

Sosialisasi Pembuatan Media Komik Pembelajaran Menggunakan *Website Make Beliefs Comix* di SDN Bukur

Nugrananda Janattaka¹⁾, Rahmat Setyo Jadmiko²⁾, Nourma Oktaviarini³⁾
Eka Yuliana Sari⁴⁾

^{1,2,3,4}Universitas Bhinneka PGRI

nugrananda@ubhi.ac.id

ABSTRACT

In the learning in class, in limited face to face, the role of learning media is very important to attract students' interest in learning. Based on the analysis of the situation, a socialization of making comic media was held using the *Make Beliefs Comix* website. This socialization aims to optimize limited face-to-face learning by using comic learning media through the *Make Beliefs Comix* website's. The core activity is in the form of socialization activities about making learning media that attract students' attention by displaying comics according to the learning theme. This activity was carried out twice in August, precisely in the first week. At the beginning meeting the teacher was introduced to the *Make Beliefs Comix* media and tutorials for its use, while in the last meeting, the teacher presented the comics that had been made. The result of socialization can make teacher to produce comic according to themes how this teach in classroom, and make interactive story in comic strips in according situation in class and learning material.

KEYWORD: *Comix, Make Beliefs Comix, Learning Media*

ABSTRAK

Pada pembelajaran tatap muka terbatas, peranan media pembelajaran sangatlah penting untuk menarik minat siswa dalam belajar. Berdasarkan analisis situasi, maka diadakanlah sosialisasi pembuatan media komik menggunakan *website make beliefs comix*. Sosialisasi ini bertujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran tatap muka terbatas dengan menggunakan media pembelajaran komik melalui *website make beliefs comix*. Kegiatan inti berupa kegiatan sosialisasi tentang pembuatan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dengan menampilkan komik sesuai tema pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan dua kali yaitu pada bulan Agustus tepatnya pada minggu pertama. Pada awal pertemuan guru diperkenalkan dengan media *make beliefs comix* dan tutorial penggunaannya, sedangkan pada pertemuan terakhir guru mempresentasikan komik yang telah dibuat. Hasil dari sosialisasi ini adalah guru mampu membuat komik sesuai dengan tema yang sedang diajarkan di kelas, serta mampu membuat cerita komik yang menarik sesuai tema dalam pembelajaran.

Kata Kunci:

Received: 03-11-2021 Revised: 09-11-2021 Accepted: 15-11-2021 Available online: 24-12-2021

PENDAHULUAN

Pada pertemuan tatap muka terbatas yang dimulai pada akhir bulan juli dengan maksimal pertemuan adalah dua jam per hari, guru dituntut untuk memanfaatkan sedikit waktu tersebut dalam penyampaian materi pembelajaran yang menarik minat

siswa. Pemanfaatan media pembelajaran sangat membantu menunjang keberhasilan pola pembelajaran tersebut. Menurut pendapat Alwi, (Alwi, 2017) guru lebih banyak menggunakan media sederhana seperti gambar dan buku paket. Kondisi seperti ini pada umumnya dikarenakan karena kemampuan guru yang masih belum maksimal, hal tersebut bisa berdampak pada proses belajar mengajar sehingga siswa terkadang kesulitan memahami materi pembelajaran. (Sudjana, 2015) Sudjana juga menyampaikan bahwa komik merupakan bentuk bacaan di mana peserta didik mau membaca tanpa merasakan terpaksa. (Eva et al., 2020) Eva dan Winarsih juga menyampaikan bahwa media komik terutama yang berbentuk digital, adalah media baru pada abad 21 yang sangat menarik minat peserta didik dalam membaca dan tentunya memahami materi.

Media komik merupakan bentuk komunikasi antar siswa dengan sumber belajar. Menurut hasil riset (Gamaliel S, 2017) dari Ambaryani dan Gamaliel, menunjukkan bahwa media komik sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Berpijak dari hasil riset tersebut serta observasi awal di lapangan, maka diadakanlah sosialisasi pembuatan media komik menggunakan aplikasi online yang bernama *make beliefs commix*. Aplikasi tersebut sangatlah sederhana dan sangat mudah digunakan oleh siapapun, termasuk guru-guru yang dikatakan gagap teknologi. Karena kemudahan aplikasi *make beliefs commix*, maka setelah sosialisasi berakhir, guru-guru tetap aktif membuat media interaktif baik media komik maupun media yang lainnya.

SDN Bukur 1 merupakan SDN yang sangat peduli akan keberhasilan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) maka dari itu dengan adanya sosialisasi pembuatan media komik menggunakan Aplikasi website gratis *Make Beliefs Comix*, para Bapak Ibu guru merasa sangat antusias untuk mengikuti pendampingan tersebut. *Make Beliefs Comix* sendiri menyediakan template komik strip maupun tokoh-tokoh komik yang telah disediakan di aplikasi untuk ditempel dan diedit sesuai keinginan pribadi.

Berdasarkan kemudahan yang telah disediakan website *Make Beliefs Comix*, diharapkan bapak ibu guru mampu membuat media pembelajaran interaktif seperti komik sesuai dengan tema yang telah dibahas dalam pembelajaran. Berbeda dengan *Macromedia Flash 10* maupun *Adobe photoshop* yang sangat rumit digunakan, *Make Beliefs comix* yang dibuat oleh Bill Zimmerman menawarkan tools yang sederhana serta template yang tinggal pakai untuk membuat komik yang menarik dan ringkas. Menurut Lucas Kohnke (Kohnke, 2018) *Make Beliefs Comix* memungkinkan guru membuat media yang menarik, serta membantu guru mengembangkan materi yang selaras sesuai tema yang diajarkan dengan cara yang kreatif. Adapun tujuan dari pendampingan pembuatan media komik pembelajaran menggunakan website *Make Beliefs Comix* adalah kemudahan dalam mengakses, menggunakan tools, menyimpan hasil karya, serta membagikan kepada peserta didik menggunakan media online dengan ringkas dan tidak rumit sama sekali. Sehingga harapan dari pelaksanaan pendampingan ini, agar bapak ibu guru tidak

mengalami kesulitan dalam mengoperasikan teknologi yang membantu dalam pembuatan media komik pembelajaran.

METODE

Pelaksanaan program kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini, dilaksanakan selama dua hari pada bulan Agustus dengan Tim Dosen PGSD Universitas Bhinneka sebagai berikut: 1) Nugrananda Janattaka, M.Pd, 2) Rahmat Setyo Jadmiko, M.Pd, 3) Nourma Oktaviarini, M.Pd, 4) Eka Yuliana Sari, M.Pd dibantu oleh beberapa mahasiswa Prodi PGSD. Adapun Peserta terdiri dari 8 Guru SD serta Kepala Sekolah SDN Bukur 1 Tulungagung. Tahap-tahap dalam pelaksanaan sosialisasi tersebut meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, serta tahap pelaporan dan evaluasi.

A. Tahap Persiapan Kegiatan

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses persiapan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis Situasi Kebutuhan Masyarakat

Pada tahap ini, tim dosen menentukan kalayak sasaran dan bidang permasalahan yang akan diselesaikan melalui observasi awal serta wawancara dengan kepala sekolah, guru, maupun siswa di SD tersebut. Setelah melaksanakan analisis situasi, tim dosen berdiskusi untuk menentukan topik sosialisasi pendampingan yang tepat, dan diputuskanlah mengadakan pendampingan media komik pembelajaran menggunakan website *Make Beliefs Comix*.

2. Identifikasi masalah

Berdasarkan hasil analisis situasi yang telah dijabarkan diatas, maka tim dosen melaksanakan identifikasi dan perumusan masalah-masalah khusus yang dihadapi oleh kelompok sasaran. Dalam hal ini kelompok sasaran adalah guru-guru di SDN Bukur 1 Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. Diharapkan dengan identifikasi yang tepat, akan memberikan solusi yang tepat pula dalam proses pendampingan.

3. Menentukan Tujuan Kerja

Penentuan tujuan kerja yang dimaksud adalah kegiatan yang akan dihasilkan untuk menjawab perumusan masalah berdasarkan hasil identifikasi. Kejelasan penentuan tujuan kerja akan mempermudah Tim Dosen dalam memetakan materi pendampingan sesuai dengan kondisi peserta di lapangan.

4. Tehnik Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah diidentifikasi perlu dipecahkan dan sekaligus mencapai tujuan (kondisi baru) yang telah ditetapkan. Tahap ini dilaksanakan untuk menemukan pemecahan masalah serta menemukan alternative solusi terbaik dengan memperhatikan situasi dan kondisi kelompok sasaran dan pelaksana kegiatan. Adapun hasil yang diperoleh dari pemecahan masalah tersebut, nantinya dapat disimpulkan, bagian mana yang memberikan keuntungan bagi

peserta sosialisasi, dan bagian yang mana memberikan kelemahan atau ketidakbermanfaat bagi peserta sosialisasi pendampingan tersebut.

B. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan sosialisasi pendampingan ini dilaksanakan selama dua hari pada bulan Agustus. Pada kegiatan sosialisasi pendampingan pembuatan media komik pembelajaran ini, tim dosen dibantu dengan mahasiswa prodi PGSD membagi dua kegiatan, yaitu pada hari pertama memberikan tutorial pembuatan media komik melalui website *Make Beliefs Comix* serta pada hari kedua adalah presentasi hasil media komik yang telah dibuat guru, serta tanya jawab terkait kendala dalam proses pendampingan.

1. Sosialisasi Pendampingan

Salah satu permasalahan utama yang dialami oleh guru adalah belum memiliki kemampuan yang cukup dalam menyesuaikan perubahan jaman yaitu penguasaan teknologi yang mendukung pembelajaran. Beranjak dari permasalahan tersebut, solusi yang utama adalah memperkenalkan teknologi secara kontinyu pada guru SD. Diharapkan dengan program sosialisasi pendampingan ini, para guru di SDN 1 Bukur Tulungagung bisa terbiasa dengan penggunaan teknologi yang mendukung pembelajaran, terutama dalam pembuatan media yang interaktif seperti komik pembelajaran.

2. Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Komik

Berdasarkan identifikasi permasalahan di lapangan, dipilihlah website *Make Beliefs Comix* dalam membantu guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Website *Make Beliefs Comix* sendiri menyediakan tools yang sederhana serta karakter kartun maupun *template* serta *dialogue prompt* yang digunakan untuk menulis percakapan dalam komik. Kelebihan dari *Make Beliefs Comix* adalah Komik hasil karya yang telah kita buat bisa langsung dicetak maupun disimpan via email untuk dibagikan menggunakan media online

C. Tahap Pelaporan dan Evaluasi

Pada tahap ini dilaksanakan analisa tentang sejauh mana sosialisai tersebut menghasilkan kondisi baru yaitu kondisi yang telah menjawab permasalahan berdasarkan hasil analisis situasi di awal. Hasil pelaporan dan evaluasi dilaksanakan sebagai bentuk pertanggungjawaban Tim Dosen kepada LPPM Kampus, sehingga dari hasil pelaporan dan evaluasi akan bisa memunculkan tindak lanjut untuk pelaksanaan program sosialisai pendampingan berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan program kegiatan sosialisasi pendampingan yang telah dilaksanakan, maka diperoleh hasil sebagai berikut

1. Pelatihan pembuatan media komik pembelajaran menggunakan website *Make Beliefs Comix* telah selesai dan lancar dilaksanakan dengan diikuti oleh 7 orang guru dan

Bapak Kepala Sekolah. Materi pelatihan adalah pembuatan media komik menggunakan website *Make Beliefs Comix* yang terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut: *Sign In* menggunakan email google, memberi judul dan nama pembuat komik dalam kolom yang telah ditentukan, memilih karakter yang sesuai dengan judul komik, memilih dialogue prompt sesuai tema yang ada pada komik, menulis dialog pada prompt yang telah tersedia, serta mencetak ataupun mengirim hasil komik yang telah dibuat untuk dibagikan kepada siswa atau peserta didik.



Gambar 1.1 Pembukaan Sosialisasi pendampingan oleh Tim Dosen, Kepala Sekolah, peserta sosialisasi dan mahasiswa.



Gambar 1.2 Ketua tim dosen memberikan pengarahan terkait program sosialisasi pendampingan.

2. Pendampingan Pembuatan Media Komik

Pada proses pendampingan, guru dan Kepala Sekolah didampingi oleh anggota dari tim dosen dan mahasiswa dalam menjalankan proses pembuatan media komik menggunakan aplikasi *Make Beliefs Comix*. Para peserta dipandu dari awal sampai akhir kegiatan, dari tahap *Sign in* sampai tahap menyimpan media komik yang telah dibuat guru ke dalam email masing-masing peserta. Dari proses pendampingan terlihat bapak ibu guru sangat antusias dalam mengikuti pendampingan pembuatan media komik pembelajaran.



Diagram 1.1 Peserta pendampingan belum pernah sama sekali membuat media komik menggunakan pemanfaatan teknologi.



Diagram 1.2 Setelah mendapatkan pendampingan, peserta mendapatkan ilmu lebih dalam bidang teknologi serta mampu membuat media komik yang menarik untuk pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pendampingan pembuatan komik media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif mengalami peningkatan, terutama terlihat dari tingkat keaktifan guru untuk terlibat aktif dalam pendampingan pembuatan media komik menggunakan website *Make Beliefs Comix*. Pada intinya kegiatan sosialisasi pendampingan pembuatan media komik pembelajaran menggunakan website *Make Beliefs Comix* ini memberikan manfaat bagi pengembangan kemampuan guru untuk menghadapi pembelajaran abad 21 yang berbasis teknologi. Semoga kedepannya pihak Universitas Bhinneka PGRI dapat kembali bekerjasama dengan sekolah mitra, yakni SDN 1 Bukur Kecamatan Sumbergempol, Kabupaten Tulungagung dengan topik pendampingan yang berbeda yang sesuai dengan kebutuhan kelompok sasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145–167.
<http://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan ...*, 3. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdspd/article/view/17744>
- Gamaliel S, A. (2017). *Research and Development (RnD)*. 19–28.
- Kohnke, L. (2018). *Make Beliefs Comix : Tech Review*. 60–62.
<https://doi.org/10.1177/0033688218765301>
- Sudjana, N. (2015). *Media Pengajaran* (Empat). Sinar Baru Aglesindo.