

**BEST PRACTICE PEMBELAJARAN WRITING YANG MENYENANGKAN
DENGAN E-KOMIK UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA
KELAS XI SMAN I BODEH**

INDAH WAHYUNINGSIH

SMAN 1 Bodeh

e-mail: indahwahyuningsih66@guru.sma.belajar.id

ABSTRAK

Best Practice ini merupakan kegiatan pelaksanaan pembelajaran dengan e-komik agar suasana dalam kelas menyenangkan dan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI SMAN I Bodeh. Media pembelajaran yang digunakan dalam best practice ini adalah handphone, internet (untuk akses informasi terkait dengan materi dan akses ke web pixton), dan beberapa foto. Penggunaan aplikasi Pixton untuk membuat komik elektronik pada kemampuan writing siswa sangat efektif dan menarik minat siswa dalam belajar. Sehingga proses kegiatan Belajar Mengajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Menyusun teks percakapan pendek dengan menggunakan ungkapan memberi atau menerima saran, menawarkan bantuan dan respon nya dengan menggunakan komik yang berisi fitur atau karakter yang dapat ditentukan sesuai dengan pilihan siswa akan membuat suasana kelas lebih aktif dan menarik. Siswa sangat antusias dan termotivasi. Mereka tidak hanya menggunakan kemampuan pengetahuan tetapi juga kemampuan keterampilan dalam pemilihan karakter, setting background, latar belakang situasi dan lain-lain, sehingga mereka mendapatkan pengalaman yang menyenangkan

Kata Kunci: Best Practice, E-Komik, Aplikasi Pixton

ABSTRACT

This Best Practice is an activity of implementing learning with e-comics so that the atmosphere in the class is fun and to improve the learning achievement of class XI students of SMAN I Bodeh. The learning media used in this best practice are mobile phones, internet (for access to information related to the material and access to web pixton), and some photos. The use of the Pixton application to make electronic comics on students' writing skills is very effective and attracts students' interest in learning. So that the process of teaching and learning activities becomes more fun and easy to understand. Composing short conversational texts using expressions of giving or receiving suggestions, offering help and responding by using comics that contain features or characters that can be determined according to students' choices will make the classroom atmosphere more active and interesting. Students are very enthusiastic and motivated. They not only use knowledge skills but also skills in character selection, background settings, background situations and others, so that they get a pleasant experience.

Keywords: Best Practice, E-Comic, Pixton Application

PENDAHULUAN

Untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik, dibutuhkan sebuah proses kreatif dalam pembelajaran, yaitu upaya-upaya penting untuk mendayagunakan potensi kognitif dan afektif dari peserta didik secara optimal. Sehingga ide-ide baru dan cerdas lebih terakomodir. Proses kreatif juga berarti bagaimana membuat setiap peserta didik memiliki multi perpektif dan cara pandang yang luas terhadap sebuah fakta. Selain itu proses kreatif juga berarti bahwa setiap peserta didik mampu mengamati hal-hal detail yang menjadi rujukan dalam berpendapat umum menyelesaikan permasalahan baik untuk dirinya sendiri maupun komunitas dalam

masyarakat (Jamal Ma'mur Asmani, 2009). Untuk itu perlu adanya media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih kreatif dalam belajar.

Media pembelajaran yang baik akan mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Adanya media pembelajaran yang menarik ini memungkinkan bagi peserta didik memperoleh pengetahuan yang menyeluruh. Dengan demikian media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam setiap penyampaian materi atau proses pembelajaran kepada peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi adalah dengan E-komik sebagai media pembelajaran, dimana media Comik ini disampaikan dengan media Gadget seperti Handphone yang dimiliki peserta didik atau dengan perangkat laptop.

Arsyad (2011:15), mengatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Basari,2015:12), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa

SMA Negeri I Bodeh merupakan sekolah unggulan di Kecamatan Bodeh, tetapi dalam pembelajaran sehari-hari belum banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga ditemukan peserta didik kurang antusias mengikuti proses pembelajaran. Untuk itu penulis mencoba berinovasi dengan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media E-komik melalui app.Pixton.web pada kompetensi Kompetensi Dasar menyusun teks interaksi transaksional, lisan dan tulis, pendek dan sederhana, yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait saran dan tawaran, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks, di kelas XI.

Pembelajaran bahasa Inggris adalah mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris secara kontekstual dan berterima sesuai dengan konteks serta kondisi dan situasi keseharian peserta didik. Hal ini untuk menghasilkan bentuk pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menyentuh pada kebutuhan berbahasa peserta didik (Iriani Kesuma Wijaya, 2015)

Dalam praktik pembelajaran Kurikulum 2013 yang penulis lakukan selama ini, penulis menggunakan buku siswa dan buku guru. Penulis meyakini bahwa buku-buku tersebut sudah sesuai dan baik digunakan di kelas karena diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Ternyata, dalam praktiknya, penulis mengalami beberapa kesulitan seperti materi dan tugas tidak sesuai dengan latar belakang peserta didik. Selain itu, penulis masih berfokus pada penguasaan pengetahuan kognitif yang lebih mementingkan hafalan materi. Dengan demikian proses berpikir siswa masih dalam level C1 (mengingat), memahami (C2), dan C3 (aplikasi). Guru hampir tidak pernah melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills/ HOTS). Penulis juga jarang menggunakan media pembelajaran. Dampaknya, suasana pembelajaran di kelas nampak tidak menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik diperoleh informasi bahwa (a) siswa malas mengikuti pembelajaran yang banyak dilakukan guru dengan cara ceramah (b) selain ceramah, metode yang selalu dilakukan guru adalah penugasan atau Pekerjaan Rumah (PR). Sebagian peserta didik mengaku jenuh dengan tugas-tugas.(c) Siswa bosan dengan dialog yang biasa ditulis hanya dengan peran atau karakter saja tanpa tanpa gambar.(d) siswa kesulitan menulis dialog sederhana diakibatkan model dan media pembelajaran yang digunakan guru kurang sesuai.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam pendidikan sekarang ini. Peraturan Menteri Pendidikan Indonesia Nomor 99 Tahun 2013 mengatur tentang tata kelola teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan. Lampiran peraturan menteri (Permen) tersebut pada struktur tata kelola teknologi informasi dan Komunikasi (TIK) menyebutkan bahwa Kepala Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (Pustekom) sebagai Penanggungjawab Teknis e-Pendidikan Kementerian sekaligus sebagai ketua komite TIK kementerian. Salah Satu tugas utamanya adalah bertanggungjawab terhadap layanan e-pembelajaran, E-pembelajaran adalah proses layanan pembelajaran berbasis elektronik dalam bentuk audio,video dan multimedia yang terdistribusi melalui radio, televise,computer dan internet.

METODE PELAKSANAAN

1. Tempat dan waktu pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Senin, 19 Juli 2021 di ruang kelas XI MIPA4 SMA Negeri I Bodeh, dengan melibatkan siswa kelas XI MIPA yang berjumlah 35 siswa.

2. Instrument yang digunakan

Media pembelajaran yang digunakan dalam best practice ini adalah handphone, internet (untuk akses informasi terkait dengan materi dan akses ke web pixton), dan beberapa foto.

3. Langkah Kerja

- a. Pada pertemuan awal guru dan siswa membahas materi ungkapan sarn dan menawarkan bantuan.
- b. Setelah siswa memahami ungkapan saran, siswa membuat kelompok kecil terdiri dari 4 siswa
- c. Guru meminta setiap kelompok membuat percakapan pendek yang berisi ungkapan saran dan atau menawarkan bantuan.
- d. Guru mengamati siswa saat berdiskusi sambil mengamati barangkali ada kesulitan yang dialami oleh siswa.
- e. Guru meminta siswa menyambungkan internet dan mencari aplikasi pixton.
- f. Guru membimbing siswa untuk mencari fitur-fitur avatar dan mencari karakter yang diinginkan.
- g. Setelah siswa membuat karakter, kemudian mulai membuat dialog pendek sesuai dengan materi, yaitu ungkapan saran dan atau menawarkan bantuan.
- h. Yang terakhir, siswa melakukan langkah-langkah yang sama hingga percakapan tersebut selesai dan menjadi sebuah komik yang sempurna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil yang dilaporkan dari *Best Practice*

1. Selama proses kegiatan belajar dengan menggunakan aplikasi *web.Pixton* ini, semua siswa tampak antusias dan semangat dalam belajar.
2. Semua siswa dalam kelompok aktif mencari kosakata melalui kamus atau internet untuk menyusun dialog.
3. Membuat percakapan pendek dengan menggunakan ungkapan saran dan atau menawarkan bantuan dan membuat karakter avatar melalui fitur-fitur yang tersedia pada *pixton* dengan kreatif dan menyenangkan.
4. Kerjasama terlihat ketika masing-masing anggota dalam kelompok tersebut mencari karakter avatar dan membuat dialog.
5. Siswa terlihat senang dan antusias menggunakan gadget nya dalam pembelajaran *writing* bahasa Inggris.

Terdapat dua hasil utama yang dicapai yaitu aspek ketrampilan dan aspek pengetahuan. Kedua aspek tersebut adalah

1. Capaian hasil dalam aspek ketrampilan

Hasil yang dicapai adalah terpenuhinya menyusun teks interaksi transaksional, lisan dan tulis, pendek dan sederhana, yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait saran dan tawaran, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

2. Capaian hasil dalam aspek Pengetahuan
 Menerapkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait saran dan tawaran, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan *should, can*). Hasil capaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Hasil Lembar Pengamatan Penilaian Ketrampilan

No	Nama	Persiapan	Pelaksanaan	Kegiatan Akhir	Jumlah Skor
1	Responden 1	30	30	30	90
2	Responden 2	20	30	30	80
3	Responden 3	30	30	30	90
4	Responden 4	30	30	30	90
5	Responden 5	30	30	30	90
6	Responden 6	30	30	30	90
7	Responden 7	30	30	30	90
8	Responden 8	10	20	30	60
9	Responden 9	30	30	30	90
10	Responden 10	30	30	30	90
11	Responden 11	30	30	30	90
12	Responden 12	10	10	10	30
13	Responden 13	30	30	30	90
14	Responden 14	30	30	30	90
15	Responden 15	30	30	30	90
16	Responden 16	10	10	10	30
17	Responden 17	30	30	30	90
18	Responden 18	30	30	30	90
19	Responden 19	20	30	20	70
20	Responden 20	30	30	30	90
21	Responden 21	20	30	20	70
22	Responden 22	30	30	30	90
23	Responden 23	30	30	30	90
24	Responden 24	30	30	30	90
25	Responden 25	20	30	20	70
26	Responden 26	30	30	30	90
27	Responden 27	20	30	20	70
28	Responden 28	30	30	30	90
29	Responden 29	30	30	30	90
30	Responden 30	30	30	30	90

31	Responden 31	30	30	30	90
32	Responden 32	30	30	30	90
33	Responden 33	30	30	30	90
34	Responden 34	30	30	30	90
35	Responden 35	30	30	30	90

Dari tabel hasil pengamatan tersebut kita ketahui bahwa peserta didik sangat terampil dan antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan e-komik. Dapat dilihat dari rata-rata yang ada sebanyak 28 peserta didik memiliki nilai lebih dari KKM (75) atau 80% peserta didik sudah diatas nilai KKM.

B. Masalah yang Dihadapi

Dalam menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran, penulis menemui beberapa kendala antara lain masih rendahnya daftar kosakata yang dimiliki oleh siswa, kesulitan dalam menangkap makna yang tersurat atau tersirat yang disampaikan oleh guru dengan bahasa Inggris, dan ada beberapa siswa yang tidak masuk dengan alasan takut dengan pelajaran bahasa Inggris.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan media e-Comic ini masih terdapat siswa yang belum aktif karena belum begitu mengenal aplikasi Pixton. Penulis juga menemukan siswa yang masih bermain sendiri dengan gadgetnya. Peran guru disini sangat berpengaruh terhadap kondisi peserta didik dalam mengikuti pelajaran Bahasa Inggris, guru harus terus mengarahkan peserta didik untuk melatih dan menggali informasi sehingga alokasi waktu yang dibutuhkan tidak sesuai dengan Rencana Program Pembelajaran yang dibuat.

C. Solusi Masalah yang Dihadapi

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang dianggap menakutkan oleh peserta didik, dimana mengharuskan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Karena guru dianggap penentu kemajuan pembelajaran di kelas, maka guru harus menyampaikan tujuan pembelajaran yang berkesan bagi peserta didik. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan. Guru bisa menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan rumusan Kompetensi Dasar. Peserta didik dibiasakan dengan pembelajaran yang bervariasi, tidak selalu dengan metode ceramah, walaupun kadang ada situasi yang mengharuskan guru menggunakan metode ceramah. Metode *e-comic* melalui aplikasi *Pixton* ini yang diterapkan dalam pembelajaran writing harus sering dipraktikan sehingga peserta didik merasa terbiasa belajar sambil bermain. Mungkin metode *e-comic* bisa diterapkan untuk materi lain kalau peserta didik terbiasa belajar dengan media yang bervariasi akan lebih mudah dalam menamakan sebuah konsep pembelajaran dan waktu yang harus diperlukan untuk menggali informasi dan menyelesaikan permasalahan dengan alokasi waktu yang sudah ditetapkan.



Gambar 1. Contoh Materi Pada Pixton

Media e-komik merupakan salah satu media visual yang dapat menyajikan materi lebih menarik, meningkatkan motivasi, mampu menyajikan materi lebih konkrit sehingga anak lebih mudah menyerap materi. Hal ini sejalan dengan hasil kajian Levie dan Levie (Lysus Firdaus, 2006) yang menjelaskan bahwa komik dapat memberikan stimulus visual yang dapat membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dengan konsep gambar atau lambang yang menggugah emosi dan sikap peserta didik.

Sementara itu riset Nugraheni (2017) menyatakan media e-komik dapat membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar meskipun diimplementasikan dengan model pembelajaran yang berbeda-beda. Lebih lanjut Sukirman (2012) menyatakan komik mampu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat kembali.

KESIMPULAN

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh guru yang disampaikan diatas, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Penggunaan aplikasi Pixton untuk membuat komik elektronik pada kemampuan writing siswa sangat efektif dan menarik minat siswa dalam belajar. Sehingga proses kegiatan Belajar Mengajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

2. Dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara sistematis dan cermat, pembelajaran bahasa Inggris dengan aplikasi Pixton dengan model discovery learning yang dilaksanakan tidak sekedar berorientasi HOTS, tetapi juga mengintegrasikan literasi dan kecakapan abad 21.
3. Menyusun teks percakapan pendek dengan menggunakan ungkapan memberi atau menerima saran, menawarkan bantuan dan respon nya dengan menggunakan komik yang berisi fitur atau karakter yang dapat ditentukan sesuai dengan pilihan siswa akan membuat suasana kelas lebih aktif dan menarik. Siswa sangat antusias dan termotivasi. Mereka tidak hanya menggunakan kemampuan pengetahuan tetapi juga kemampuan keterampilan dalam pemilihan karakter, setting background, latar belakang situasi dan lain-lain, sehingga mereka mendapatkan pengalaman yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo. 2002. *E-Education*. Yogyakarta :CV Andi Offset
- Jamal Ma'mur Asmani. 2009. *Tips menjadi Guru Inspiratif, Kreatif dan Inovatif*. Yogyakarta:DIVA.press.
- Lyus Firdaus. 2006. Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Al- 'Arabiyah*, 3 (1): 5-17.
- Moleong, J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nugraheni, Nursiwi. 2017 Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7 (2): 111- 117
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Tegeh dan Kirna, 2013. Pengembangan Bahan Ajar metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, Vol.11 No.1,hal. 12-26