

Program Kemitraan Dalam Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran di SMK Swasta Imelda Medan Berbasis Komik Strip

¹⁾Harvei Desmon Hutahaean*, ²⁾Bagoes Maulana, ³⁾Muhammad Dani Solihin, ⁴⁾Muhammad Isnaini
¹⁾²⁾³⁾⁴⁾Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Medan, Indonesia
email Corresponding: harvei.hutahaean@gmail.com*

ABSTRAK

Kata Kunci:
Media Pembelajaran
Komik Strip
Kualitas Belajar

Dalam pembelajaran media-media yang berbasis digital sudah banyak berkembang baik dari tingkat sekolah dasar sampai dengan tingkat perguruan tinggi. Media sebagai salah satu komponen dari pengajaran yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Dengan adanya media yang mendukung dalam proses pembelajaran, akan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Pada pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat yang diadakan di SMKS Imelda Medan, dimana SMKS Imelda Medan merupakan mitra dalam pelaksanaan program kemitraan masyarakat yang berada di wilayah Medan. SMKS Imelda Medan melaksanakan kegiatan pendidikan di bidang kejuruan. Para guru-guru di sekolah tersebut dalam menyajikan bahan ajar hanya dalam bentuk teks sehingga membuat tingkat kebosanan siswa meningkat. Solusi yang dilakukan dalam mengatasi permasalahan mitra yaitu melakukan pendampingan dan pelatihan pembuatan media ajar berbasis komik strip. Dimana komik strip ini memiliki daya tarik sehingga pesan yang disampaikan akan mudah dipahami. Komik strip yang dikembangkan berisi serangkaian cerita bergambar yang menarik dan berwarna. Oleh karena itu, dengan adanya Komik Strip para siswa lebih mudah memahami isi pelajaran dengan baik.

ABSTRACT

Keywords:
Learning Media
Comic Strip
Quality of Learning

Learning digital-based media, it has developed a lot from the elementary school level to the college level. Media as one of the components of teaching is very influential on the learning process. With the existence of supporting media in the learning process, it will be able to improve the quality of student learning outcomes. In the implementation of the Community Partnership Program held at SMKS Imelda Medan, where SMKS Imelda Medan is a partner in the implementation of community partnership programs in the Medan area. SMKS Imelda Medan carries out educational activities in the vocational field. The teachers in the school are involved in presenting teaching materials only in text, which makes the level of boredom of students increase. The solution carried out in overcoming partner problems is to provide assistance and training in making teaching media based on comic strips. Where this comic strip has an appeal so that the message conveyed will be easy to understand. The developed comic strip contains a series of interesting and colorful illustrated stories. Therefore, with the Comic Strip, it is easier for students to understand the content of the lesson well.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan dituntut untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran dan proses penyelenggaraan pendidikan, sehingga perlu diterapkan suatu metode pencapaian kualitas pembelajaran yang dapat dilakukan melalui lembaga pendidikan dan juga melalui individu seorang guru. Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan yang besar sehingga menuntut guru mempunyai strategi dan kreativitas dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMKS Imelda Medan, diketahui meskipun sekolah tersebut sudah cukup maju dan upaya guru telah dilakukan, akan tetapi ada beberapa kendala dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu masih kurangnya rasa keingintahuan siswa dalam belajar, siswa masih cenderung pasif, tidak berani mengungkapkan pendapat atau pertanyaan, siswa kurang dapat

mengeksplor kemampuan yang mereka miliki, siswa tidak memiliki rasa percaya diri ketika dilakukan tes, dan minat baca siswa masih kurang. membenarkan kondisi tersebut, beliau menyatakan bahwa proses belajar mengajar belum begitu optimal sehingga rata-rata hasil belajar siswa masih belum mencapai KKM yang ditetapkan.

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa factor, dimana salah satunya adalah peran guru, seperti dalam menyampaikan materi pelajaran seorang guru membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang informasi yang akan disampaikan. Baik itu media visual ataupun audio-visual. Pengembangan media ini dilakukan dengan tujuan agar materi pelajaran dalam proses pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik (Kurniawati & Nita, 2018). Kegiatan belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran, diyakini oleh para guru akan memotivasi dan membantu para peserta didik untuk menguasai aspek kemampuan tertentu dalam materi ajar. Belajar dengan media pembelajaran yang berbasis visual khususnya, dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain (Lesson et al., 2016). Salah satu alternatif pilihan untuk mengganti textbook yang dapat digunakan untuk menunjang tujuan pembelajaran adalah pengembangan komik. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar dan tokoh yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalan cerita (Fatimatus et al., 2015).

Biasanya komik dicetak diatas kertas dan dilengkapi dengan teks. Dalam konsep ini komik mempunyai kemenarikan untuk membantu dalam siswa menguasai materi (Tsuroyya et al., 2022). Apabila siswa menggali dan menemukan sendiri pengetahuannya melalui media ini, siswa akan terbawa pada pengalaman langsung dan nyata, serta pengetahuan yang didapatkan siswa tidak akan mudah dilupakan (Mujahadah et al., 2021). Diharapkan media pembelajaran visual komik yang disertai foto tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan materi yang diceritakan di dalamnya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Wibowo & Koeswanti, 2021).

II. MASALAH

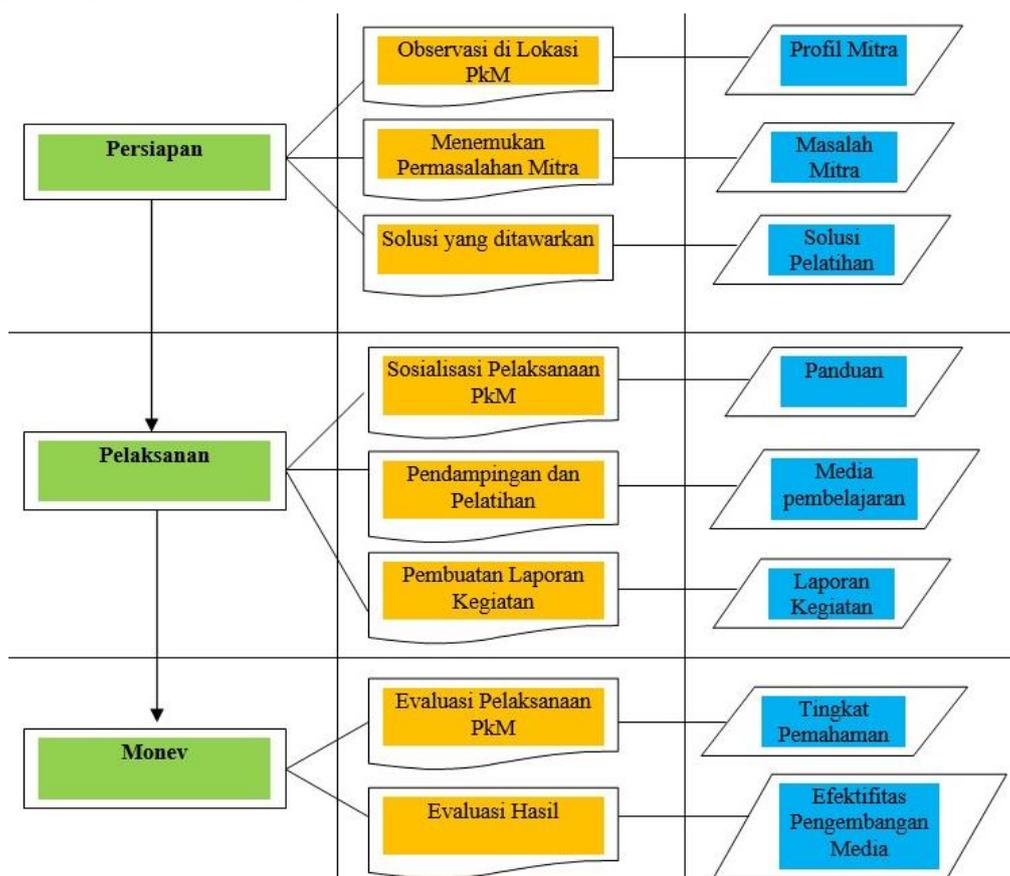
Permasalahan yang dihadapi mitra yaitu dalam hal ini SMKS Imelda yaitu materi-materi ajar yang disampaikan hanya berbasis teks sehingga membuat tingkat kebosanan siswa dalam belajar semakin meningkat, tentu ini akan sangat berpengaruh terhadap tingkat prestasi belajar siswa tersebut. Dimasa pandemi covid-19 ini tentu hal tersebut bukan jadi solusi lagi dimana para siswa hanya memanfaatkan media Zoom untuk mendengarkan penjelasan materi dari media tersebut yang belum tentu bisa jelas bisa dipahami oleh para siswa. Pembelajaran yang dilakukan selama ini yaitu menggunakan media social berupa WA, email, dimana para guru memanfaatkan media tersebut sebagai sarana belajar anak-anak sekolah Imelda Medan. Dalam menyampaikan materi para Guru hanya memberikan modul atau materi ajar yang berbasis teks sehingga kurang menarik dalam meningkatkan niat baca siswa. Untuk permasalahan prioritas ini maka perlu dicari solusinya yaitu dengan melatih para guru dalam mengembangkan media ajar berbasis Komik Strip dimana media ajar tersebut dalam membuat materi ajar dilengkapi dengan gambar-gambar yang tentu bisa menarik minat baca dari para siswa tersebut. Lokasi mitra yang merupakan lokasi pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Lokasi Mitra Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat

III. METODE

Dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMKS Imelda Medan terdiri dari beberapa tahapan, dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Diagram Pelaksanaan Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat

Prosedur kerja yang akan dilakukan dalam merealisasikan kegiatan ini antara lain :

1. Koordinasi Tim

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tim akan melakukan koordinasi agar nantinya dalam pelaksanaan kegiatan tersebut berjalan dengan lancar.

2. Instalasi

Dalam kegiatan Program Kemitraan Masyarakat pengembangan media ajar berbasis komik strip tersebut perlu dilakukan instalasi tools yang dapat membantu peserta dalam mendesain media ajar yang akan diajarkan para Guru di sekolah.

3. Desain Media Ajar

Tim melakukan uji coba desain media ajar berbasis komik agar mempermudah dalam memberikan pelatihan dan pendampingan bagi Guru-Guru di SMKS Imelda Medan.

4. Workshop Komik Strip untuk Guru

Kegiatan ini memberikan pengetahuan kepada para guru cara menggunakan dan menyajikan materi untuk siswa dengan bantuan media komik strip. Sehingga para guru dapat membuat materi-materi ajar untuk siswanya dengan kreatif. Workshop ini dilakukan di SMKS Imelda Medan Medan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang dilakukan selama ini yaitu menggunakan media social berupa WA, email, dimana para guru memanfaatkan media tersebut sebagai sarana belajar untuk anak-anak di SMKS Imelda Medan. Dalam menyampaikan materi para Guru hanya memberikan modul atau materi ajar yang berbasis teks sehingga kurang menarik dalam meningkatkan niat baca siswa.

Membuat media pembelajaran berbasis komik strip sebagai pembelajaran asyik untuk diterapkan di sekolah, yang memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh Guru.

Tabel 1. Hasil Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat

No.	Jenis kegiatan	Pelaksanaan	Dokumentasi Kegiatan
1	Koordinasi	Tim melakukan koordinasi dalam melaksanakan kegiatan PkM	
2	Instalasi	Tim menginstall Medibang Paint Pro pada pc masing-masing peserta sebagai tool dalam mengembangkan media ajar komik strip	
3	Desain Media Ajar	Tim uji coba mendesain media komik Pembelajaran	

- 4 Workshop komik Pelatihan dan pendampingan strip untuk Guru dilaksanakan dengan metode ceramah, diskusi dan latihan



Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat tentu diharapkan adalah dampak positif yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran pada sekolah tersebut.

V. KESIMPULAN

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diadakan di SMKS Imelda Medan tersebut berdampak positif bagi para Guru yang ada di sekolah tersebut. Dimana dalam pelaksanaan kegiatan tersebut para guru mudah memahami dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis komik. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh para Guru mudah dipahami oleh siswa. Selama pelaksanaan program tersebut diharapkan keberlanjutannya, karena program yang dimaksud harus dikembangkan lagi dengan menggabungkan beberapa media agar proses pembelajaran dapat meningkat lebih bagus lagi seperti menggunakan komik dan fotografi.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatimatus, I., Utariyanti, Z., Wahyuni, S., & Zaenab, S. (2015). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DALAM MATERI SISTEM PERNAPASAN PADA SISWA KELAS VIII MTs MUHAMMADIYAH 1 MALANG*. 1(3), 2442–3750.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DOUBLECLICK: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Lesson, I., Dari, L., Kuliah, M., & Serumpun, Y. (2016). *Issn : 0853-2877*. 16(1), 55–66.
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>
- Tsuroyya, Z. N., Yunita, L., & Ramli, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Ikatan Kimia untuk Siswa Kelas X IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 16(2), 123–130. <https://doi.org/10.15294/jipk.v16i2.32351>
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5100–5111. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1600>