

**ARTIKEL
PENELITIAN HIBAH BERSAING**



KOMIK SEBAGAI MEDIA BELAJAR SOSIOLOGI

Oleh:

**Grendi Hendrastomo, MA NIDN. 0017018201
Aran Handoko, M.Sn NIDN. 0002027803
Poerwanti Hadi Pratiwi, M.Si NIDN. 0013068302**

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOVEMBER 2013**

KOMIK SEBAGAI MEDIA BELAJAR SOSIOLOGI

Oleh:

Grendi Hendrastomo, Aran Handoko, Poerwanti Hadi Pratiwi

Abstrak

Komik merupakan media pembelajaran alternatif yang interaktif dan membuat penikmatnya untuk menyelami realitas yang dituangkan dalam cerita bergambar. Media pembelajaran ini dirasa dekat dengan dunia remaja dan mendorong remaja untuk mengembangkan sosiologi sehingga menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sosiologi materi nilai dan norma sosial dengan menggunakan media komik, mengetahui tahapan pembuatan komik sosiologi.

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* yang dikembangkan Borg dan Gall dengan beberapa modifikasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan berbagai teknik, yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumentasi sesuai dengan langkah-langkah kegiatan dalam penelitian. Untuk mendukung pengumpulan data, digunakan juga *Focus Group Discussion (FGD)* dan buku catatan/ *logbook*.

Pengembangan komik dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu: 1) Tahap pengumpulan data awal terkait proses pembelajaran sosiologi di SMA. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan adanya kemandegan (*stagnan*) dalam proses pembelajaran sosiologi di tingkat SMA. Beberapa materi dirasa sulit untuk dipahami dan memiliki pemahaman ganda yang menyulitkan baik guru maupun siswa. Informasi lain menunjukkan bahwa proses pembelajaran kurang memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Proses selanjutnya adalah mengadakan *Focus Group Discussion (FGD)*, dengan hasil: a) kompetensi yang dianggap sulit untuk kemudian dibuat komik, b) pokok bahasan Nilai dan Norma ditetapkan sebagai materi yang akan dibuat, c) komik dibuat pertama yang dekat dengan realita kehidupan siswa sehari-hari. 2) Tahap pembuatan *storyboard*. Berisi gambaran secara umum isi dari komik yang akan dibuat. Dalam *storyboard* dimunculkan ilustrasi, latar belakang gambar, naskah cerita, dan situasi yang diinginkan. Hasil dari *storyboard* memunculkan tiga cerita yang berkenaan dengan topik yang telah dipilih. 3) Tahap pembuatan sketsa. Proses ini meliputi dua tahapan, yaitu: a) pembuatan sketsa kasar, dan b) review sketsa (ahli komik). 4) Tahap pembuatan gambar. Proses ini dilakukan dengan menebalkan gambar yang sudah jadi agar terlihat lebih jelas dan menambahkan detail yang kurang. 5) Tahap pemberian warna (*pewarnaan*). Meliputi dua tahapan yang harus dilakukan, yaitu digitalisasi dan pewarnaan.

Kata kunci: Komik, Sosiologi, Media, Pembelajaran

Comics as Sociology Learning Media

Grendi Hendrastomo, Aran Handoko, Poerwanti Hadi Pratiwi

ABSTRACT

Comic is one alternative for learning media. It blows away the readers to explore the reality brought in a form of pictures. This learning media is considered closed to teen world and encourages the youth generation to develop sociology that it can be meaningful and easier to understand. This research aims to develop sociology learning media, material of values and social norms using comics as media, to find out process of making sociology comics.

The research and development method was improved by Borg and Gall with several modifications. Data collected by using several techniques; observation, interview, and documentation study according to research flow chart. As to support the data collection, Focus Group Discussion (FGD) and logbook are also being applied.

The development of sociology comics is conducted in several steps; 1) Early data collection related to sociology learning process in senior high schools. The result from the observation and interview show that the process is stagnant. Some materials are difficult to understand and sometime ambiguous, not only give difficulties to students but even also to teachers. Information shows that teachers do not use the teaching media properly causing the learning process to be less effective and efficient. The next process is by using the Focus Group Discussion (FGD), with these following results : a) difficult materials are delivered in the form of comics b) subject of values and norms are determined as material which shall be created, c) comics are made in theme basis, closed to student's daily life. 2) Storyboarding. Storyboarding is to visualize the general content of the comic. Storyboard presents the illustration, picture background, script and the expected situation. The storyboard is resulting three stories of chosen topics. 3) Making sketch. This process includes two steps: a) make preliminary sketch b) sketch review (comic expert). 4) Sketch in the drawing/pencilling. The comic goes over the pencil lines in black ink and add depth and giving it a more of a three dimensional look, making it easy to copy and color, as sometimes the pencils can be rather rough. 5) Coloring. Coloring process includes two steps; digitalizing and coloring. 6) Lettering. This process includes adding words, sound effects, titles, captions, word bubbles, and thought bubbles.

Key words : Comic, Sociology, Media, Pedagogy

KOMIK SEBAGAI MEDIA BELAJAR SOSIOLOGI

Oleh:

Grendi Hendrastomo, Aran Handoko, Poerwanti Hadi Pratiwi

A. Pendahuluan

Belajar merupakan kegiatan yang terus menerus dilakukan. Belajar merupakan inti dari proses pembelajaran yang banyak dilakukan di sekolah. Melalui proses pembelajaran, siswa akan mempelajari berbagai macam materi ajar yang akan menambah pengetahuan siswa terhadap subyek pembelajaran yang diajarkan. Proses pembelajaran diartikan sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas dan prosedur yang saling mempengaruhi satu sama lain untuk mencapai tujuan (Hamalik, 2004). Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan guru, siswa, materi ajar, lingkungan belajar, sumber belajar, media pembelajaran dan sarana pendukung lainnya. Pembelajaran yang efektif perlu melibatkan semua komponen atau setidaknya dapat dilakukan dengan mengoptimalkan beberapa komponen. Salah satu komponen yang sangat dinamis dan bisa didorong optimalisasinya adalah media pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar kedudukan media pembelajaran sangat penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan bahan ajar dapat lebih disederhanakan dengan bantuan media. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu disampaikan melalui kata-kata tertentu. Media pembelajaran juga dapat membantu dalam hal mengkonkretkan bahan yang abstrak. Dengan demikian siswa lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media (Mediawati, 2011:70).

Proses pembelajaran mengenai ilmu sosial mengalami penurunan motivasi yang dikarenakan ketidakpaduan antar komponen pembelajaran. Salah satu mata ajar yang dikeluhkan karena materinya yang sulit dipahami adalah mata pelajaran sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA), pada umumnya dirasa membosankan dan disepelkan oleh sebagian besar siswa. Ada anggapan bahwa sosiologi mudah dipelajari dan tidak menarik karena hanya berisi teori-teori. Materi pembelajaran sosiologi terutama berkenaan dengan kehidupan sosial siswa ketika berada di lingkungan masyarakat. Berbagai kasus yang berkaitan dengan lingkungan sosial, misalnya penurunan pemahaman akan nilai dan norma, melunturnya jiwa sosial masyarakat, menjadi problem

klasik yang bisa diminimalisir ketika pembelajaran ilmu sosial khususnya sosiologi diajarkan dengan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan mutlak diperlukan agar pemahaman siswa tentang materi mampu ditangkap secara maksimal.

Akibat ketidaktepatan posisi guru dalam mengajar sosiologi menyebabkan nilai siswa menjadi tidak terlalu bagus. Karena terkesan mudah dan sepele maka sosiologi dikesampingkan sehingga nilai siswa cenderung standar. Padahal sosiologi menjadi salah satu mata ujian nasional yang diharapkan selain menghasilkan nilai yang tinggi, materinya juga menjadi pegangan siswa dalam menganalisis permasalahan sosial yang sering muncul di masyarakat. Kondisi ini semakin diperparah dengan metode pengajaran yang masih mengandalkan ceramah, *one-way communication*, tidak tersedianya alternative sumber belajar dan media pembelajaran yang menarik, menyebabkan siswa menjadi cepat bosan dan tidak paham akan apa yang diajarkan. Apabila hal ini terus terjadi maka yang akan terjadi adalah pelajaran menjadi membosankan, siswa mengantuk, kurang perhatian dan materi yang disampaikan guru tidak sampai pada tujuannya.

Untuk mengatasi hal tersebut dan sekaligus untuk memodernisasi serta memperbaharui kegiatan belajar mengajar maka perlu ada media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah komik. Pilihan media pembelajaran berbasis komik mampu meningkatkan kegiatan pembelajaran ke arah yang lebih baik (Wahyuningsih, 2011; Mediawati, 2011; Novianti & Syaichudin, 2010), dimana ada peningkatan keaktifan dan partisipasi siswa dalam diskusi, respon dan minat yang positif pada proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa. Tahapan pembuatan komik merupakan tahapan awal untuk membuat dan menciptakan media komik. Sebagai awalnya dalam penelitian ini tahapan pembuatan komik sebagai prototype media pembelajaran akan dibahas lebih lanjut.

B. Proses dan Media Pembelajaran

Belajar merupakan aspek dari perkembangan yang menunjuk kepada perubahan (modifikasi) perilaku sebagai hasil dari praktik dan pengalaman. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya (Arsyad, 2003:1). Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh

terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Belajar meliputi tidak hanya mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan, dan cita-cita. Menurut Hamalik (2002:45) belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku.

Hilgard dan Bower (Hamalik, 2002) mendefinisikan belajar sebagai perubahan dalam perbuatan melalui aktivitas, praktek, dan pengalaman. Ada berbagai teori belajar dalam Hamalik (2002: 49) yaitu antara lain:

1. Simple conditioning atau teori contiguity menekankan bahwa belajar terdiri atas pembangkitan respons dengan stimulus yang pada mulanya bersifat netral atau tidak memadai untuk menimbulkan respon tadi akhirnya mampu menimbulkan respon.
2. Connectionism, stimulus-respons atau teori reinforcement yang dijelaskan oleh E.L. Thorndike menekankan bahwa belajar terdiri atas pembentukan ikatan atau hubungan-hubungan antara stimulus-respons yang membentuk melalui pengulangan.
3. Field theory dirumuskan sebagai reaksi terhadap teori conditioning dan reinforcement yang dipandang bersifat atomistik. Field theory menekankan keseluruhan dari bagian-bagian, bahwa bagian-bagian itu erat sekali berhubungan dan saling bergantung satu sama lain.
4. Psikologi Fenomenologis dan Humanistik, menaruh perhatian besar terhadap kondisi-kondisi di dalam diri individu, yaitu psikologikal state siswa.
5. Definisi S-R (Secara Relatif), ide ini dilandasi oleh konsep hukum sebab akibat yang dipergunakan dalam ilmu pengetahuan alam perilaku mekanistik. Perilaku manusia merupakan akibat pengaruh dari luar tanpa mengasumsikan adanya faktor dinamis dalam tingkah laku manusia itu. Perilaku manusia merupakan moral behavior dan keseluruhan perilaku terhadap stimulus.

Proses belajar memerlukan peran serta aktif siswa, sehingga pembelajaran seharusnya lebih berorientasi pada siswa. Solusi dari proses pembelajaran yang hanya berorientasi pada ceramah adalah dengan menggunakan metode presentasi yang menggunakan media audio visual. Media audio visual digunakan karena dengan media ini proses pembelajaran tidak lagi mendengarkan, tetap melihat dan merasakan.

Menurut konsep Einstein (Wenger, 2004) penglihatan (visual) berisi lebih banyak informasi daripada indera kita yang lain. Kita juga memproses banyak informasi melalui pendengaran. Dari berbagai penelitian terbukti bahwa 80% dari area otak kita terlibat dalam respon visual, lebih banyak dari indera lainnya. Dari argumentasi tersebut yang mendasari mengapa media audio visual lebih atraktif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Alat pengajaran sebagai media komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar dapat dikelompokkan dalam tiga golongan. Pertama, alat yang merupakan benda sebenarnya yang dapat memberikan pengalaman langsung dan nyata, kedua, alat yang merupakan benda pengganti (tiruan), dan ketiga adalah bahasa baik lisan atau tulisan (Sardiman, 1994).

Media/ sumber belajar memegang peranan yang penting dalam rangka menciptakan suasana belajar. Karena melalui media motivasi belajar akan meningkat. Media belajar memberi rangsangan kepada peserta didik untuk mempelajari hal hal yang baru, mengaktifkan respon belajar karena dapat memberikan umpan balik hasil belajar dengan segera. Melalui media belajar dapat digalakkan latihan-latihan yang tepat. Media belajar akan menimbulkan kegemaran belajar kepada peserta didik.

Media belajar memang memiliki peran yang penting dalam proses belajar mengajar. Dengan media belajar dapat menghemat waktu belajar, memudahkan pemahaman, meningkatkan perhatian siswa, meningkatkan aktivitas siswa, dan mempertinggi daya ingat siswa (Sardiman, 1994).

Media belajar sangat membantu dan menarik dalam proses belajar mengajar, karena media dapat dipergunakan untuk memperbesar yang kecil dan mengecilkan yang besar, menyederhanakan yang kompleks, mempercepat proses atau memperlambat proses dan sebagainya (Gafur, 1998). Lebih jauh lagi media belajar membuat pendidikan berdaya kemampuan tinggi, produktif, serempak, merata, aktual dan menarik (Gafur, 1998). Wilbur Schramm, sebagaimana dikutip Gafur (1998), menjelaskan bahwa, idealnya proses komunikasi atau proses pendidikan itu melalui pengalaman langsung. Jika pengalaman langsung tidak dapat dilaksanakan baru kemudian dimediasi, beturut-turut mulai dari tiruan pengalaman (kongkret) sampai penggunaan media berupa lambang digital (abstrak).

Malcom Fleeming (1988) menyebutkan bahwa dalam rangka penyampaian pesan pendidikan atau pesan instruksional media sangat efektif untuk mengendalikan perhatian. Dalam proses belajar mengajar perhatian memegang peranan penting. Padahal perhatian mempunyai sifat sukar

terkonsentrasi dalam waktu yang lama. Dengan menggunakan media maka perhatian peserta didik dapat dikendalikan.

Esta, dalam Gafur (1998) menjelaskan bahwa media yang efektif untuk belajar mengajar adalah media yang bersifat interaktif. Peserta didik diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif memberikan respon disaat menggunakan media. Komik menawarkan efektifitas media karena siswa nantinya akan menyenangi membaca komik dan harapannya dapat memberikan respon yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

C. Komik sebagai Media Belajar

Komik sering diartikan sebagai cerita bergambar. Scout McCloud (2009: 9) memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik bukan cuma bacaan bagi anak-anak. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Dewasa ini komik telah berfungsi sebagai media hiburan yang dapat disejajarkan dengan berbagai jenis hiburan lainnya seperti film, TV, dan bioskop. Komik adalah juga media komunikasi visual dan lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Seperti diketahui, gaya belajar terdiri atas gaya visual, gaya auditori, dan gaya keptik. Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang lebih mengandalkan indera visual untuk menyerap informasi.

Komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pebelajar (mahasiswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Pesan pembelajaran yang baik

memenuhi beberapa syarat. Pertama, pesan pembelajaran harus meningkatkan motivasi pebelajar. Pemilihan isi dan gaya penyampaian pesan mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pebelajar. Kedua, isi dan gaya penyampaian pesan juga harus merangsang pembelajar memproses apa yang dipelajari serta memberikan rangsangan belajar baru. Ketiga, pesan pembelajaran yang baik akan mengaktifkan pebelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pebelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Dalam penelitian yang dilakukan pembuatan komik dilaksanakan dengan mengambil materi mengenai nilai dan norma.

D. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yang dikembangkan Borg dan Gall (2007:784). *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 297). Metode ini diadaptasi dan diadakan sedikit modifikasi dalam tahapannya menjadi seperti berikut:

1. meneliti dan mengumpulkan informasi tentang kebutuhan pengembangan komik sosiologi,
2. merencanakan prototipe komponen yang akan dikembangkan termasuk mendefinisikan materi yang akan dibuat komik, merumuskan tujuan, menentukan urutan kegiatan dan membuat skala pengukuran (instrumen penelitian),
3. mengembangkan pola gambar awal sebagai prototipe,
4. melakukan validasi model konseptual kepada para ahli atau praktisi.
5. melakukan ujicoba terbatas (tahap I) terhadap model awal,
6. merevisi model awal, berdasarkan hasil ujicoba dan analisis data,
7. melakukan ujicoba secara luas (tahap II),
8. melakukan revisi akhir atau penghalusan model, apabila peneliti dan pihak terkait menilai proses dan produk yang dihasilkan model belum memuaskan, dan
9. membuat laporan penelitian dan melakukan diseminasi kepada berbagai pihak.

E. Tahapan Pengembangan Komik

Pengembangan komik melalui beberapa tahapan. Tahapan pembuatan komik sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data Awal

Penelitian mengenai komik sosiologi ini dilakukan dengan didasarkan atas keluhan dari guru dan siswa yang ditemui dalam penelitian terdahulu terutama yang berkenaan dengan media pembelajaran. Pada awalnya observasi yang dilakukan adalah dengan melihat secara langsung pembelajaran di kelas dan mengumpulkan informasi yang disampaikan guru, siswa dan mahasiswa yang sedang melaksanakan kegiatan KKN/PPL di sekolah. Informasi yang berhasil dikumpulkan menunjukkan adanya kemandegan (stagnan) dalam proses pembelajaran sosiologi di tingkat SMA. Beberapa materi dirasa sulit untuk dipahami dan memiliki pemahaman ganda yang menyulitkan baik guru maupun siswa dalam memahami soal beserta jawabannya. Informasi lain juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran kurang memanfaatkan media yang ada. Selama ini media yang paling banyak digunakan adalah memanfaatkan powerpoint. Media yang digunakan dirasa kurang memihak pada siswa, dikarenakan media yang digunakan tidak ubahnya alat untuk mempresentasikan dan tidak melibatkan siswa sebagai actor utama dalam pembelajaran.

Penelitian lain yang telah kami lakukan terutama berkenaan dengan kecenderungan siswa untuk merasa senang dan paham ketika mereka diminta untuk membuat alur cerita dalam proses pembelajaran juga menjadi bahan pertimbangan untuk melaksanakan penelitian ini. Siswa merasa senang ketika melihat buku ajar atau media yang dipenuhi dengan gambar. Bagi siswa cerita bergambar lebih mudah dinikmati dan membekas dibandingkan dengan bacaan teks.

Berdasarkan informasi yang dikumpulkan maka pada tahap awal penelitian ini, peneliti melakukan diskusi terbatas dengan guru, rekan sejawat dan beberapa mitra dari perwakilan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sosiologi dari beberapa kota dan kabupaten di Yogyakarta. Diskusi awal ini perlu dilakukan untuk menjaring informasi actual mengenai proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Untuk menjaga keakuratan informasi, peneliti juga bertanya ke siswa mengenai model pembelajaran yang paling nyaman untuk diimplementasikan di dalam kelas.

Dalam proses persiapan ini koordinasi antara peneliti yang dibantu beberapa mahasiswa dilakukan dalam beberapa kali pertemuan. Tahap

persiapan ini dilakukan untuk memastikan tahapan penelitian yang akan dilaksanakan mampu dan realistis untuk dilakukan terutama dengan waktu yang sangat terbatas. Koordinasi juga dilakukan dengan beberapa guru dan reviewer ahli yang nantinya akan dilibatkan dalam proses penelitian. Persiapan ini juga meliputi penyediaan perangkat kegiatan dan alat-alat penunjang proses penelitian.

Focus Group Discussion (FGD) yang dilakukan, merupakan diskusi terbatas yang melibatkan peserta dengan kriteria (guru sosiologi SMA) tertentu yang pembahasannya terfokus pada pembelajaran sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA). FGD dilakukan dengan maksud untuk memperoleh gambaran mengenai penyelenggaraan pembelajaran sosiologi di sekolah-sekolah dan mengapa pembelajaran sosiologi saat ini kurang optimal, tanpa harus ada kesepakatan antar peserta.

Peneliti sekedar menggali sejauh mana pendapat, persepsi, dan sikap peserta dalam kaitannya dengan pembelajaran sosiologi. Hasil dari FGD akan dimanfaatkan sebagai masukan bagi keseluruhan prosedur yang ditempuh dalam penelitian, mulai dari penyusunan instrumen sampai dengan pengolahan data. Peserta FGD adalah guru-guru mata pelajaran sosiologi di SMA.

Hasil dari Focus Group Discussion (FGD) untuk menentukan data awal meliputi:

- a. Kompetensi yang dianggap sulit untuk kemudian dibuat komik.
- b. Pokok bahasan Nilai dan Norma ditetapkan sebagai materi yang akan dibuat
- c. Komik dibuat pertama yang dekat dengan realita kehidupan siswa sehari-hari

2. Pembuatan Storyboard

Berdasarkan hasil FGD, kelas yang dipilih adalah kelas X. Alasannya bahwa siswa di kelas X baru saja mengenal mata pelajaran sosiologi secara khusus. Ketika di SMP, materi sosiologi memang sudah mulai dikenalkan secara umum bersama dengan rumpun ilmu sosial lainnya dalam mata pelajaran IPS Terpadu. Pembelajaran sosiologi di SMA banyak berhubungan dengan pemahaman konsep-konsep dasar. Agar siswa kelas X dapat memahami dengan baik apa yang sebenarnya dipelajari dalam sosiologi, maka sejak di kelas-kelas awal media pembelajaran yang digunakan pun hendaknya bersifat aplikatif agar konsep-konsep tersebut mudah dipahami oleh siswa.

Standar Kompetensi (SK) yang dipilih adalah memahami perilaku keteraturan hidup sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat. Sedangkan Kompetensi Dasar (KD) yang dipilih adalah mendeskripsikan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat. Alasan pemilihan SK dan KD tersebut karena konsep dasar dari materi nilai dan norma sosial sangat abstrak, sehingga komik sosiologi sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut dengan baik dan tepat. Pilihan materi ini juga disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang mana materi tentang nilai dan norma ini masuk pada kompetensi inti Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa inginnya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Kompetensi Dasar Menerapkan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami hubungan sosial antar individu, antara individu dan kelompok serta antar kelompok.

Setelah didapatkan SK dan KD yang menjadi dasar membuat cerita komik sosiologi, maka langkah selanjutnya adalah menentukan alur dan setting cerita komik sosiologi. Agar tujuan awal pembuatan media pembelajaran ini tercapai, maka diputuskan untuk membuat alur cerita dalam beberapa bagian. Tujuannya agar siswa memahami konsep nilai dan norma sosial dalam beberapa situasi atau kondisi yang berbeda. Setting cerita dibuat mirip dengan kehidupan sehari-hari yang dialami oleh siswa. Tujuannya agar siswa mudah memahami konsep-konsep tersebut karena contoh yang diberikan sangat aplikatif dan dekat dengan kehidupan siswa.

Proses selanjutnya setelah pokok bahasan yang akan dikembangkan dalam komik sosiologi ditentukan adalah koordinasi peneliti untuk pembuatan storyboard. Tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah membuat storyboard yang berisi gambaran secara umum isi dari komik yang akan dibuat. Dalam storyboard dimunculkan ilustrasi, latar belakang gambar, naskah cerita, dan situasi yang diinginkan.

3. Pembuatan Sketsa

Pada proses ini sketsa yang dibuat didiskusikan Antara pembuat sketsa dengan tim peneliti. Pembuatan sketsa didasarkan pada apa yang sudah dirancang didalam storyboard. Pembuatan sketsa, memakan waktu yang

lumayan lama dengan proses penyamaan ide antara isi storyboard dengan sketsa yang dibuat. Proses ini meliputi dua tahapan, yaitu

- a. Pembuatan sketsa kasar
- b. Review sketsa (ahli komik)

Selama proses berjalan, ternyata perlu dilakukan perbaikan sketsa komik. Dalam sketsa komik terlihat bahwa tampilan dan tokoh yang dibuat perlu penyempurnaan dan perubahan. Misalnya, latar belakang keluarga kecil dengan anak kecil dirasa tidak tepat sebagai bahan cerita remaja, sehingga perlu diganti dengan tokoh yang seusia dengan sasaran.

4. Pembuatan Gambar

Pada proses penajaman gambar, hasil sketsa yang berupa gambar kasar dilengkapi dengan detail latar dengan menggunakan pensil terlebih dahulu. Proses pembuatan detail latar belakang dengan menggunakan tampilan gambar atau foto yang ditracing diatas meja gambar.

Penajaman gambar dibuat per tema. Proses ini dilakukan setelah gambar yang menggunakan pensil dirasa sudah sempurna. Proses ini dilakukan dengan menebalkan gambar yang sudah jadi agar terlihat lebih jelas dan menambahkan detail yang kurang.

Berikut disajikan contoh gambar yang telah dibuat

5. Pemberian Warna (Pewarnaan)

Pada proses pemberian warna (pewarnaan) ada dua tahapan yang harus dilakukan, yaitu digitalisasi dan pewarnaan.

- a. Digitalisasi. Proses ini merupakan proses yang dilakukan untuk membuat gambar dalam bentuk digital. Pada proses ini gambar yang telah ditebalkan dengan tinta akan discan agar menjadi file gambar. Proses ini membutuhkan bantuan scanner sebagai alat pembaca gambar. Proses ini dilakukan karena nantinya proses pewarnaan akan menggunakan bantuan komputer dan tidak diberi warna secara manual. Proses pemberian warna dengan bantuan komputer dirasa sebagai satu hal yang tepat mengingat nantinya produk/komik yang dihasilkan akan dapat pula dibuat dalam bentuk softfile. Proses pemberian warna dilakukan dengan bantuan program adobe photoshop.
- b. Pewarnaan. Proses ini memakan waktu yang lama. Proses dimulai dengan membuka hasil scan di program adobe photoshop untuk kemudian dimasukkan warna. Proses ini terkendala dengan detail gambar yang kurang sempurna terutama ada lubang-lubang kecil di garis gambar yang menyulitkan proses pewarnaan. Dalam proses

pewarnaan ini juga dilakukan secara trial and error dimana warna yang dihasilkan ada 2 model, model pertama dengan memilih warna solid, sedangkan model yang kedua dengan memainkan gradasi warna. Untuk menonjolkan gambar sekaligus karakteristik tokoh akhirnya peneliti memilih warna dengan gradasi. Pilihan ini memberikan efek nyata pada gambar sehingga terkesan real (sesuai dengan keadaan sebenarnya). Walaupun demikian, proses gradasi ini membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan pemberian warna solid.

6. Pemberian Teks

Pemberian teks dilakukan setelah proses pewarnaan selesai. Tahapan ini dilakukan dengan memberikan ilustrasi kata-kata untuk menonjolkan cerita yang ada di komik. Pemberian teks dilakukan dengan program komputer baik dengan adobe photoshop maupun corel.

7. Pembuatan Cover dan Judul Komik

Tahapan ini merupakan tahap akhir dalam pembuatan komik. Cover yang dibuat harus mencerminkan isi secara keseluruhan, sedangkan judul komik paling tidak merepresentasikan kegemaran remaja yang suka akan tantangan, sekaligus mendorong siswa untuk membaca komik ini. Hal inilah yang menjadi pertimbangan peneliti untuk menentukan cover dan judul komik. Pada akhirnya peneliti memutuskan untuk memberi judul komik ini Petualangan Adi dan Anton, Nilai dan Norma Sosial. Pemilihan judul ini didasarkan atas keinginan untuk memberi tantangan pada siswa, sekaligus mengkondisikan dengan psikis siswa yang masih suka berpetualang mencari pengalaman.

8. Uji Validitas

Pengujian terhadap validitas media komik sosiologi dilakukan sebagai salah satu tahapan untuk memastikan keabsahan komik, agar paling tidak telah sesuai dengan materi yang diajarkan, gambar yang disajikan dan bahasa yang digunakan. Pada tahapan ini peneliti melibatkan ahli materi, ahli gambar dan ahli bahasa. Ahli materi terdiri dari dosen dan guru yang kompeten di bidang sosiologi, validitas ahli materi diperlukan untuk mengecek kesamaan konsep yang diberikan sehingga dapat meminimalkan kesalahan pemahaman konsep. Ahli gambar melibatkan dosen seni rupa yang kompeten untuk menilai gambar yang telah jadi. Validasi gambar diperlukan untuk memberikan masukan terkait dengan gambar yang dibuat, termasuk didalamnya komposisi warna dan atribut gambar lainnya. Ahli bahasa juga dilibatkan dalam penelitian ini untuk

memberi masukan terkait dengan struktur kata dan ejaan yang paling tidak sesuai dengan tata bahasa yang baku walaupun dalam hal ini terkadang kontradiktif dengan bahasa yang digunakan siswa.

F. Kesimpulan

Pengembangan media komik pembelajaran sosiologi untuk tingkat SMA ini dilakukan berdasarkan kesulitan siswa pada pembelajaran sosiologi. Pembelajaran sosiologi sering diremehkan, padahal beberapa konsep dasar sosiologi lebih susah untuk dipahami oleh siswa. Berawal dari kondisi tersebut penelitian ini dilakukan dengan langkah awal membuat prototipe komik pembelajaran sosiologi.

Proses yang dilakukan untuk membuat komik pembelajaran sosiologi dimulai dengan menentukan tema dan materi yang akan dibuat komik pembelajaran. Dari diskusi dengan guru dan hasil dari penelitian sebelumnya, diperoleh masukan beberapa materi yang sulit dipahami oleh siswa. Salah satu materi tersebut adalah tentang nilai dan norma sosial. Materi ini diajarkan di kelas X semester 1 dan untuk kurikulum 2013 juga akan tetap ada, sehingga materi inilah yang terpilih untuk dijadikan contoh pembuatan model komik pembelajaran sosiologi.

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah dengan membuat dan menentukan tema sebagai dasar pembuatan storyboard. Storyboard meliputi latar belakang (situasi), percakapan dan latar cerita. Storyboard yang telah jadi di review oleh ahli materi untuk mendapatkan masukan terkait dengan ide cerita yang akan dituangkan dalam bentuk gambar. Tahapan selanjutnya adalah membuat sketsa komik. Pembuatan sketsa komik dilakukan sebagai langkah awal untuk menuangkan cerita dalam storyboard dalam bentuk gambar. Sketsa merupakan gambar kasar yang menjadi dasar untuk pembuatan gambar yang lebih baik.

Tahapan selanjutnya setelah sketsa jadi adalah proses gambar dimana pada proses ini dilakukan dengan terlebih dahulu membuat sket latar belakang dengan cara menduplikasi gambar sebenarnya dengan media meja gambar. Proses ini dilakukan dengan menggunakan pensil. Setelah gambar jadi secara keseluruhan dan direview, dilanjutkan dengan proses tinta (memberi/menebalkan garis gambar dengan tinta). Tujuan proses tinta ini untuk menebalkan garis gambar sehingga memudahkan dalam proses digitalisasi.

Gambar yang telah selesai akan didigitalisasi dengan scan supaya gambar dapat diolah menggunakan program computer, proses ini dilakukan karena pilihan untuk memberi warna dilakukan dengan menggunakan bantuan computer. Pemberian warna dilakukan dengan bantuan program adobe photoshop. Penggunaan program computer dilakukan untuk memberi pewarnaan dan memasukkan detail teks.

Gambar yang telah diwarna dicetak dan diuji secara materi, gambar dan bahasa sekaligus diujicoba secara terbatas pada siswa. Harapannya ada masukan dari uji validasi termasuk masukan dari siswa demi kesempurnaan hasil pengembangan komik sosiologi.

G. Referensi

- Abdul Gafur, 1998. *Pemanfaatan Teknologi dan Media Pendidikan untuk Meningkatkan Kemampuan Profesional Tenaga Kependidikan*. Yogyakarta: IKIP
- Arysad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Cajas, F. 2000. Technology education research: Potential directions. *Journal of Technology Education*, 12 (1), 75-85.
- Davis, R. S. 1997. *Comics: A Multi-dimensional Teaching Aid in Integrated-Skill Classes*. Japan: Nagoya City University, tersedia di [<http://www.esl-lab.com/research/comics.htm>] (diakses 12 Oktober 2013)
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. 2007. *Educational research: An Introduction*. Boston: Pearson Education.
- Budiningsih, C. Asri, 1995. *Strategi Menggunakan Media Pengajaran bagi Pendidikan Dasar*. Yogyakarta: LPM IKIP Yogyakarta.
- Fleming, Malcom dan W Howard Levie. 1988. *Instructional Masage Design*. New Jersey: Educational Technology Publications.
- Gagne, R.M, 1974. *Essentials of Learning for Instruction*. Hindsdal: The Dryden Press.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- _____. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Kinder, J.S, 1973. *Using Instructional Media*. New York: D. Van Nostradn Company.
- Kirkpatrick, D.L. 1998. *Evaluating training programs, The four levels, 2nd ed*. San Francisco: Berrett-Koehler Publisher, Inc.

- Mediawati, Elis. 2011. Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol. 12 No. 1, April 2011 hal 68-76 .
- Novianti & Syaichudin, 2010. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk meningkatkan Pemahaman bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol 10 No 1, April 2010 Hal 74-85.
- Scout McCloud, 2001. *Understanding Comic*. Jakarta: Gramedia
- Soedjono, Soeprapto, 2005. Pot-Pourri Fotografi, Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuningsih, Ari Nur. 2011. Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Jurnal Pp*. Volume 1, No. 2, Desember 2011. Hal 102-110
- Wenger, Win, 2004. *Beyond Teaching & Learning*. Bandung: Nuansa.