

## **Analisis Keterampilan Pengembangan Media Komik Digital Calon Guru SD Dalam Menjawab Tantangan Kemajuan Era Digital**

Mawan Akhir Riwanto  
Dosen Prodi PGSD UNUGHA Cilacap  
Email: [mawan.pgsd@unugha.ac.id](mailto:mawan.pgsd@unugha.ac.id)

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini yaitu memberikan gambaran keterampilan calon guru SD dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital mulai dari perencanaan (pembuatan rancangan cerita) hingga pembuatan komik digital menggunakan software *Cartoon Story Maker*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan sumber data berasal dari portofolio calon guru dalam mengembangkan media komik digital. Hasil dari penelitian ini adalah 1) Calon guru dari prodi PGSD UNUGHA telah memiliki kemampuan yang cukup untuk mengembangkan media komik digital; 2) Kreativitas mahasiswa dalam pengembangan komik digital cukup tinggi mengingat variasi cerita yang berbeda semua dari seluruh calon guru.

Kata kunci: komik digital, media pembelajaran interaktif, *Cartoon Story Maker*

### **Abstract**

*The purpose of this study is to provide an overview of the skills of prospective elementary school teachers in developing digital comic learning media ranging from planning (making story designs) to making digital comics using Cartoon Story Maker software. This study uses descriptive qualitative research methods with data sources derived from the portfolio of prospective teachers in developing digital comic media. The results of this study are 1) Prospective teachers from the PGSD UNUGHA study program already have sufficient ability to develop digital comic media; 2) Student creativity in developing digital comics is quite high considering the different story variations all from all prospective teachers.*

*Keywords: digital comics, interactive learning media, Cartoon Story Maker*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan di masa sekarang menuntut dimilikinya keterampilan dan kreativitas dari seorang guru dalam menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan akan menjadikan suasana hati siswa menjadi lebih tenang sehingga kemungkinan penerimaan konsep materi pelajaran akan lebih mudah terserap.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, menjadikan upaya memanfaatkan pembelajaran senantiasa menggunakan media pembelajaran interaktif bukan menjadi hal yang sulit lagi. Segala sumber belajar telah banyak tersedia di internet mulai dari media pembelajaran dua dimensi hingga yang berbasis *Augmented Reality* (AR).

Seorang guru di era milenial ini memiliki tuntutan lebih, bukan hanya menggunakan media pembelajaran produksi orang lain melainkan dituntut juga untuk dapat menghasilkan media pembelajaran yang sesuai

dengan kebutuhan mengajarnya. Hal ini mendorong lembaga pendidikan dan pelatihan kerja (LPTK) berlomba dalam menghasilkan lulusan yang mampu bersaing. Salah satu muatan penting yang banyak diberikan adalah pemberian keterampilan dalam pemanfaatan software maupun aplikasi untuk memproduksi media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Program studi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali (UNUGHA) Cilacap merupakan salah satu program studi yang membekali lulusannya dengan keterampilan berbasis teknologi informasi untuk memproduksi media pembelajaran maupun pendukung kegiatan belajar mengajar lainnya. Salah satu mata kuliah yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah mata kuliah pengembangan media pembelajaran SD dimana untuk di program studi ini diberikan penekana untuk menghasilkan media pembelajaran SD berbasis teknologi informasi.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dipilih untuk dikembangkan adalah media komik. Dimana media ini mampu memberikan pengaruh signifikan terhadap proses pembelajaran sebagaimana diuraikan dalam penelitian (Mawan :2018) yang meneliti efektifitas penggunaan media komik digital dalam pembelajaran IPA tema selalu berhemat energi. Dalam pengembangan media komik diperlukan keterampilan dan kreativitas pembuat media dalam menyusun naskah cerita dalam bentuk *Storyboard* hingga ke proses pembuatan media komiknya. Senada juga tergambarkan dari penelitian (Ambaryani : 2017) yang meneliti peningkatan hasil belajar kognitif penggunaan media komik materi perubahan lingkungan fisik.

Kendala yang dihadapi oleh guru untuk menghasilkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi diantaranya minimnya informasi software atau aplikasi yang mudah digunakan dan juga tidak semua orang memiliki keterampilan dalam desain grafis khususnya dalam menghasilkan gambar atau ilustrasi yang menarik. Hal ini teratasi dengan keunggulan software pembuat media komik digital (*Cartoon Story Maker*) yaitu gambar karakter tokoh, background, dan juga *dialog box* sudah tersedia di software ini sehingga pengembang media bisa dengan mudah membuat sebuah komik sebagai media pembelajaran.

Dalam upaya pemberian bekal keterampilan mahasiswa dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan juga berbasis teknologi informasi dan komunikasi maka perlu dilakukannya analisis terhadap keterampilan pengembangan media komik digital menggunakan software *Cartoon Story Maker* yang dimiliki oleh mahasiswa program studi PGSD yang dalam hal ini merupakan calon guru kreatif dan inovatif.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode penelitian ini dipilih dikarenakan sesuai dengan tujuan peneliti yaitu untuk mengetahui deskripsi sejauh mana keterampilan pengembangan media komik digital dari calon guru. Adapun dalam analisis data dipusatkan pada 2 hal yaitu kemampuan

dalam mengembangkan *Storyboard* dan juga pengembangan hasil konversi rancangan cerita ke dalam software *Cartoon Story Maker* . Subjek dalam penelitian ini adalah 20 mahasiswa prodi PGSD UNUGHA. Sementara itu objek kajian penelitian ini adalah portofolio dari mahasiswa terkait rancangan cerita hingga produk jadi komik digital. Teknik analisis data untuk memberikan penilaian *Storyboard* meliputi alur cerita yang digunakan, konten pelajaran, penggunaan bahasa. Sedangkan untuk analisis hasil komik digital meliputi pemilihan gambar yang sesuai, proporsi objek, tata letak gambar.

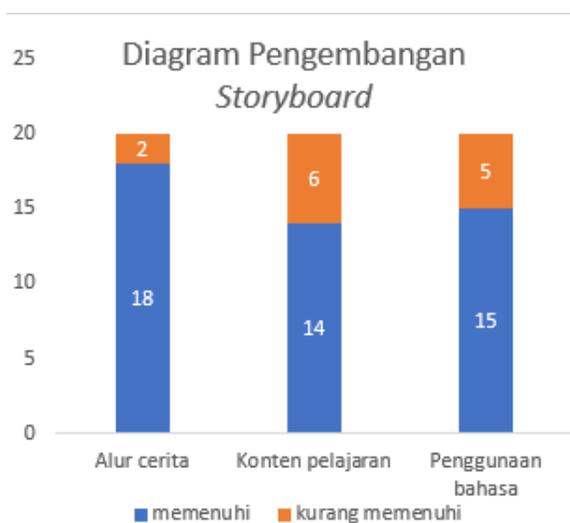
## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari data penelitian yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi 2 bagian yaitu :

### 1. Analisis pengembangan *Storyboard*

Dari hasil analisis portofolio pengembangan *Storyboard* yang disajikan dalam Gambar 1. Dari data tersebut tampak bahwa dalam hal penyusunan alur cerita sebagian besar (18 mahasiswa) mampu menyajikan alur cerita yang jelas. Alur cerita yang banyak digunakan adalah kegiatan percakapan 2 atau 3 anak yang membicarakan suatu tema di suatu tempat di sekolah. Sebagian yang lainnya memilih alur cerita percakapan di luar sekolah. Terdapat 2 mahasiswa yang dalam pembuatan cerita alurnya tidak bisa diikuti oleh pembacanya. Hal ini dikarenakan mahasiswa tersebut selalu berganti tokoh dan tidak saling terkait.

Dalam hal konten pembelajaran terdapat mahasiswa yang alur ceritanya sudah baik akan tetapi hanya fokus pada percakapan alur ceritanya tanpa menyisipkan muatan pelajaran dalam komiknya. Dalam penggunaan bahasa kesalahan yang umum adalah penggunaan bahasa yang resmi pada suasana latar santai. Hasil pengelompokan data dokumen *Storyboard* selengkapnya disajikan dalam diagram berikut :



Gambar 1. Diagram perbandingan kelayakan *Storyboard*

2. Analisis pengembangan komik digital  
 Dari rancangan cerita yang telah dikembangkan sebelumnya kemudian diaplikasikan pada software *Cartoon Story Maker* untuk menghasilkan komik digital. Analisis yang pertama dilakukan oleh peneliti adalah analisis terkait ketepatan dalam memilih gambar. Hal ini menjadi sulit dikarenakan kesalahan dalam memilih karakter yang sesuai dengan ceritanya, misal memilih karakter berpakaian rapi sedangkan karakter yang sesuai adalah anak berpakaian santai.  
 Dalam hal proporsi objek terdapat kendala yaitu banyak ditemukannya ukuran badan objek yang berada lebih dibelakan namun ukurannya lebih besar. Proporsi gambar menjadi penting dikarenakan akan memberikan efek komposisi gambar yang nyaman di lihat.  
 Sudut pandang analisis yang terakhir adalah tata letak objek, dimana fokus pengamatan dokumen adalah pada ada atau tidaknya posisi gambar yang tumpang tindih. Sebanyak 65% komik digital yang terkumpul memiliki kesalahan yang sama yaitu adanya pergeseran background sebagai dampak dari pembuaatan media komik sebagian besar

tidak menggunakan mouse sebagai navigasi pengolahan gambarnya.

Dari uraian di atas tampak bahwa kendala yang dihadapi oleh calon guru dalam pengembangan media komik digital menggunakan software *Cartoon Story Maker* diantaranya dalam hal penyisipan muatan pelajaran dalam media pembelajaran yang dalam hal ini adalah komik. Selain itu penataan letak objek beserta proporsi ukurannya menjadi sebuah keterampilan yang harus senantiasa dikembangkan oleh calon guru.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis keterampilan mengembangkan rancangan cerita atau *Storyboard* dan juga keterampilan dalam mengembangkan media komik digital, diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Calon guru dari prodi PGSD UNUGHA telah memiliki kemampuan yang cukup untuk mengembangkan media komik digital.
2. Kreativitas mahasiswa dalam pengembangan komik digital cukup tinggi mengingat variasi cerita yang berbeda semua dari seluruh calon guru.

Adapun saran yang diajukan oleh peneliti yaitu :

1. Perlu adanya penelitian lanjutan terkait penggunaan software-software pendidikan yang lain.
2. Perlu dilaksanakan pembinaan calon guru terkait teknis tata letak objek.

### DAFTAR PUSTAKA

Afifuddin dan Beni Ahmad. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Ambaryani, A., & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19-28.

- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ. *PANCAR*, 2(1).
- Chaer, Abdul. 2006. Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2010. Kesantunan Berbahasa. Jakarta: Rineka Cipta.