapainya hasil belajar yang diinginkan.

Mitra kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat termasuk kelompok sasaran masyarakat yang tidak produktif secara ekonomi, yaitu guru-guru di SMA Ar-Ridwan, Bekasi. Berdasarkan pantauan dan pertemuan dengan mitra terdapat beberapa masalah yang dihadapi mitra di lapangan. Kendala yang dihadapi adalah tidak tercapainya ketuntasan nilai KKM siswa. Hal ini terjadi karena siswa tidak fokus dalam menerima pelajaran dan rendahnya literasi siswa. Materi buku teks hanya berupa tulisan kadangkala membuat siswa kesulitan untuk memahami isi dan umumnya guru menggunakan *power point* untuk menyajikan materi bergambar. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi cepat bosan dan cenderung tidak tertarik terhadap materi yang dibaca, sehingga peserta didik kurang mampu memahami isi suatu materi pelajaran yang disampaikan guru. Buku teks yang hanya berisi tulisan saja juga menyebabkan rendahnya literasi siswa. Keadaan ini menyebabkan siswa tidak sepenuhnya mampu untuk menuntaskan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pemanfaatan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran agar dapat tercapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu media pembelajaran dimana bukan hanya berisi teks tapi disertai dengan gambar. Media pembelajaran yang menggabungkan antara tulisan dan gambar yang menarik untuk dilihat dan dibaca adalah *educational comic* atau media komik pembelajaran. Humphrey (2014); Lazarinis *et al.* (2015); Farinella (2018), menyatakan bahwa narasi visual seperti komik merupakan salah satu alat pendidikan dan komunikasi sains. Menurut Rozkosz & Wiorogórska (2016), komik sebagai media pembelajaran dibangun

berdasarkan dua konsep pedagogi, yaitu *proximal development* dan *case-based learning/teaching*. Konsep ini berdasarkan tingkat aplikasi yang berhubungan antara pendidik dan peserta didik. Gabungan antara visualisasi yang menarik dan karakter narasi yang kuat menghasilkan komik yang berpotensi dan menarik minat siswa. Pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran membuat siswa terhindar dari rasa bosan bila membaca materi buku teks yang hanya berupa tulisan saja dan kadangkala membuat siswa kesulitan untuk memahami isi.

Selama ini mitra yaitu guru SMA Ar-Ridwan, Bekasi umumnya belum menerapkan media yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran hanya terpaku pada buku guru dan buku siswa. Kurangnya media pembelajaran yang diterapkan di SMA ini menjadi salah satu alasan dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan *educational comic* di SMA Ar-Ridwan, Bekasi dipandang perlu dilakukan. Tujuan kegiatan ini adalah agar guru-guru di SMA Ar-Ridwan memiliki kemampuan dalam menggunakan *educational comic* berbasis *Comic Life* untuk membuat media pembelajaran alternatif. Selain itu mampu merancang komik sebagai media pembelajaran. Ilustrasi komik dibuat dengan kolase foto dengan format *images* sehingga diharapkan mudah dibuat oleh guru/pendidik dan mudah disebarkan kepada siswa. Rancangan narasi visual ini diharapkan siswa dapat membaca cerita dengan muatan topik mata pelajaran. Manfaat dari pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan nilai KKM siswa, meningkatkan minat siswa untuk belajar, dan meningkatkan budaya literasi siswa.

## **SOLUSI DAN TARGET**

Media pembelajaran dibutuhkan sebagai media pendukung agar pembelajaran lebih efektif dan hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa, sehingga siswa dapat mencapai nilai KKM. Media pendukung dan model pembelajaran yang digunakan pun harus disesuaikan dengan karakter siswa bahkan mampu meningkatkan minat literasi dan menulis siswa. Salah satu aplikasi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut adalah *educational comic*. Komik salah satu media pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran melalui media komik berarti adanya proses komunikasi antara siswa dan komik sebagai sumber belajar komik.

Komik pembelajaran mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Graham (2011), komik adalah salah satu sarana pembelajaran yang menciptakan suasana komunikatif di kelas. Komik dapat menjadi alat pengajaran yang efektif, siswa akan tertarik membaca suatu materi pelajaran tanpa

merasa terpaksa, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca serta memperluas minat baca. Komik memuat serangkaian urut-urutan gambar yang akan mempermudah peserta didik dalam memahami isi cerita yang dibaca. Penggunaan media komik akan menarik minat anak-anak untuk membaca karena penyajian komik yang berupa gambar dan teks. Oleh karena itu, penggunaan media komik diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami suatu cerita sehingga dapat mudah menyampaikan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasa sendiri.

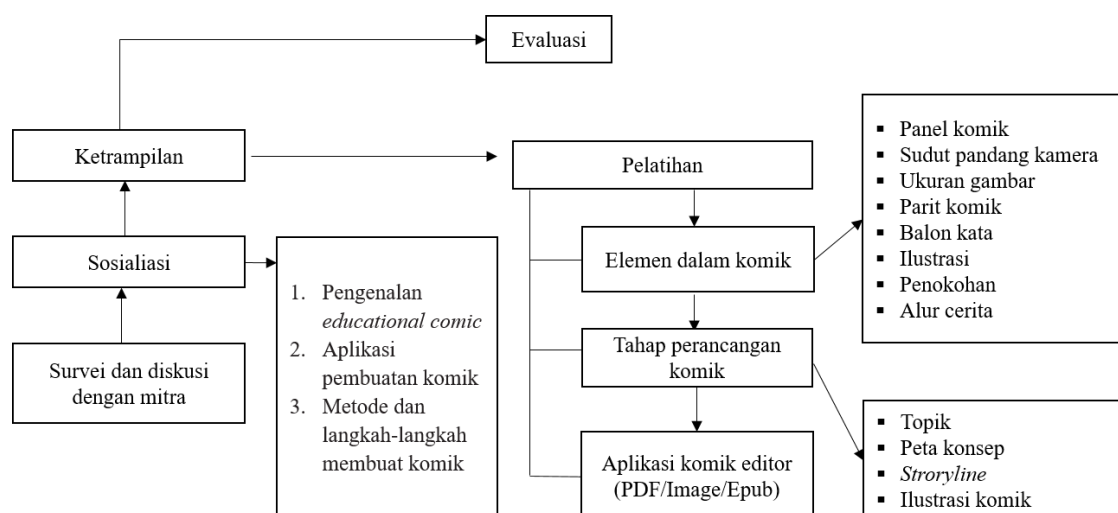
*Educational comic* memiliki banyak manfaat dalam pendidikan, antara lain: 1) dapat merepresentasi pengetahuan secara visual, 2) menyajikan materi yang dianggap paling penting, 3) mudah mengingat informasi penting karena dalam bentuk grafik visual, 4) melibatkan hal berpikir, mencipta, dan menulis, 5) dapat mengubah minat siswa yang rendah dalam menulis, 6) mengembangkan proses berpikir kreatif dan tingkat yang lebih tinggi, dan 7) mengembangkan teknik komposisi melalui koneksi visual-verbal. Hasil penelitian Ambaryani & Airlanda (2017) memperlihatkan efektifitas media komik sebagai media pembelajaran dimana respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran komik sebesar 82%. Hasil belajar kognitif mengalami peningkatan dari nilai pretest dengan rata-rata 60 mejadi 81 untuk nilai post-test 81. Hasil ini pun sejalan dengan penelitian Wahyuningsi (2011) bahwa pengembangan dan penerapan perangkat pembelajaran melalui pemanfaatan media komik bergambar terbukti meningkatkan sikap positif siswa, minat membaca, aktivitas, dan hasil belajar siswa.

Banyak aplikasi dari *educational comic* yang dapat digunakan antara lain: *Bitstrips*, *Comic Life*, *Pixton*, *MakeBeliefsComix*, *Cartoon Maker*, dan *Graphix Comic Builder*. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarat akan menggunakan aplikasi *Comic Life*. Aplikasi *Comic Life* ([plasq.com/apps/comiclif/macwin](http://plasq.com/apps/comiclif/macwin)) adalah perangkat lunak mandiri yang memungkinkan para pemula seniman komik untuk dengan mudah menggabungkan ilustrasi, foto, gambar dan elemen visual menjadi komik digital. Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru maupun siswa. Guru dapat menggunakannya untuk membuat bahan ajar sedangkan siswa dapat menggunakannya untuk membuat tugas-tugas sekolah yang berhubungan dengan literasi. Kelebihan aplikasi ini adalah dokumen-dokumen dari *Comic Life* dapat dicetak sehingga dapat dikirim ke orang tua atau situs web untuk memudahkan. Kelebihan aplikasi ini juga dikemukakan oleh Azman *et al.* (2016) bahwa *Comic Life* sangat memungkinkan untuk digunakan tanpa harus ahli menggambar dan dapat mengatasi masalah kendala internet karena aplikasi ini adalah berbasis *non-web*.

Mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah guru-guru SMA Ar-Ridwan Jalan Wibawa Mukti II Kp. Puderenan Gang H. Longkot No. 11 Kelurahan Jatiluhur Kecamatan Jatiasih, Bekasi. Berdasarkan pantuan dan hasil diskusi terhadap permasalahan yang dihadapi mitra maka dianggap penting untuk mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan *educational comic* sebagai media pembelajaran. Adapun solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra adalah: (1) memberi pengetahuan mengenai *educational comic*, (2) memberi pengetahuan mitra mengenai menyusun komik pembelajaran yang baik dengan melatih membuat *storyline* yang baik, dan 3) memberikan pelatihan penggunaan aplikasi *Comic Life* untuk membuat komik pembelajaran.

## METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: 1) survei dan diskusi dengan mitra, 2) pelatihan, dan 3) evaluasi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan secara daring melalui video conference menggunakan aplikasi *Google Meet*. Pemilihan pelaksanaan secara daring karena terkait masa pandemik Covid-19. Bagan alir kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat pada Gambar 1.



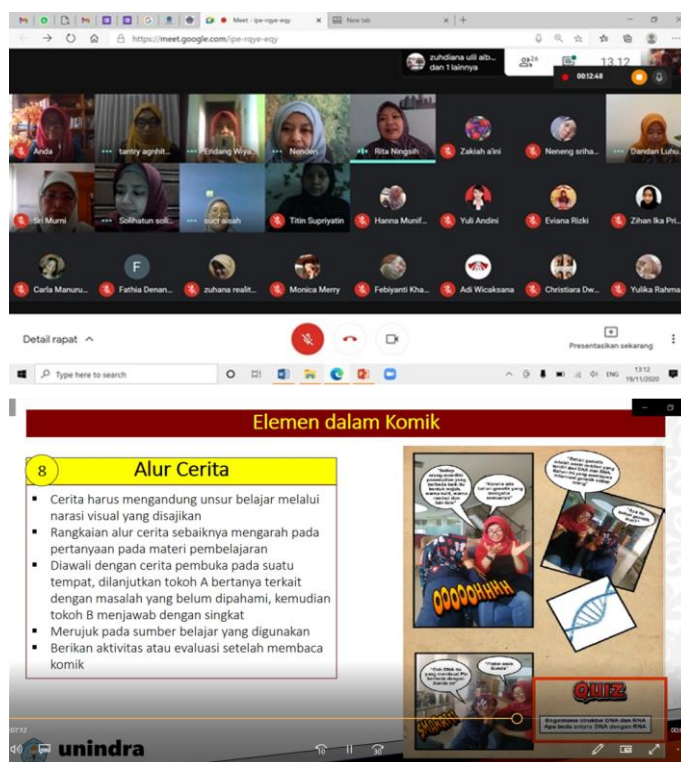
Gambar 1. Bagan alir kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Pada tahap sosialisasi, materi yang diberikan adalah: 1) pengetahuan terkait *educational comic*, (2) aplikasi yang dapat digunakan untuk pembuatan komik, dan (3) metode dan langkah-langkah dalam membuat komik. Tahapan ini dianggap penting agar mitra mengenal terlebih dahulu mengenai *educational comic* sehingga memiliki gambaran keuntungan yang dapat diperoleh bila menerapkannya dalam pembelajaran. Selain itu juga penting untuk memahami metode dan langkah-langkah dalam pembuatan sehingga dalam tahap pelatihan tidak mendapatkan kesulitan dalam pembuatan komik.

Peningkatan ketrampilan mitra dalam pembuatan komik pembelajaran dilakukan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan. Tahap ini diutamakan: (1) memberi pengetahuan mengenai elemen dalam komik, tahapan perancangan komik pembelajaran, dan aplikasi komik editor. Ilustrasi komik dibuat dengan kolase foto dengan format *images* sehingga diharapkan mudah dibuat oleh guru/pendidik dan mudah disebarkan kepada siswa. Pada elemen komik akan dipelajari mengenai: panel komik, sudut pandang kamera, ukuran gambar, parit komik, balin kata, ilustrasi, penokohan, dan alur cerita. Tahapan perancangan komik pembelajaran terdiri dari: penentuan topik, peta konsep, *storyline*, dan ilustrasi komik. Aplikasi komik editor akan dipelajari menggunakan aplikasi *Comic Life*. Setelah pelaksanaan penyuluhan dan pelatihan, maka dilakukan evaluasi dengan para mitra untuk menilai ketepatan sasaran pada pelatihan dan pelaksanaan pengabdian secara keseluruhan.

## HASIL DAN LUARAN

Kegiatan pelatihan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan mengenai *educational comic* sebagai media pembelajaran. Pelatihan diberikan melalui WAG, video conference dengan aplikasi *Google Meet*, dan video yang diunggah ke YouTube. Judul video yang diunggah ke YouTube adalah *Educational Comic Berbasis Aplikasi Comic Life* dengan link <https://youtu.be/K93W9sN1ksY>.



Gambar 2. Implementasi *educational comic* dengan SMA Ar-Ridwan dengan *Google Meet*

Gambar 2 memperlihatkan hasil tangkap layar pelatihan melalui *Google Meet*. Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat telah berjalan sesuai dengan agenda yang telah disepakati dan berjalan lancar walaupun secara daring. Mitra pengabdian kepada masyarakat sangat antusias mengikuti pelatihan yang diberikan terlihat dari sikap kooperatif dan keingintahuan yang tinggi dari mitra guru-guru SMA Ar-Ridwan, Bekasi. Selain itu juga mitra antusias mempelajari hal-hal baru, mengikuti pelatihan mulai dari awal sampai akhir, serta bersedia untuk mengaplikasikan hasil pelatihan dalam proses belajar mengajar untuk masing-masing mata pelajaran yang diampunya.

Pembuatan media pembelajaran *educational comic* dilakukan dengan menggunakan Aplikasi komik editor *Comic Life 3*. Proses pembuatannya diawali dengan menentukan topik sesuai dengan mata pelajaran. Setelah topik dipilih maka ditentukan karakter sebagai tokoh dalam komik, biasanya menggunakan dua tokoh. Tokoh pertama adalah tokoh yang banyak bertanya dan tokoh kedua adalah tokoh yang memberi penjelasan atas pertanyaan yang diajukan tokoh pertama. Lokais latar belakang tempat di mana dialog terjadi juga harus ditentukan. Lokasi dapat di dalam ruangan seperti ruang kelas atau di luar ruangan. Pada bagian akhir harus ditentukan pertanyaan yang akan diajukan sebagai bahan evaluasi.

Pada pembuatan komik dengan aplikasi *Comic Life 3* tidak membutuhkan keahlian menggambar. Hal ini merupakan keunggulan dari aplikasi ini, sehingga siapa saja dapat membuat komik. Ilustrasi komik dibuat dengan kolase foto dengan format *images* sehingga diharapkan mudah dibuat oleh guru/pendidik dan mudah disebarkan kepada siswa. Proses awal pembuatan komik dengan aplikasi ini adalah mengambil foto menggunakan kamera atau kamera ponsel sebanyak mungkin sesuai dengan karakter atau tokoh dan latar belakang atau lokasi yang telah ditentukan. Tahap selanjutnya adalah penentuan elemen komik yang terdiri dari panel komik, sudut pandang kamera, ukuran gambar, parit komik, balon kata, ilustrasi, penokohan, dan alur cerita. Tahapan perancangan komik pembelajaran terdiri dari: penentuan topik, peta konsep, *storyline*, dan ilustrasi komik.

Peserta pelatihan diberikan pelatihan pembuatan *storyline* sesuai dengan format yang diberikan dan meminta peserta membuat *storyline*. *Storyline* yang dibuat mengandung konten pendidikan dan unsur keilmuan dan pembelajaran sesuai dengan materi dari mata pelajaran yang diampu. Pada *Storyline* harus berisi aktivitas pembelajaran yang akan dikerjakan siswa dalam bentuk kuis, instruksi untuk mengakses sumber belajar, atau instruksi melakukan aktivitas dan lain-lainnya.

Hasil dari pelatihan, para guru sepakat bahwa pembelajaran pemanfaatan media *educational comic* sangat membantu dalam proses pembelajaran dan target KKM dapat tercapai. Mitra mampu membuat alternatif media pembelajaran yang menarik sehingga diharapkan penerapan *educational comic* memicu minat siswa untuk lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Pemanfaatan media komik sebagai media pembelajaran terbukti mengatasi kesulitan siswa dalam hal memahami pokok bahasan suatu materi yang rumit menjadi lebih mudah dipahami. Materi yang diberikan dalam bentuk komik bergambar dapat secara lebih gamblang dan menyenangkan diterima siswa (Olaniyi, 2007). Hal ini dapat menumbuhkan respon positif dari peserta didik dalam meningkatkan minat belajar yang berdampak pada tercapainya hasil belajar. Tumbuhnya sikap positif dalam pembelajaran adalah syarat tercapainya keberhasilan peserta didik dalam mempelajari suatu materi pembelajaran. Pembelajaran dengan menerapkan *educational comic* lebih efisien dan efektifitas dalam proses belajar mengajar karena menciptakan pemahaman yang komprehensif tidak hanya sekedar ingatan. Pemahaman yang komprehensif akan lebih lama tersimpan dalam memori otak. Selain itu, pembelajaran dengan *educational comic* menciptakan rasa senang, suka, dan berminat peserta didik untuk membaca materi terkait dengan pembelajaran yang sedang dipelajari.

## **SIMPULAN**

Pelatihan *educational comic* salah satu upaya meningkatkan keahlian pendidik menyajikan materi pembelajaran yang lebih efisien dan efektifitas dalam proses belajar mengajar karena menciptakan pemahaman yang komprehensif. Mitra sepakat bahwa pelatihan yang diberikan dapat meningkatkan minat membaca peserta didik. Selain itu, *educational comic* juga mampu menciptakan rasa senang, suka, dan berminat peserta didik siswa untuk mempelajari suatu materi pembelajaran yang sedang dipelajari sehingga tercapai nilai KKM. Penerapan aplikasi *Comic Life 3* sangat mudah diaplikasikan dan memungkinkan untuk digunakan tanpa harus ahli menggambar dan dapat mengatasi masalah kendala internet karena aplikasi ini adalah berbasis *non-web*.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Ambaryani., & Airlanda, G.S. (2017). Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1): 19-28.



- Azman, F.N., Zaibon, S.B., & Shiratuddin, N. (2016). Pedagogical Analysis of Comic Authoring Systems for Educational Digital Storytelling. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 89(2): 461-469.
- Farinella, M. (2018). The Potential of Comics in Science Communication. *Journal of Science Communication*, 17(1): 1-17.
- Graham, S. (2011). Comics in The Classroom: Something to Be Taken Seriously. *Language Education in Asia*, 2(1): 92-102.
- Humphrey, A. (2014). Beyond Graphic Novels: Illustrated Scholarly Discourse and The History of Educational Comics. *Media International Australia*, 151: 73-80.
- Lazarinis, F., Mazaraki, A., Verykios, V.S., & Panagiotakopoulos, C. (2015). E-comics in Teaching: Evaluating and Using Comic Strip Creator Tools for Educational Purposes. *Proceeding 10th International Conference on Computer Science and Education*, June 22th-24th 2015. Cambridge: United Kingdom.
- Olaniyi, S. (2007). The Use of Educational Cartoons and Comics in Enhancing Creativity in Primary School Pupils in Ile-Ife, Osun State, Nigeria. *Journal of Applied Sciences Research*, 3(10): 913-920.
- Rozkosz, E.A., & Wiorogórska, Z. (2016). *Bibliostory-Educational Comic Stories*. A Social Constructivist Approach to Media and Information Literacy Education for Children and Adolescents. In S. Kurbanoglu *et al.* (Eds.), *Information Literacy: Key to an Inclusive Society* (pp. 718-728). Cham: Springer.
- Wahyuningsih, A.N. (2012). Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi Pq4R. *Journal of Innovative Science Education*, 1(1): 102-110.