

MEMBUAT CERITA KOMIK DIGITAL: PENGEMBANGAN LITERASI MEMBACA DAN MENULIS SISWA SMPN 220 DAN 191 JAKARTA

Noni Agustina¹, Lista Meria²

¹Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul

²Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Esa Unggul

Jalan Arjuna Utara No.9, Kebun Jeruk, Jakarta Barat - 11510

noni@esaunggul.ac.id

Abstract

220 Junior High School and 191 Junior high schools located in West Jakarta were the participants of the community service of Universitas Esa Unggul. They were chosen as they were recommended by Suku Dinas Pendidikan (Education Department) of West Jakarta region to be developed continuously. It was found some problems encountered by those schools in applying the school-based literacy program which is the national program determined by Ministry of Education and Culture. Those problems were students' reading and writing literacy had not been developed and their motivation to read and write as well their creativity had not been improved. The solution offered was the training of online comic making as the follow-up reading activity in order to develop students' reading and writing literacy. The methods employed were lecturing, website exploration, simulation, discussion, and presentation. The result of this community service was the development of students' reading and writing literacy as well creativity to reach better school-based literacy program.

Keywords: online comic, reading literacy, writing literacy, creativity

Abstrak

SMPN 220 Jakarta dan SMPN 191 Jakarta merupakan dua sekolah mitra program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim pengusul Universitas Esa Unggul. Kedua sekolah tersebut dipilih sebagai subyek program pengabdian kepada masyarakat karena merupakan sekolah yang direkomendasikan oleh Suku Dinas Pendidikan Wilayah II Jakarta Barat untuk dibina secara berkesinambungan. Terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh kedua sekolah mitra dalam rangka melaksanakan gerakan literasi sekolah yang merupakan program nasional yang dicanangkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan. Masalah-masalah tersebut adalah belum tumbuh dan berkembangnya literasi membaca dan menulis siswa, motivasi membaca dan menulis dan kreativitas siswa. Solusi yang ditawarkan oleh tim pengusul adalah pelatihan pembuatan cerita komik daring dari hasil membaca buku cerita rakyat Indonesia berbasis digital untuk mengembangkan literasi membaca dan menulis. Metode yang digunakan dalam pelatihan integrasi teknologi dan strategi membaca adalah pemaparan/ ceramah, eksplorasi website, simulasi, diskusi, dan presentasi. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah pengembangan literasi membaca, menulis dan kreativitas siswa sehingga dapat mencapai tujuan gerakan literasi sekolah yang lebih maksimal.

Kata kunci: komik daring, literasi membaca, literasi menulis, kreativitas

Pendahuluan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul mendapatkan rekomendasi sekolah-sekolah yang akan dikembangkan mutu pendidikannya dari Suku Dinas Pendidikan Jakarta Barat. Dua dari beberapa sekolah yang direkomendasikan adalah Sekolah Menengah Pertama Negeri 220 dan 191 Jakarta dimana kedua sekolah tersebut memiliki karakteristik yang sama. Kedua sekolah tersebut berlokasi di Jakarta Barat.

Sekolah Menengah Pertama Negeri 220 terletak di Jalan Mangga 1 RT 08 RW 03, kelurahan Duri Kepa, kecamatan Kebon Jeruk, Jakarta Barat. SMPN 220 sudah menggunakan kurikulum 2013 dan melaksanakan Ujian Nasional Berbasis

Komputer (UNBK). Selain itu, SMPN 220 sudah menjalankan gerakan literasi sekolah yang dilaksanakan setiap hari Rabu, sebelum proses pembelajaran dimulai. Seluruh warga sekolah berkumpul bersama di lapangan untuk melakukan gerakan literasi sekolah. Sementara sekolah mitra yang kedua adalah Sekolah Menengah Pertama Negeri 191 yang berada di Jl. Duta Raya No. 2 RT 01 RW 07, Duri Kepa, Jakarta Barat.

Berdasarkan analisis situasi berupa observasi dan wawancara kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru dan beberapa siswa-siswi, terdapat beberapa permasalahan yaitu:

1. Motivasi membaca anak yang masih perlu ditumbuhkembangkan
2. Aktivitas literasi yang kurang bervariasi dalam Gerakan Literasi Sekolah yaitu hanya sebatas membaca buku yang mereka bawa dan meminta mereka menceritakan kembali secara acak di lapangan.
3. Kreativitas siswa perlu ditumbuhkembangkan
4. Memberikan daftar buku cerita rakyat secara digital dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk memilihnya dan membacanya secara berkelompok.
5. Memberikan kesempatan kepada siswa secara berkelompok untuk menuangkan hasil bacaan mereka dalam bentuk cerita komik digital
6. Mendampingi siswa bersama tim kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam membuat cerita komik digital.
7. Meminta siswa untuk menampilkan cerita mereka di depan kelas
8. Mengevaluasi program pelatihan membuat cerita komik digital yang telah dilaksanakan dalam kegiatan literasi sekolah.

Kedua sekolah mitra tersebut memiliki potensi yang sama untuk meningkatkan kualitas sekolah menjadi sekolah yang unggul. Menumbuhkembangkan motivasi siswa dalam membaca dan menulis serta kreativitas dapat menggiatkan gerakan literasi sekolah. Gerakan literasi sekolah adalah program nasional yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Gerakan literasi sangat penting dilakukan. Murray (2015) mengungkapkan bahwa rendahnya keterampilan literasi dapat membatasi potensi masyarakat untuk menyelesaikan permasalahan seperti diskriminasi, kesehatan, masalah sosial dan tunakuasa atau ketidakberdayaan. Hanemann & Krolak (2017) juga mengatakan bahwa pengembangan literasi merupakan sebuah isu global di setiap wilayah di dunia. Hal tersebut merupakan salah satu agenda dalam tujuan pembangunan berkelanjutan (*sustainable development goals*) hingga tahun 2030. Hanemann dan Krolak (2017) memaparkan bahwa literasi merupakan salah satu inti dari pendidikan dasar (*basic education*) dan pondasi yang sangat diperlukan dalam pembelajaran sepanjang hayat. Literasi diterapkan sebagai dasar yang berkelanjutan untuk menjaga dan mengembangkan kompetensi untuk tingkat yang lebih tinggi.

Metode Pelaksanaan

Terdapat beberapa prosedur atau langkah-langkah dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di kedua sekolah mitra, SMPN 220 Jakarta dan SMPN 191 Jakarta, yaitu sebagai berikut:

1. Meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
2. Mewawancarai dan mengobservasi kegiatan literasi sekolah.
3. Memperkenalkan salah satu komik digital yang berbasis daring yaitu *make beliefs comic* di alamat website <https://www.makebeliefscomix.com/> sebagai media yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam membuat cerita komik. Media tersebut dapat diakses secara gratis oleh mereka.

Metode yang dipergunakan adalah pemaparan/ceramah, eksplorasi *make beliefs comic* di alamat website <https://www.makebeliefscomix.com/>, simulasi, diskusi dan presentasi. Metode ceramah digunakan ketika memaparkan digital komik. Siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi cerita komik daring yang mereka butuhkan. Simulasi dilakukan oleh siswa ketika mereka membuat cerita komik daring. Siswa dapat melakukan diskusi mengenai cerita rakyat yang akan mereka pilih untuk buat cerita komik secara daring. Presentasi dilakukan ketika mereka memaparkan proses pembuatan cerita komik secara daring.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan selama dua hari di sekolah tersebut namun secara keseluruhan waktu pelaksanaan di mulai sejak bulan April sampai Agustus 2019.

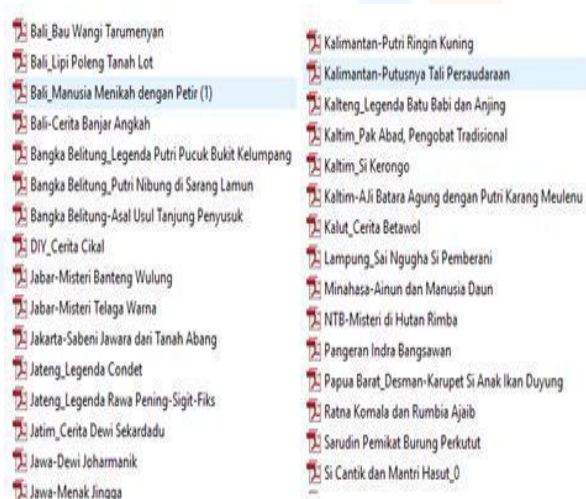
Perlengkapan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat terdiri dari sebuah proyektor, sembilan laptop dan internet dan kabel ekstension. Proyektor disediakan oleh pihak sekolah, namun perlengkapan yang lainnya dibawa oleh tim kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Hasil dan Pembahasan

Program pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan partisipan kedua sekolah yang terdiri atas siswa-siswi kelas 8. Seluruh siswa dari kedua sekolah tersebut belum pernah membuat komik secara daring. Ini adalah pengalaman pertama mereka dalam membuat komik secara daring.

Di hari pertama, pada kegiatan awal, dilakukan aktivitas *brainstorming* mengenai cerita rakyat Indonesia yang mereka pernah baca. Hampir sebagian besar dari mereka membaca cerita rakyat Malin Kundang, Bawang Merah Bawang Putih, Sangkuriang, dan Asal Usul Danau Toba. Padahal banyak cerita rakyat Indonesia yang berasal dari wilayah Sabang sampai Merauke. Siswa-siswi

diminta untuk melihat daftar cerita rakyat yang ada di proyektor. Secara berkelompok, mereka mendiskusikan bersama mengenai cerita rakyat apa yang akan mereka pilih dan kembangkan menjadi sebuah komik.



Gambar 1

Daftar cerita rakyat Indonesia yang diunduh dari laman badan bahasa

Setiap kelompok diberikan satu laptop oleh tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Esa Unggul. Mereka dapat memilih salah satu dari cerita rakyat tersebut. Mereka diminta untuk membaca nyaring dalam kelompok. Setelah membaca nyaring dalam kelompok. Mereka diminta untuk mempresentasikan alasan mereka memilih cerita rakyat tersebut dan menceritakan kembali isi cerita rakyat tersebut secara bergantian di depan kelas. Ketika setiap kelompok mempresentasikan hasil bacaan dan diskusi mereka, kelompok lain mendengarkan dan dapat bertanya terkait dengan hasil pemambaran mereka.



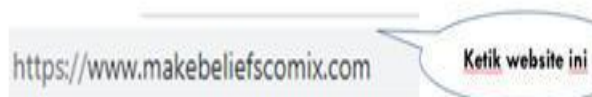
Gambar 2

Pemambaran cerita rakyat Indonesia

Hari kedua adalah praktik membuat cerita dengan menggunakan aplikasi komik secara daring. Sebelum membuat cerita, mereka diminta menjelaskan pengalaman mereka terkait membaca

komik atau membuat komik. Siswa dari kedua sekolah menyatakan bahwa mereka pernah membaca komik namun mereka tidak pernah membuat komik. Tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Esa Unggul memaparkan salah satu aplikasi membuat komik yaitu *make beliefs comic* yang dapat diakses di laman website <https://www.makebeliefscomix.com/>. Penjelasan terdiri dari langkah awal masuk ke laman *make beliefs comic*, fitur-fitur dan fungsi fitur tersebut serta cara kerja menggunakan seluruh fitur yang tersedia.

a. Masuk ke laman *make beliefs comic* dan klik 'create comic'



Gambar 3

Laman *make beliefs comic*

b. Meminta siswa untuk memberi judul komik yang akan dibuat dan nama mereka



Gambar 4

Tampilan awal membuat komik

- c. Menjelaskan fitur dan fungsi dari fitur tersebut

Terdapat fitur *character*, *masks*, *balloons*, *background*, *background color*, *object* dan *words*. Untuk memilih tokoh atau karakter siswa dapat memilih di fitur *character*. Jika mereka ingin menambahkan topeng, mereka dapat memilih *masks*. Untuk menuliskan teks mereka dapat memilih *balloons* dan untuk memberikan latar belakang pada komik dengan memilih *background*. Latar belakang komik dapat ubah-ubah warnanya dengan menggunakan *background color*. Untuk menambahkan obyek seperti permen, kursi atau obyek lainnya dapat menggunakan fitur *object*. Fitur *word* dapat digunakan oleh siswa jika ingin menampilkan kata yang ukurannya besar dan bentuk yang unik.



Gambar 5
Fitur dan fungsi *make beliefs comic*

- d. Memberikan kesempatan kepada siswa membuat komik mereka sendiri

Siswa diberikan kesempatan berdiskusi dalam kelompok untuk membuat cerita mereka sendiri dan menentukan karakter serta alur yang akan dibuat. Siswa didampingi oleh tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Esa Unggul.



Gambar 6
Siswa diberikan pendampingan oleh Tim Abdimas UEU

- e. Menjelaskan proses menyimpan komik yang sudah dibuat

Setelah siswa selesai membuat komik dalam kelompok. Mereka diminta untuk menyimpan karya mereka dalam laptop dengan mengklik *save* dan pilih *save image to disk*. Siswa tetap didampingi oleh tim jika mereka membutuhkan bantuan.

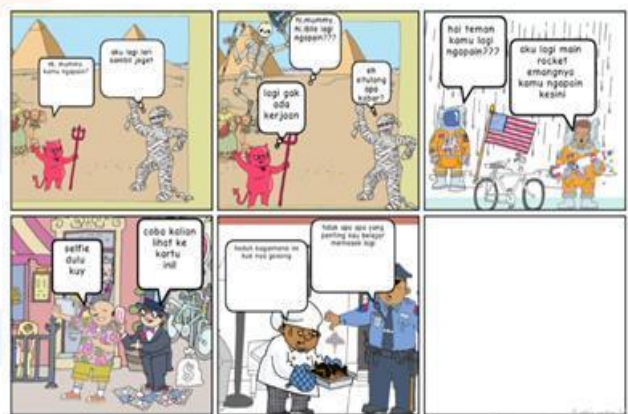


Gambar 7

Proses menyimpan komik yang sudah selesai dibuat.

- f. Mempaparkan isi cerita komik yang telah dibuat

Setelah selesai menyimpan komik yang telah dibuat dalam laptop, siswa secara berkelompok maju ke depan kelas untuk memaparkan isi cerita secara bergantian. Mereka sangat antusias dan senang setelah selesai memaparkan isi cerita.



Gambar 7

Salah satu hasil karya siswa

- g. Mengevaluasi program pelatihan membuat cerita komik digital yang telah dilaksanakan dalam kegiatan literasi sekolah

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan membaca dan menulis siswa SMPN

220 dan SMPN 191. Mereka mampu menceritakan kembali isi cerita rakyat yang mereka baca dan mampu membuat cerita menggunakan aplikasi daring yaitu *make beliefs comic*. Dengan membuat cerita tersebut, tampak dari hasil karya mereka bahwa mereka dapat mengembangkan imajinasi mereka. Selain imajinasi mereka yang berkembang, kreativitas mereka dalam membuat komik juga tampak. Dari kuesioner yang mereka isi menunjukkan bahwa mereka sangat senang membuat komik secara daring sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran literasi di sekolah mereka.

Tidak terdapat kendala yang signifikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Hanya masalah teknis seperti sinyal internet yang kurang baik dan colokan proyektor yang kurang pas dengan laptop yang digunakan. Kendala tersebut dapat diselesaikan dengan mencari laptop yang pas dan meminjam gawai salah satu tim yang memiliki sinyal internet yang baik. Pelatihan pembuatan komik dapat dilakukan di kelas yang berbeda yaitu kelas 7 dan 9 karena permintaan dari pihak sekolah.

Daftar Pustaka

Hanemann, U., & Krolak, L. (2017). *Fostering a culture of reading and writing. Examples of dynamic literate environments*. Hamburg: UNESCO Institute for Lifelong Learning. Retrieved from <http://unesdoc.unesco.org/images/0025/002579/257933e.pdf>

Kurniawan, T., Rokhmat, J., & Ardhuha, J. (2018). Perbedaan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan komik fisika dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII SMPN 1 Labuapi Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(2), 123. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i2.247>

Moussadeeq, A., Sikumbang, A., & Awrus, S. (2012). Ben dan Bun episode meringkus pengedar narkoba di sekolah: Dalam karya komik. *Serupa The Journal of Art Education*, 1(1), 1–8.

Sastriyani, S. H. (2004). Studi gender dalam komik-komik Prancis terjemahan. *Jurnal Humaniora*, 16(2), 123–132. Retrieved from <https://journal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/download/812/654>

Suswita, D. (2013). Efektivitas media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bagi anak tunagrahita ringan. *E-Jupekhu*, 1(1), 55–65.