



Perancangan Media Pembelajaran Komik Untuk Materi Keterampilan Menjelaskan Pada Matakuliah Microteaching

Adriyanto Juliastomo Gundo

¹. Universitas Kristen Satya Wacana

Abstract

Received: 07 Juli 2024

Revised: 12 Juli 2024

Accepted: 20 Juli 2024

Kesulitan memahami materi keterampilan mengajar pada matakuliah microteaching menjadi masalah dalam perkuliahan. Oleh sebab itu maka penelitian ini berfokus pada perancangan media pembelajaran komik untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada. Metode yang digunakan dalam perancangan media ini adalah menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil perancangan media komik ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam matakuliah microteaching.

Keywords: *Komik, Keterampilan, Menjelaskan*

(*) Corresponding Author: adriyanto.j@gmail.com

How to Cite: Gundo, A. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Komik Untuk Materi Keterampilan Menjelaskan Pada Matakuliah Microteaching. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(13), 1012-1018. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13163485>

PENDAHULUAN

Matakuliah microteaching yang berfokus pada keterampilan mengajar memiliki beberapa tantangan utama. Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh mahasiswa adalah kesulitan dalam menguasai keterampilan menjelaskan secara jelas dan menarik. Hal ini sering disebabkan oleh metode pengajaran yang konvensional dan kurangnya variasi media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan metode yang monoton cenderung membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik, sehingga mengurangi minat dan motivasi mahasiswa untuk belajar.

Dalam konteks pendidikan, keterampilan menjelaskan merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh calon guru. Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk menyampaikan informasi secara sistematis, jelas, dan menarik agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Namun, berdasarkan observasi dan wawancara, banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan ini. Mereka sering kali merasa kurang percaya diri dan kurang mampu dalam mengorganisir materi yang akan disampaikan.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah ini adalah melalui inovasi media pembelajaran. Media pembelajaran yang kreatif dan menarik dapat membantu mahasiswa lebih mudah memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Perancangan media pembelajaran yang efektif sangat penting dalam pendidikan, terutama pada proses belajar dan mengajar. Dalam hal ini, komik dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif. Komik memiliki kelebihan dalam menyampaikan informasi secara visual dan naratif, yang dapat membantu mahasiswa memahami konsep dan teknik menjelaskan dengan lebih mudah dan menyenangkan. Hal ini didukung hasil penelitian yang dilakukan oleh



Anisa, dkk (2023). Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan penguasaan konsep dan daya berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Adapun media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan memudahkan siswa dalam proses belajar (Hamdani, 2021). Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan tujuan membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Bentuk media pembelajaran bermacam-macam, dapat berupa gambar, teks, audio, maupun perpaduan dari gambar, teks dan audio. Media yang berupa gambar salah satunya dapat ditemukan dalam bentuk cerita bergambar, atau cerita bergambar yang dikemas dalam bentuk komik.

Definisi komik sendiri adalah gambar dan teks yang berurutan untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respons estetika pada pembaca (McCloud, 1993). Definisi lain dari komik yang disampaikan oleh Eisner (1985) adalah seni sekuensial, yang menggunakan gambar dan teks dalam urutan tertentu untuk menyampaikan narasi atau cerita. Selain komik menyampaikan narasi, informasi dan cerita dalam menghasilkan respon, komik juga dapat menyampaikan pesan. Hal ini sesuai dengan definisi komik dari Cohn (2013) yang mengatakan bahwa komik adalah representasi grafis yang menggunakan gambar berurutan yang dikombinasikan dengan teks untuk menyampaikan cerita dan pesan.

Komik sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa. Gambar-gambar dan alur cerita dalam komik dapat membuat materi pembelajaran lebih hidup dan menarik. Hal ini tidak hanya membantu mahasiswa dalam memahami materi, tetapi juga dapat merangsang imajinasi dan kreativitas mahasiswa. Hal ini seperti yang ditemukan pada penelitian yang dilakukan Mikamahuly, dkk (2023). Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran menawarkan pendekatan yang menarik dan efektif bagi siswa karena sifatnya yang lugas, mudah dipahami, serta mampu menghidupkan materi pelajaran dengan kreativitas visual. Dengan hasil penelitian sebelumnya yang dijadikan dasar bahwa, diharapkan mahasiswa dapat belajar dengan lebih antusias dan efektif menggunakan media komik digital.

Implementasi media pembelajaran komik dalam matakuliah *microteaching* diharapkan dapat memberikan contoh konkret tentang cara menjelaskan materi secara efektif. Melalui komik, mahasiswa dapat melihat bagaimana teknik-teknik menjelaskan diterapkan dalam berbagai situasi pengajaran. Hal ini akan membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan menjelaskan yang lebih baik dan lebih terstruktur. Selain itu, komik juga dapat menjadi alat evaluasi yang menarik, di mana mahasiswa dapat diberikan tugas untuk membuat komik yang menggambarkan teknik-teknik menjelaskan yang telah mereka pelajari. Disamping dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan menjelaskan, penggunaan komik dalam pembelajaran juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa. Ketika proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, mahasiswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih aktif

dalam mengikuti perkuliahan. Ini sangat penting dalam membentuk sikap positif terhadap pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Dengan demikian, perancangan media pembelajaran komik untuk materi keterampilan menjelaskan pada matakuliah *microteaching* merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan kompetensi mengajar mahasiswa. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran diharapkan mampu membantu mahasiswa dalam memahami dan menguasai keterampilan menjelaskan, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran komik digital pada materi keterampilan menjelaskan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan subjek penelitian adalah mahasiswa yang mengikuti matakuliah *microteaching* di program studi PTIK. Pemilihan subjek dilakukan secara acak dengan memperhatikan representasi dari berbagai latar belakang dan gaya belajar. Adapun metode yang digunakan adalah menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang diadaptasi dari Suratnu (2023). Model ADDIE digunakan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran komik. Penerapan model ADDIE terdiri dari beberapa tahapan. **Tahap pertama** dilakukan analisis kebutuhan dengan melakukan survei dan wawancara dengan dosen dan mahasiswa untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan dalam pembelajaran keterampilan menjelaskan. Masih dalam tahap analisis, juga dilakukan analisis materi yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan materi keterampilan menjelaskan yang akan disampaikan melalui media komik. **Tahap kedua** adalah tahap mendesain komik. Dalam tahap mendesain ini dilakukan beberapa tahapan yaitu Menentukan tujuan pembelajaran yang spesifik sesuai kebutuhan. Selanjutnya Menyusun skenario dan storyboard komik yang mencakup alur cerita, dialog, dan ilustrasi yang relevan. **Tahap ketiga** yaitu pengembangan komik. Pengembangan yang dimaksud terdiri dari pengembangan konten, uji coba awal dan revisi konten. Pengembangan konten komik dilakukan berdasarkan desain yang telah dibuat, termasuk pembuatan ilustrasi dan penulisan narasi. Untuk uji coba awal dilakukan terhadap prototipe komik dengan melibatkan sejumlah mahasiswa dan dosen untuk mendapatkan masukan. Revisi konten dilakukan berdasarkan umpan balik dari uji coba awal. **Tahap keempat** dilakukan implementasi. Implementasi sendiri dilakukan dengan menyebarkan komik kepada mahasiswa dan dosen yang terlibat dalam matakuliah *microteaching*. **Tahap kelima** dilakukan evaluasi. Pada tahapan ini dilakukan evaluasi selama proses pengembangan dan implementasi untuk melakukan perbaikan yang diperlukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan ini berfokus pada bagaimana proses perancangan media pembelajaran komik untuk materi keterampilan menjelaskan pada matakuliah *microteaching* dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Pembahasan akan menguraikan hasil dari setiap tahap model ADDIE dan implikasinya terhadap efektivitas media pembelajaran komik dalam meningkatkan keterampilan menjelaskan mahasiswa. Adapun pembuatan media komik sendiri menggunakan

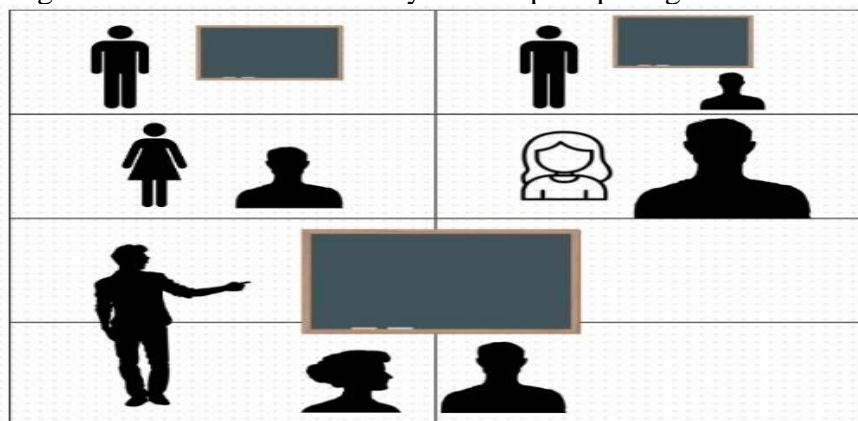
aplikasi online yaitu pixton, yang dapat diakses pada alamat website berikut : <https://www.pixton.com/welcome>. Pixton sendiri dipilih karena beberapa fitur yang bisa digunakan dalam pembuatan komik. Beberapa diantaranya adalah fitur karakter, warna, background, suara, menambahkan gambar dan lainnya. Fitur-fitur ini dapat digunakan dalam rangka merancang komik pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Untuk perancangan sendiri menggunakan ADDIE yang akan dibahas pada setiap tahapnya sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan dan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap **Analisis**, melibatkan identifikasi masalah yang dihadapi mahasiswa dalam matakuliah microteaching, yaitu kesulitan dalam menguasai keterampilan menjelaskan materi pelajaran secara efektif. Hasil wawancara dan analisisnya menunjukkan bahwa mahasiswa merasa kurang percaya diri dalam menjelaskan materi dan kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang ada. Masalah ini sesuai dengan temuan Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang monoton dapat mengurangi minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, komik dirancang sebagai media alternatif yang diharapkan dapat mengatasi masalah ini dengan menyediakan materi yang menarik dan mudah dipahami (Suwarna, 2012). Melalui komik, tujuan pembelajaran adalah untuk membantu mahasiswa menguasai keterampilan menjelaskan dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Komik diharapkan dapat membuat mahasiswa lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran, sesuai dengan teori motivasi yang dikemukakan oleh Prensky (2001), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Desain Media Pembelajaran Komik

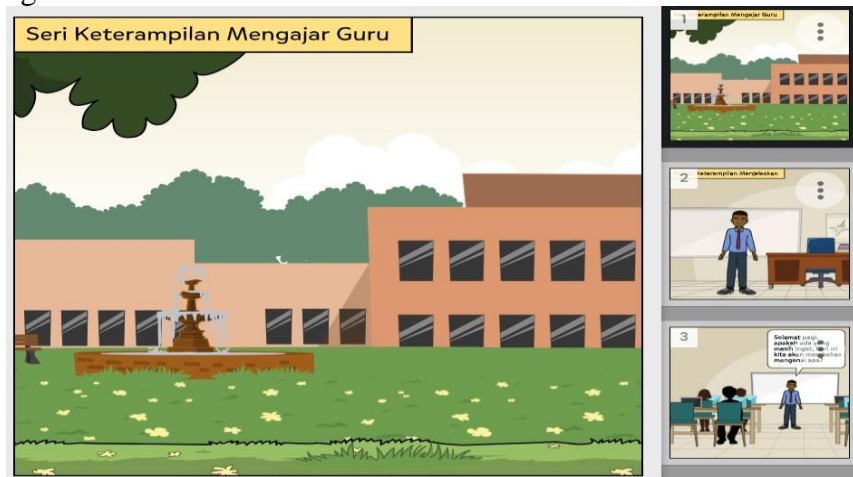
Pada tahap **Design** melibatkan perancangan alur cerita, desain visual, dan instrumen evaluasi untuk komik. Storyboard yang dibuat berfungsi sebagai kerangka kerja untuk pengembangan komik, memastikan bahwa semua elemen materi pembelajaran disertakan secara sistematis. **Desain visual** yang menarik dan **aliran cerita** yang jelas membantu mahasiswa memahami konsep keterampilan menjelaskan melalui contoh dan situasi yang relevan. Adapun rencana pembuatan komik dituangkan dalam cerita dalam storyboard seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Storyboard komik pembelajaran.

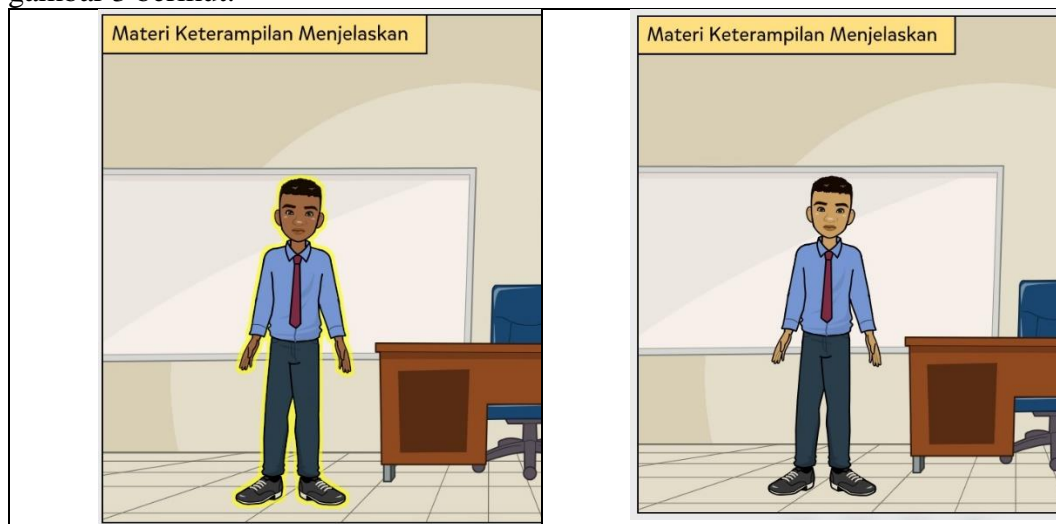
3. Pengembangan Media Pembelajaran Komik

Pada tahap **Development**, prototipe komik dikembangkan dan diuji coba dengan melibatkan mahasiswa dan dosen. Adapun produk komik yang dibuat seperti pada gambar 2 berikut



Gambar 2. Pengembangan komik

Umpan balik dari **uji coba awal** menunjukkan bahwa mahasiswa merasa komik tersebut menarik dan bermanfaat dalam memahami materi keterampilan menjelaskan. Revisi dilakukan berdasarkan masukan tersebut, yang meliputi perbaikan pada beberapa aspek konten dan desain komik. Perbaikan atau revisi yang dilakukan adalah penyesuaian warna kulit yang mengindikasikan dengan warna kulit orang Indonesia. Pada awalnya warna kulit yang digunakan dianggap terlalu gelap sehingga perlu dirubah. Adapun perbandingan perubahan seperti pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Perubahan warna kulit sebelum dan sesudah.

4. Implementasi Media Pembelajaran Komik

Pada tahap **Implementasi**, komik digunakan dalam proses perkuliahan microteaching. Komik digunakan sebagai bagian dari media pembelajaran dan untuk melihat bagaimana mahasiswa berinteraksi dengan media tersebut. Interaksi yang dibangun adalah dengan bentuk narasi komik yang dibuat dengan alur tanya jawab seperti pada gambar 4.



Gambar 4. Interaksi pada komik

Hasil wawancara mahasiswa mengatakan bahwa media komik tersebut membantu mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan. Lebih lanjut dikatakan bahwa media komik dapat memberikan gambaran dari sudut pandang visual sehingga lebih memudahkan mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan.

5. Evaluasi dan Analisis Data

Pada tahap **Evaluation**, data dikumpulkan melalui wawancara mengenai isi komik dan dampaknya terhadap pemahaman materi keterampilan menjelaskan. Hasil wawancara ini menunjukkan bahwa penggunaan komik dapat membantu meningkatkan pemahaman keterampilan menjelaskan mahasiswa. Berikut kutipan hasil wawancara dengan salah satu mahasiswa :

“ Saya sendiri merasa lebih mudah memahami materi dengan alur cerita yang dikemas dalam bentuk komik. Karena ada gambaran visual yang lebih memperjelas, apalagi saya cenderung memiliki gaya belajar visual.”

Wawancara sendiri didasarkan pada beberapa aspek sebagai panduan. Aspek tersebut adalah visual, alur cerita, keterhubungan dengan materi perkuliahan (keterampilan mengajar), dan bahasa yang digunakan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan keempat aspek tersebut diketahui bahwa semua aspek yang ada sudah memenuhi kebutuhan mahasiswa. Dari sisi visual dikatakan bahwa ilustrasi gambar yang digunakan jelas dan sesuai cerita. Untuk alur cerita diketahui sudah disajikan relevan, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada sisi keterhubungan dengan materi perkuliahan, diketahui bahwa informasi dalam komik mudah dipahami dan sesuai dengan materi keterampilan menjelaskan. Aspek terakhir yaitu dari bahasa, diketahui bahwa bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami. Sisi lain dari wawancara ditemukan bahwa komik juga membantu mahasiswa khususnya mahasiswa dengan gaya belajar visual. Karena komik yang menampilkan materi dengan alur cerita yang runtut dan gambar-gambar yang mendukung.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa perancangan dan penggunaan komik sebagai media pembelajaran untuk materi keterampilan menjelaskan dalam matakuliah *microteaching* terbukti dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi. Komik membantu mahasiswa memahami konsep keterampilan menjelaskan dengan cara yang berbeda dari biasanya. Gambar dan alur cerita serta bahasa yang digunakan juga mudah dipahami mahasiswa.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa **komik** dapat diadopsi sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan, terutama untuk mata pelajaran yang memerlukan penjelasan konsep-konsep kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, R., F., Atep, S., J., Julia. 2023. *Pengaruh Komik Digital dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Daya Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Muallimuna. Jurnal Madrasah Ibtidaiyah. Banjarmasin. Diakses dari : <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/12643>
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cohn, Neil. 2013. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London: Bloomsbury Academic.
- Dale, Edgar. 1969. *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Eisner, W. 1985. *Comics and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press.
- Hamdani, H. 2021. *Strategi Pembelajaran: Mengembangkan Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Bandung: Pustaka Setia.
- Heinich, Robert, Molenda, Michael, & Russell, James D. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.
- McCloud, S. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins.
- Mikamahuly, A., Nurul, F., Safriana. 2023. *Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika. Universitas Garut. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/jpif/article/view/2818/1747>
<https://www.pixton.com/welcome>
- Prensky, Marc. 2001. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Suratnu. 2023. The Adoption of the ADDIE Model in Designing an Instructional Module: The Case of Malay Language Remove Students. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*. <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/IJJET/article/view/3521/3449>
- Suwarna, I. 2012. *Komik Sebagai Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wright, Will. 2005. *The Role of Comics in Education*. *Educational Review*, 57(4), 489-503.