
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN TEKS PERCAKAPAN KOMIK BAHASA INGGRIS SISWA KELAS X TEKNIK KIMIA SMKN 2 BATU MENGGUNAKAN APLIKASI COMICA

Oleh
Erlis Kurniawati
Universitas Hasanuddin
Email: kurniawatierlis91@gmail.com

Article History:

Received: 05-02-2022
Revised: 11-02-2022
Accepted: 23-03-2022

Keywords:

Meningkatkan, Komik,
Aplikasi Comica

Abstract: *Guru dihadapkan pada pembelajaran abad 21 untuk mempersiapkan generasi emas 2045 dimana keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa yakni diantaranya 4C (Critical thinking, creativity, collaboratif, dan komunikatif). Empat keterampilan ini perlu dimiliki oleh siswa dalam rangka menghadapi persaingan globalisasi. Siswa generasi emas tidak lagi menghadapi namun menjadi bagian utama dari arus globalisasi. Sebagai bagian dari masyarakat dunia, siswa perlu dibekali kemampuan yang bisa membuat mereka siap bersaing di semua bidang, dan di semua level baik level nasional maupun internasional. Ada beberapa aplikasi yang penulis gunakan sebagai media dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas diantaranya adalah : WAG, Quipper School, Google Classroom, Google Form, Kahoot dan Aplikasi lain seperti Comica. Namun untuk kegiatan kali ini difokuskan menggunakan aplikasi Comica sebagai media pembelajaran pada kelas X Teknik Kimia KD 3.6 materi past event.*

PENDAHULUAN

Guru sebaiknya lebih kreatif dalam memberikan materi kepada peserta didiknya. Selain itu guru harus bisa memanfaatkan media pembelajaran yang menarik minat peserta didik dalam belajar bahasa Inggris. Guru yang tidak mau mengikuti perkembangan teknologi maka akan ketinggalan dan dianggap sebagai guru *jadul*. Di era keterbukaan saat ini guru sebaiknya juga selalu *up date* untuk mengetahui kejadian atau peristiwa kapanpun dan dimanapun berada.

Guru dihadapkan pada pembelajaran abad 21 untuk mempersiapkan generasi emas 2045 dimana keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa yakni diantaranya 4C (*Critical thinking, creativity, collaboratif, dan komunikatif*). Empat keterampilan ini perlu dimiliki oleh siswa dalam rangka menghadapi persaingan globalisasi. Siswa generasi emas tidak lagi menghadapi namun menjadi bagian utama dari arus globalisasi. Sebagai bagian dari masyarakat dunia, siswa perlu dibekali kemampuan yang bisa membuat mereka siap bersaing di semua bidang, dan di semua level baik level nasional maupun internasional.

Di era industri 4.0 ini penulis dalam hal ini berprofesi sebagai guru berusaha semaksimal mungkin memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar Bahasa

Inggris. Salah satu contoh dari kemajuan teknologi yang pesat tersebut adalah hadirnya telepon selular (*handphone*) berbasis android. Semua siswa di kelas kami memiliki *gadget* yang tidak hanya dipakai untuk berkomunikasi dan bermedia sosial serta bermain *game* saja, akan tetapi bisa dimanfaatkan sebagai media khususnya pembelajaran Bahasa Inggris yang penulis bimbing. Pembelajaran bahasa Inggris akan lebih menarik apabila guru menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi agar siswa tidak cepat bosan. Karena selama ini kegiatan membuat teks percakapan pendek berkelompok dirasa kurang menarik dan menantang. Siswa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Ada beberapa aplikasi yang penulis gunakan sebagai media dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas diantaranya adalah : *WAG, Quipper School, Google Classroom, Google Form, Kahoot dan Aplikasi lain seperti Comica*. Namun untuk kegiatan kali ini difokuskan menggunakan aplikasi *Comica* sebagai media pembelajaran pada kelas X Teknik Kimia KD 3.6 materi *past event*.

Permasalahan

1. Bagaimana membuat siswa kreatif dan termotivasi dalam membuat teks percakapan dalam bahasa Inggris berkelompok menggunakan foto mereka sebagai komik ?
2. Apakah media pembelajaran yaitu aplikasi *Comica* dapat meningkatkan keberhasilan belajar dan mengajar Bahasa Inggris di kelas ?

Tujuan

1. Secara umum untuk meningkatkan profesionalisme guru.
2. Secara khusus untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat teks cerita bergambar menggunakan foto sendiri, meningkatkan aktifitas belajar siswa baik secara individual maupun secara kelompok, serta meningkatkan kedisiplinan siswa.

Manfaat Kegiatan

Manfaat yang diharapkan dari penulisan *Best Practice* ini, diantaranya:

1. Bagi Siswa

- a. Siswa tidak bosan karena mendapat kegiatan pembelajaran dari guru yang berubah menjadi modern dengan memanfaatkan *handphone*, internet dan Aplikasi *Comica* untuk membuat komik.
- b. Adanya peningkatan interaksi pembelajaran antar siswa. Siswa bisa bertanya kepada siswa lain sehingga terjadi diskusi tentang bagaimana membuat percakapan dengan Aplikasi *Comica*.
- c. Siswa menjadi semangat dan termotivasi dalam belajar Bahasa Inggris khususnya dalam membuat percakapan pada materi *past event (Simple Past Tense)*.
- d. Muncul semangat kerjasama (*collaboratif*) karena dalam kelompok, setiap siswa saling memberikan kontribusi baik foto, ide, ataupun pendapatnya.
- e. Siswa dituntut untuk percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya. Oleh karena itu sikap kemandirian diharapkan dapat muncul melalui kegiatan ini.
- f. Siswa dengan percaya diri mengirimkan hasil komiknya melalui *handphone*.

2. Bagi Guru

- a. Penulisan laporan ini menjadi bahan evaluasi untuk mengukur sejauh mana keberhasilan dalam menerapkan metode pembelajaran

- b. Guru mendapatkan sisi positif dan negatif dari model yang diterapkan sehingga dapat dijadikan perbaikan untuk kegiatan pembelajaran di masa yang akan datang
- c. Guru menjadi termotivasi untuk menggunakan inovasi lain dalam pembelajaran sehingga nilai yang diperoleh siswa semakin baik.
- d. Laporan ini juga bermanfaat bagi guru sebagai dokumentasi karya ilmiah.

3. Bagi Sekolah

- a. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah
- b. Dapat meningkatkan prestasi sekolah melalui peningkatan prestasi siswa dan guru.

Itulah beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat meningkatkan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Ada beberapa aplikasi yang kami gunakan sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Inggris diantaranya adalah : *WAG, Quipper School, Google Classroom, Google Form, Kahoot dan Aplikasi lain seperti Comica.*

Pembatasan Masalah

Pada makalah kali ini penulis ingin fokus pada salah satu aplikasi yaitu *Comica*. Pada kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris kali ini penulis memanfaatkan *gadget android* dan *hotspot* yang ada di perpustakaan SMKN 2 Batu. Penulis, dalam hal ini guru sebagai fasilitator dan motivator menanyakan apakah semua siswa sudah menggunakan *gadget*?

Ternyata dari 36 siswa hanya 2 siswa yang *gadgetnya* kurang support, namun bisa meminjam *gadget* teman yang lain. Akhirnya penulis memutuskan untuk menggunakan media *gadget* dan aplikasi *Comica* ini sebagai media pembelajaran pada kelas X Teknik Kimia pada KD 3.6 materi *past event*.

Rumusan Masalah

Mengapa kami memilih aplikasi *Comica*? Karena aplikasi ini berhubungan dengan komik yang mana komik sangat disukai anak-anak, apalagi kalau foto mereka sendiri yang dijadikan komik.

Pada makalah ini penulis akan membahas pembelajaran inovatif yang menarik dengan menggunakan aplikasi *Comica*. Sebagai salah satu upaya pengembangan kualitas pembelajaran untuk tercapainya tujuan pendidikan komprehensif bagi peserta didik khususnya pada materi *conversation* Bahasa Inggris di kelas X Teknik Kimia pada materi KD 3.6 pada materi *past event*.

LANDASAN TEORI

A. *Comic* dan Media Pembelajaran

1. *Comica*

Mengubah foto menjadi komik. Aplikasi ini adalah pencipta meme yang sempurna. Anda dapat mengubah foto menjadi komik atau kartun. Gunakan aplikasi ini sebagai pembuat kartun atau pembuat meme dan bersenang-senanglah dengan teman-teman Anda ([google https://m.apkpure.com](https://m.apkpure.com))

Definisi komik menurut Franz & Meie (1994:55) adalah suatu cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Sedangkan pengertian komik menurut Scott McCloud (2002:9) adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal).

Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita.

Komik adalah sebuah bentuk seni yang menggunakan serangkaian pencitraan statis dalam kejadian-kejadian yang ditetapkan. Teks tertulis ini sering kali berkesinambungan.

2. Definisi Media

Mengajar adalah sebuah proses komunikasi antara guru dan siswa untuk menyampaikan pesan atau informasi. Pesan yang disampaikan dapat berupa pengetahuan, keahlian, ide, pengalaman, dan lain-lain. Dalam menyampaikan pesan atau informasi diperlukan media. Media mempunyai peranan penting pada proses pengajaran dan pembelajaran. Media diperlukan untuk mencapai tujuan proses pengajaran dan pembelajaran tersebut. Guru dapat menggunakan berbagai macam media untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Oleh karena itu guru dapat menggunakan berbagai macam alat bantu pengajaran untuk menjelaskan makna bahasa dan membimbing siswa pada suatu topik atau ide utama dari keseluruhan kegiatan pengajaran.

Pemakaian media dalam proses pengajaran dan pembelajaran sangatlah penting. Terdapat beberapa kriteria dalam pemilihan materi untuk mencapai hasil yang efektif. Kriteria tersebut antara lain:

- Menarik, maksudnya media yang digunakan harus menarik bagi siswa.
- Memotivasi, maksudnya media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk membaca.
- Relevan/sesuai, maksudnya media yang digunakan harus relevan atau sesuai dengan topik yang dibahas serta sesuai dengan usia siswa. Kriteria-kriteria tersebut seharusnya digunakan pengajar untuk mendapatkan hasil yang diharapkan.

B. Hubungan Media Komik dengan Motivasi Belajar

Menurut Frederick J. McDonald, motivasi adalah perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai oleh dorongan afektif dan reaksi-reaksi mencapai tujuan. Motivasi merupakan bagian dari *learning*. Motivasi dibutuhkan oleh siswa untuk memunculkan tindakan belajar, sehingga siswa menjadi giat dan aktif untuk melaksanakan tugas belajar.

Teeven dan Smith (1967) menyimpulkan hasil penelitiannya bahwa individu yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi selalu berusaha terus menerus sehingga tercapai tujuan yang dicita-citakan, yakni akan berhasil menyelesaikan setiap permasalahan dalam belajar yang dihadapi dan mempunyai respon yang kuat dalam menyelesaikan setiap persoalan yang harus dihadapi.

Salah satu manfaatnya adalah menciptakan proses pembelajaran yang menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Dengan menggunakan media komik diharapkan akan menciptakan situasi pembelajaran yang lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru.

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran menurut Gagne dan Briggs (1975) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Penulis dan peserta didik merasakan banyak manfaat dalam mengimplementasikan *e-learning* khususnya di sekolah kami. Salah satu alasan penggunaan media pembelajaran adalah terkait dengan manfaat media pembelajaran bagi keberhasilan belajar mengajar di kelas. Salah satu aspek yang menentukan keberhasilan dalam belajar mengajar adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Menurut Hamalik (1986), media pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan motivasi, keinginan minat, dan rangsangan kepada siswa. Sehingga dapat membantu pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan I dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 6 Maret 2020 di ruang Perpustakaan SMK Negeri 2 Batu dengan melibatkan siswa kelas X Teknik Kimia yang berjumlah 36 orang. Pada kegiatan II dilaksanakan kegiatan daring saat *pandemic covid19* yaitu hari Jumat tanggal Maret 2020 proses *editting* dan pengumpulan hasil kerja.

B. Instrumen yang Digunakan

Media pembelajaran yang digunakan dalam *best practice* ini adalah *handphone*, fasilitas internet (untuk mencari data dan informasi kaitannya dengan materi yang sedang dipelajari) di ruang perpustakaan, Aplikasi *Comica*, beberapa foto siswa (digunakan oleh setiap kelompok)

Adapun instrumen penilaian yang digunakan dalam *best practise* ini ada 2 macam yaitu (a) instrumen untuk mengamati proses pembelajaran berupa lembar observasi dan (b) instrumen untuk melihat hasil belajar siswa setiap kelompok

C. Langkah Kerja

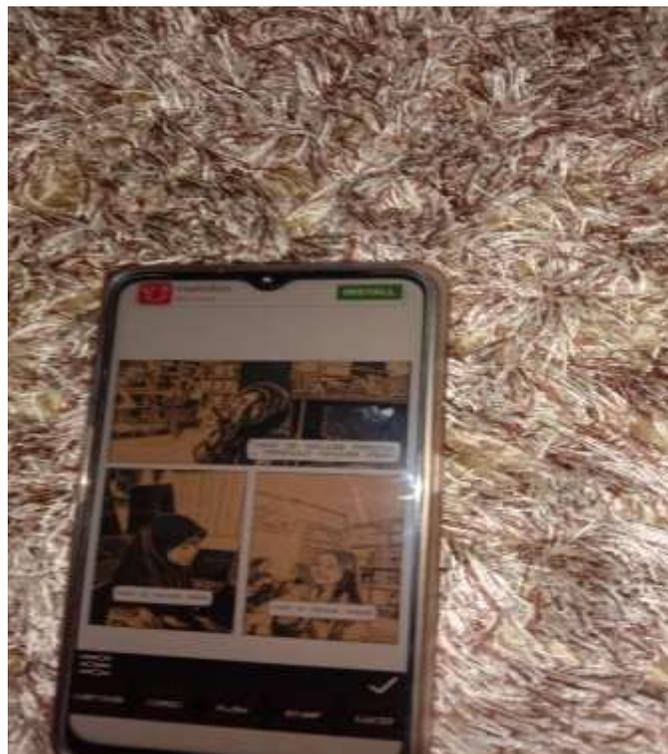
Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media komik pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada pertemuan I hari Jumat tanggal 6 Maret 2020, guru dan siswa membahas materi tentang *past event*.
2. Setelah siswa memahami materi *past event*, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 3 atau 4 siswa.
3. Guru meminta setiap kelompok untuk membuat percakapan pendek menggunakan *past event*. Siswa diberi waktu untuk berdiskusi dan menulis draft percakapan pendek selama 20 menit.
4. Guru mengawasi siswa saat berdiskusi dan sesekali membetulkan ucapan maupun penulisan yang kurang benar.
5. Kemudian guru meminta salah satu siswa di setiap kelompoknya untuk mengambil foto wajah setiap siswa di kelompoknya.
6. Guru meminta salah satu siswa di setiap kelompok untuk mendownload aplikasi *Comica* dengan cara membuka *play store* dan mencari aplikasi *Comica* (mengubah foto menjadi komik)
7. Setelah di *download*, siswa diminta membuka aplikasi, maka akan muncul tampilan *Gallery, Camera, Multi*. Setiap kelompok memilih *Multi* pada aplikasi tersebut untuk menentukan berapa banyak *window* yang diinginkan untuk membuat percakapan.
8. Pilih foto masing-masing siswa. Kemudian klik tanda ✓ lalu pilih *cartoon, comic, flow, stamp* atau *lucid*.

9. Langkah berikutnya adalah siswa bisa memilih balon-balon yang di dalamnya bisa diisi teks percakapan pendek atau stiker yang sudah disediakan pada aplikasi *Comica*.
10. Yang terakhir siswa melakukan langkah yang sama hingga percakapan tersebut selesai menjadi sebuah teks percakapan pendek berkelompok dengan menggunakan foto masing-masing siswa.

Pada pertemuan ke II hari Jumat tanggal 13 Maret 2020 dan ke pertemuan ke III Jumat 20 Maret 2020 kegiatan dilanjutkan secara daring di rumah masing-masing karena situasi *Pandemi Covid19* sehingga siswa dan guru melakukan kegiatan pembelajaran di rumah masing-masing. Kegiatan pembelajaran bahasa Inggris membuat teks percakapan bergambar foto diri siswa dilanjutkan dengan proses *editing photo*, struktur bahasa, kalimat, serta *diction* (pemilihan kata). Setelah selesai hasilnya dikirim melalui *Whatsapp* ke penulis selaku guru Bahasa Inggris yang membimbing untuk di *edit*.





D. Hasil yang Diperoleh

Hasil yang dapat dilaporkan dari *Best Practice* ini adalah:

1. Selama proses kegiatan belajar dengan menggunakan aplikasi *Comica* ini, semua siswa terlihat antusias dan semangat dalam belajar

2. Semua siswa di kelompoknya terlihat aktif berdiskusi, beberapa siswa browsing mencari kosa kata di internet dan yang lainnya berusaha menyusun kalimat-kalimat dengan teman satu kelompoknya tentang kalimat *simple past tense* yang digunakan dalam percakapan pendek
3. Membuat percakapan pendek menggunakan *past event* dalam pembejaran kali ini membuat siswa kreatif, antusias dan termotivasi mengunggah fotonya masing-masing menjadi percakapan berbentuk komik
4. Kerja sama terlihat saat tiap-tiap kelompok harus mengambil foto diri masing-masing secara bergantian dalam kelompoknya
5. Siswa juga terlihat lebih fokus dalam belajar dan mendengarkan setiap instruksi guru tentang langkah-langkah kegiatan tersebut
6. Para siswa merasa senang menggunakan gawainya untuk pembelajaran Bahasa Inggris dengan mengubah foto mereka menjadi komik.

Selain itu terdapat dua hasil utama yang dicapai, yaitu pada aspek keterampilan dan pengetahuan. Kedua hasil tersebut adalah : Pertama, capaian hasil dalam aspek keterampilan. Hasil yang dicapai adalah terpenuhinya tuntutan KD 4.6 yakni : Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait tindakan kejadian di waktu lampau sesuai dengan konteks penggunaannya. Sesuai dengan kompetensi ini peserta didik mampu menunjukkan keterampilan menyusun teks menulis teks percakapan sederhana dalam bentuk *simple past tense* sesuai dengan konteks. Dalam hal menyusun teks, peserta didik menunjukkan kemampuan menggunakan struktur teks dan fitur kebahasaan pada teks percakapan. Ciri kebahasaan yang digunakan oleh siswa pada teks komik No.1 diantaranya adalah :

Ega : *"Hi Citra. What did you do last weekend ?"*

Citra : *"Oh I did a lot of things. I went to a village last Saturday"*

Ega : *"Who did you visit ?"*

Citra : *"I visited my grandparents"*

Kedua, capaian hasil dalam aspek pengetahuan. Mengacu pada teks percakapan komik yang ditulis siswa terlihat bahwa dia memiliki pengetahuan menulis teks percakapan pendek, dari unsur fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaannya. Dari unsur fungsi sosial, siswa (Ega) menunjukkan kepeduliannya kepada (Citra) yaitu dengan bertegur sapa dan menanyakan "Apa yang kamu lakukan akhir minggu lalu?"

Dari kalimat diatas dapat diketahui bahwa peserta didik sudah memahami penggunaan *simple past tense* dan pemilihan kosa kata yang tepat (diksi), baik pada teks 1, 2, dan 3.





Name Of Group :

- 1. Akhsan
- 2. Ega
- 3. Citra

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan aplikasi *Comica* dalam pembelajaran sangat efektif dan menarik minat siswa dalam belajar. Sehingga proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) akan lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Sebenarnya siswa sudah mengenal komik sejak kecil. Siswa suka membaca komik karena komik adalah salah satu jenis bacaan yang ringan dan mudah dipahami. Komik berisi serangkaian cerita bergambar yang menarik dan berwarna. Oleh karena itu, dengan aplikasi *comica* para siswa dapat membuat percakapan dengan foto-foto mereka dan lebih mudah memahami isi pelajaran dengan baik dan lebih menyenangkan.
2. Dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara sistematis dan cermat, pembelajaran bahasa Inggris dengan aplikasi *Comica* dengan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dilaksanakan tidak sekadar berorientasi HOTS, tetapi juga mengintegrasikan PPK, literasi, dan kecakapan abad 21.
3. Menyusun teks percakapan pendek pada materi *past event* dengan foto siswa sendiri membuat suasana kelas lebih aktif dan menarik. Siswa sangat termotivasi. Mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan namun juga memperoleh keterampilan dalam pengambilan gambar, menyusun kalimat, pemilihan fitur, mengubah foto mereka sendiri menjadi komik, sehingga mereka mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil *best practice* pembelajaran bahasa Inggris menyusun teks percakapan komik menggunakan aplikasi *Comica*, berikut disampaikan rekomendasi yang relevan :

1. Posisi duduk siswa dalam kegiatan pembelajaran ini perlu dirubah. Beberapa siswa terlihat tidak leluasa dalam bergerak karena jarak meja dan kursi dari kelompok yang satu ke kelompok yang lain terlalu dekat.
2. Perlu menggunakan ruang kelas yang lebih besar karena jumlah siswa sebanyak 36 orang kurang memadai apabila kegiatan tersebut dilakukan di ruang perpustakaan.
3. Kemampuan kosa-kata siswa cukup terbatas sehingga siswa mendapat kesulitan ketika harus membuat kalimat yang cenderung kompleks.
4. Guru harus lebih inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran sehingga suasana belajar di kelas akan lebih menarik. Model Pembelajaran dengan metode yang menarik akan menstimulus siswa sehingga dengan mudah memahami pelajaran yang diajarkan. Pada akhirnya nilai yang diperoleh siswa akan semakin baik.

Kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *Comica* ini bisa juga digunakan untuk mata pelajaran lain seperti bahasa Indonesia maupun mulok bahasa Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] McCloud, Scott. 2002. *Understanding Comics*. Jakarta: KPG
- [2] Google <https://m.apkpure.com> diakses pada tanggal 28 April 2021
- [3] <https://ayoksinau.teknosentrik.com/pengertian-komik/> diakses pada tanggal 28 April 2021
- [4] [http://repository.radenintan.ac.id/1697/5/Bab II.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/1697/5/Bab%20II.pdf) diakses pada tanggal 29 April

2021

- [5] <https://majalahpendidikan.com/motivasi-pengertian-menurut-para-ahli-fungsi-dan-jenis/> diakses pada tanggal 29 April 2021
- [6] <http://www.definisi-pengertian.com/2015/10/definisi-pengertian-media-pembelajaran-ahli.html> diakses pada tanggal 29 April 2021
- [7] <https://webmediapembelajaran.wordpress.com/2016/12/29/oemar-hamalik/#:~:text=Ciri%2Dciri%20umum%20dari%20media%20pembelajaran%20menurut%20Hamalik%20adalah%3A&text=Media%20pembelajaran%20adalah%20semacam%20alat,dan%20digunakan%20dalam%20rangka%20belajar.> diakses pada tanggal 30 April 2021