**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan pada dasarnya berlangsung dalam bentuk pembelajaran yang melibatkan dua pihak yaitu guru dan siswa dengan tujuan yang sama dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik dalam hal ini menjadi tanggung jawab guru sebagai pendidik. Proses pembelajaran yang efektif juga tergantung dari bagaimana seorang guru membuat suasana belajar yang kondusif di dalam ruangan.

Pendidikan dalam lingkungan sekolah dimaksudkan untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 yaitu :

Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menelaah fungsi dan tujuan pendidikan nasional di atas, jelas bahwa pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembangunan nasional. Peranan pendidikan dalam pembangunan terletak dalam usaha menyiapkan manusia sebagai subjek dalam pembangunan nasional yang titik sentralnya adalah kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran, tercakup berbagai komponen Pembelajaran yang harus saling mendukung, antara lain: guru, siswa, metode pembelajaran, kurikulum, maupun media pembelajaran.

1

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting dalam mewujudkan suasana belajar siswa secara efektif. Karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Untuk itu sudah seharusnya seorang guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efesien.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah dirancang untuk membantu proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Media pembelajaran ini digunakan untuk membantu siswa dalam pemahaman materi pelajaran yang disampaikan oleh guru di kelas. Serta media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang mempunyai kemampuan dalam menyalurkan pesan akan dapat mengatasi faktor-faktor yang dapat menghambat proses komunikasi seperti kepercayaan, minat, pendapat, intelegensi, pengetahuan dan juga hambatan fisik seperti kelelahan, sakit, dan lain-lain.

Media merupakan alat bantu yang dipakai oleh guru dalam menyampaikan pesan/materi kepada siswa agar dapat merangsang siswa untuk belajar. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum dituangkan oleh guru ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol non verbal atau visual.

Siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya dalam proses pembelajaran. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Melalui penggunaan media pembelajaran secara baik diharapkan siswa dapat memahami materi pelajaran. Hal ini berarti demi optimalnya kegiatan pembelajaran, maka seharusnya didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Hal ini sesuai pendapat Achsin (1993: 23) bahwa “media pembelajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan”. Hal senada dikemukakan oleh Djamarah dan Zain (2002: 138) bahwa:

Proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Berdasarkan pendapat tersebut, jelas bahwa peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor penggunaan media dalam pembelajaran yang sesuai tuntutan kurikulum. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan oleh peneliti pada tangggal 3 Desember 2013, SMP Negeri 33 Makassar yang merupakan salah satu sekolah yang tergolong unggulan yang mampu menyediakan berbagai macam fasilitas penunjang proses belajar mengajar ternyata masih banyak staf pengajarnya yang menggunakan media yang kurang menarik perhatian siswa, bahkan tidak menggunakan media. Dampaknya, dalam proses pembelajaran siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat, gangguan dalam kelas, serta perhatian siswa yang rendah karena mengantuk. Terlebih dalam pelajaran bahasa inggris yang sangat membutuhkan konsentrasi karena membutuhkan daya ingat yang tinggi untuk mampu meningat perbendaharaan kata-kata.

Salah satu jenis media yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah dengan penggunaan program *Comic life*. Manfaat *Comic life* dalam pendidikan yaitu meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berpikir. Program *Comic life* mengandung gambar visual untuk menyampaikan makna cerita atau topic. kreatif dan proses berpikir tingkat yang lebih tinggi. Kesemuanya itu mampu membangkitkan suasana belajar yang menarik bagi siswa. *Comic life* merupakan *software* unik yang bisa digunakan untuk membuat sebuah halaman komik atau [cerita *manga*](http://www.bagas31.com/2011/08/comic-life-136-patch.html), karena *software* ini memang didesain semudah dan semirip mungkin agar pengguna tidak kesulitan dalam menulis sebuah cerita Komik. Program ini dirancang untuk membuat komik atau mengatur foto ke dalam lembar memo. *Comic life* memungkinkan pengguna untuk snap gambar dan menambahkan ini ke sebuah komik sangat mudah. Lebih penting lagi, pengguna akan dapat dengan cepat membuat konten dinamis tanpa menghabiskan waktu yang berlebihan belajar bagaimana menggunakan alat ini. Mereka akan menikmati bereksperimen dengan perangkat lunak dan belajar bagaimana menggunakannya sambil bersenang-senang menciptakan komik. Multimedia merupakan perpaduan antara teks, grafik, gambar, saound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik. Lebih lanjut lagi multimedia merupakan kombinasi dari teks, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi. Jadi, program *Comic life* ini tergolong ke dalam multimedia.

*Comic life* ini merupkan sebuah media baru dalam dunia pendidikan khususnya di Makassar. Ini dikarenakan penggunaan *Comic life* kebanyakan hanya untuk membuat komik atau cerita manga, dalam hal ini hanya untuk kesenangan ataupun hobbi belaka.Oleh karena itu masih perlu untuk dikembangkan agar media ini lebih mampu bermanfaat dalam dunia pendidikan umumnya. Berkaitan dengan hal tersebut di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam mengenai “ Pengembangan Media Pembelajaran *Program Comic life* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIIͥ SMP Negeri 33 Makassar”.

1. **Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan masalah pokok penelitian ini adalah : Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran Program *Comic life* pada mata pelajaran bahasa inggris kelas VIIͥ SMP Negeri 33 Makassar ?

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengembangkan media pembelajaran *Program Comic life* dalam membantu pembelajaran pada mata pelajaran bahasa inggris Kelas VIIͥ SMP Negeri 33 Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
2. Bagi akademis, sebagai bahan masukan/informasi bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan tentang pemebelajaran menggunakan Media Pembelajaran *Program Comic life.*
3. Bagi peneliti yang lain, sebagai bahan referensi dan sebagai bahan untuk mengkaji permasalahan yang relevan dengan permasalahan seperti peneliti angkat pada penelitian ini.
4. Manfaat Praktis
5. Sebagai tindakan yang akan dilakukan oleh guru maupun siswa dalam menggunakan Media Pembelajaran *Program Comic life.*

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Media Pembelajaran**
3. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata Media Pembelajaran terdiri dari kata media dan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi” (Sadiman,2002:6). Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan media sebagai alat atau sarana komunikasi, sesuatu yang terletak diantara dua pihak, perantara atau penghubung. Dan pembelajaran menurut (Rayandra 2011:7) mengatakan “bahwa upaya membelajarkan pembelajar (anak, siswa, peserta didik)”. Sedangkan menurut *AECT* (Sabri, 2005: 112) bahwa “media ialah segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi”. Jadi dapat di simpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat meransang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

8

Media pembelajaran adalah salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena melalui medialah pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Untuk mewujudkan efektivitas dalam belajar dan mengajar maka harus memperhatikan bagaimana pesan pembelajaran tersebut dirancang agar siswa merasa tertarik untuk belajar.

Kadang peserta didik merasa bosan dalam belajar atau dalam memperhatikan pendidik menyampaikan materi pelajaran karena pesan atau materi pelajaran tidak dikemas semenarik mungkin bahkan hanya melalui ceramah,tulisan-tulisan di papan tulis dan dengan cara yang tidak efisien lainnya, oleh karena itu peran komik dalam penyampaian pesan pembelajaran sangat diperlukan.

Hamalik(1986) mengemukakan bahwa :

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.Selaian membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

1. **Kegunaan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu guru dalam menyampaikan suatu informasi kepada murid. Peran media dalam proses belajar mengajar sangatlah penting untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif dapat menumbuhkan sikap ketertarikan siswa terhadap suatu konsep.

Secara umum kegunaan media pendidikan menurut Sadiman (1996:16) adalah sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti misalnya :
3. objek yang terlalu besar bisa diganti dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
4. objek yang terlalu kecil bisa diganti dengan proyektor mikro film bimgkai, film, atau gambar;
5. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high spees potography;
6. kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, vidio, film bingkai, foto, maupun secara verbal;
7. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
8. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
9. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
10. Menimbulkan kegairahan belajar
11. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
12. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnyaDengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya dikerjakan sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas betapa besar manfaat media pembelajaran digunakan karena akan sangat membantu demi optimalnya proses pembelajaran, baik akan memudahkan bagi guru maupun bagi siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan guru.

Pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbasan yang ada, dan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya. Pemilihan media pembelajaran seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media pembelajaran merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor lain juga perlu diperhatikan dan dipertimbangkan baik dari segi alokasi waktu dan sumber serta prosedur penilaiannya.

1. **Kriteria Pemilihan Media**

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktek-praktek dengan benar

Media memiliki banyak jenis dan klasifikasi. Dilihat dari kesiapan pengadaannya media dikelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu ”*media by utilization* dan *media by design”* . Media yang sudah tersedia di lingkungan sekolah atau tersedia di pasaran, dalam hal ini media dirancang secara khusus oleh perusahaan tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku, diproduksi secara massal, dan biasanya harganya relatif murah sehingga guru dengan mudah dapat memiliki dan menggunakannya karena media ini sudah siap pakai. Jenis media seperti ini disebut dengan *media by utilization*. Jenis media yang kedua yaitu *media by design* menuntut guru atau ahli media untuk merancang media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran tertentu

Karim (2007) menjelaskan, Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pembelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media.

Thorn mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif (Ouda Teda Ena, 2001). Kriteria penilaian yang pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga siswar tidak perlu belajar komputer lebih dahulu. Kriteria yang kedua adalah kandungan kognisi, kriteria yang lainnya adalah pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum. Kriteria keempat adalah integrasi media dimana media harus mengintegrasikan aspek dan ketrampilan materi yang harus dipelajari. Untuk menarik minat pembelajar, program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh siswa Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajarsesuatu.

Dengan mengetahui prinsip–prinsip pemilihan media, maka pertimbangan pokok dalam media, terdiri dari beberapa kriteria sebagai berikut :

1. Media yang dipilih hendaknya selalu menunjang tercapainya tujuan pengajaran.
2. Media yang dipilih hendaknya selalu disesuaikan dengan kemampuan siswa.
3. Media yang digunakan hendaknya tepat guna, dalam arti bahwa media tersebut benar–benar dapat diamati, didengar, dirasakan atau dihayati oleh siswa.
4. Media yang dipilih hendaknya memang tersedia, dalam artian tersedia alat atau bahannya.
5. Media yang dipilih hendaknya disenangi oleh guru mauun siswa.
6. Persiapan penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan biaya yang tersedia dan diusahakan agar dapat diperoleh hasil yang memuaskan.
7. Memperhatikan kondisi lingkungan pada saat penggunaan media.

Keberhasilan penggunaan media, tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dan dipilih dengan baik. Media yang dapat mengubah perilaku siswa *(behaviour change)* dan meningkatkan hasil belajar siswa tertentu, tidak dapat berlangsung secara spontanitas, namun diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Aspek-aspek tersebut diantaranya tujuan, kondisi siswa, fasilitas pendukung, waktu yang tersedia, dan kemampuan guru untuk menggunakannya dengan tepat. Semua aspek tersebut perlu dituangkan dalam sebuah perencanaan pembuatan media.

1. **Media *Comic life***
2. **Pengertian Media *Comic life***

Sadiman (1996: 46) mengemukakan “komik merupakan gambar interpretative yang menggunakan symbol-symbol untuk menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu”.

Sementara Sudjana (2001: 64) mengemukakan:

Komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca, yang terdiri atas berbagai sistuasi cerita bersambung.

Padmo (2003: 259) mengemukakan:

Komik adalah suatu kumpulan gambar–gambar yang tersusun dalam urutan tertentu, terangkai dalam bingkai–bingkai yang diberi balon-balon kata sebagai penunjang, serta mengungkapkan suatu karakter dalam suatu jalinan cerita atau untuk menangkap tanggapan estetis dari si pembaca.

Berdasarkan pendapat di atas, maka komik dapat diartikan sebagai gambar-gambar yang tersusun yang sifatnya berseri sehingga tersusun suatu makna pesan dari gambar-gambar yang disajkan secara ringkas. Dengan demikian, media komik merupakan media berupa gambar-gambar yang berisi pesan pendidikan kerena digunakan dalam proses pembelajaran berkaitan dengan materi pelajaran, disajikan secara ringkas guna memudahkan siswa mamhami materi pelajaran.

Program *Comic Life* adalah program aplikasi untuk mengkreasikan komik, karena program ini juga dapat menghasilkan berbagai gambar, foto, kartu, dan sebagainya. *Comic life* mempermudah pengguna untuk membuat layout halaman dengan menggunakan templates yang telah tersedia. Templates tersebut berupa kotak-kotak untuk menempatkan gambar dan foto serta bentuk-bentuk teks dengan berbagai pilihan. *Comic Life* mudah untuk digunakan mahasiswa. *Comic Life* dapat menggunakan berbagai format gambar seperti: *HTML, images*, *iPhoto Album*, dan *QuickTime*. Selain itu, software Comic Life tersedia secara gratis di internet, sehingga mahasiswa tidak perlu mengeluarkan biaya yang tinggi untuk belajar membuat komik.

*Comic life* merupakan *software* unik yang bisa digunakan untuk membuat sebuah halaman Komik atau [cerita manga](http://www.bagas31.com/2011/08/comic-life-136-patch.html), karena *software* ini memang didesain semudah dan semirip mungkin agar pengguna tidak kesulitan dalam menulis sebuah cerita Komik. Program ini dirancang untuk membuat komik atau mengatur foto ke dalam lembar memo. *Comic life* memungkinkan pengguna untuk snap gambar dan menambahkan ini ke sebuah komik sangat mudah. Gambar-gambar serta mereka dari iPhoto dan dimana saja pada hard drive dapat disaring untuk melihat komik seperti Panel komik, huruf, keterangan dan balon juga fitur utama dari program ini. Lebih penting lagi, siswa akan dapat dengan cepat membuat konten dinamis tanpa menghabiskan waktu yang berlebihan belajar bagaimana menggunakan alat ini. Mereka akan menikmati bereksperimen dengan perangkat lunak dan belajar bagaimana menggunakannya sambil bersenang-senang menciptakan komik

1. **Cara Penggunaan *Comic life***

Brand (Internal Artikel Indicomic.com) mengemukakan membuat komik dengan *Comic life* terdapat 5 langkah sederhana.

1. Pilih template untuk halaman baru anda. Ada lebih dari 200 template dalam kategori seperti komik dari 40-an,yang 60 dan 80-an, manga, novel grafis, dan euro komik. atau, Anda dapat membuat layout sendiri dengan menyeret panel dimana saja Anda inginkan.



Gambar. 2.1 Tampilan layout *Comic life*

1. Tambahkan gambar digital dari iPhoto, disk lain atau terhubung kamera digital. Anda dapat drag dan drop gambar dari antar muka dari *Comic life* (dari iPhoto perpustakaan Anda atau disk yang terhubung), atau Anda bisa menaruh barang langsung dari Finder ke *Comic life*. Jika Anda ingin menangkap gambar langsung dari camcorder atau kamera, seperti iSight, Anda dapat menggunakan fitur capture dari *Comic life* dan membuat komik dengan gambar yang Anda ambil dengan cepat.
Menyeret gambar kepanel akan memasukkan gambar ke dalam panel dan *crop* sehingga dimensi terpendek gambar sesuai dengan dimensi terpendek panel.Anda dapat menyesuaikan ukuran panel/membentuk secara terpisah dari ukuran gambar itu.



Gambar. 2.2 panel *Comic life*

1. Pilih gaya/filter untuk gambar digital. Anda dapat meninggalkan foto Anda dalam keadaan tanpa filte rmereka, tetapi *Comic life* built-infilter dan gaya memberi Anda beberapa kontrol yang sangat dingin di atas bagaimana *'comicy*' penampilan komik Anda. Jika Anda tidak menyukai gaya yang telah ditetapkan, Anda dapat memasukkan pengaturan Anda sendiri filter untuk mendapatkan yang terlihat sempurna.Jangan mengabaikan kenyataan bahwa Anda dapat menarik gambar Anda sendiri (pada komputer, atau di atas kertas dan scan mereka dalam) dan kemudian memasukkan mereka dalam komik Anda setelah mereka berada dalam format digital.
2. Tambahkan teks container dan teks. Sama seperti hampir segala sesuatu yang lain di *Comic life*, menambahkan teks adalah drag dan drop sederhana proses.Kontainer teks di bagian bawah jendela memberikan presentasi teks yang berbeda. Drag sebuah wadah ke halaman Anda dan masukkan teks Anda. Jika Anda memiliki balon yang dipilih, Anda dapat menarik ekor mengasosiasikan pembicaraan atau pikiran dengan karakter tertentu dalam foto. Ekor tambahan dapat ditambahkan untuk lebih dari satu pembicara pada suatu waktu. Wadah lain Teks memiliki pilihan untuk gaya dan efek untuk meningkatkan teks. Kontrol memungkinkan Anda untuk meregangkan, skala, miring, mewarnai, garis, warna dan pilihan lain terlalu banyak untuk daftar. Yang telah ditentukan pilihan yang banyak dan kontrol individu membiarkan Anda mengambil mereka lebih lanjut.



 Gambar. 2.3 Tabel teks *Comic life*

1. Menyimpan (sering) dan ekspor ke format pilihan Anda.Keputusan ekspor Anda akan didasarkan pada apa yang ingin Anda lakukan dengan komik ketika Anda sudah selesai. *Comic life* memiliki beberapa pilihan ekspor yang memungkinkan Anda untuk berbagi pekerjaan Anda dalam digital atau kertas/form cetak. Ekspor HTML menciptakan antar muka yang memungkinkan pengguna untuk 'membalik' melalui komik Anda halaman-halaman dengan-. Mengekspor ke album dalam iPhoto memungkinkan Anda membangun sebuah buku berkualitas dan kemudian memiliki itu dicetak oleh Kodak.

Gambar. 2.4 Contoh hasil gambar dengan menggunakan program *Comic life*

1. ***Comic life* Sebagai Media Pembelajaran**

Pada umumnya media dapat diklasifikasikan atas tiga jenis, yaitu; “media auditif (mengandalkan kemampuan suara), media visual (mengandalkan unsur penglihatan), dan media audiovisual (mempunyai unsur suara dan gambar)” (Djamrah dan Zain, 2002: 140). Media yang dimaksud adalah media komik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang termasuk dalam jenis media visual.

Arikunto (1993: 12) mengemukakan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap oleh subjek yang sedang belajar”. Lebih lanjut Arikunto (1993: 4) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap”.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa belajar dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah media *Comic life* yang isinya tidak hanya sekedar menghibur, tetapi lebih ditekankan pada unsure pembelajaran. Hal ini terlihat pada bentuk gambar yang mempunyai tujuan pembelajaran tertentu pada setiap judul ceritanya. Selain itu, di akhir cerita diberikan format evaluasi dengan tujuan agar siswa dapat mengerti apa yang telah ia baca. Format evaluasi adalah suatu cara untuk mendapatkan umpan balik dari siswa. Selain format evaluasi, juga terdapatrangkuman yang menceritakan gambaran yang penting dari materi yang ingin disampaikan. Hal ini untuk membantu siswa memahami inti suatu cerita.

Media *Comic life* dalam pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang menyenangkan siswa dan dapat mempertahankan minat siswa untuk terus belajar. Dengan media *Comic life*, siswa diharapakan dapat lebih nudah mengerti suatu materi pelajaran sehingga kegiatan pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan bagi siswa untuk belajar.

Pemilihan media *Comic life* dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kurikulum atau materi pelajaran, kejelasan cerita maupun gambar, sistematika dan estetikanya. Semakin baik penggunaan media *Comic life* dalam pembelajaran, hal itu tentunya dapat berpengaruh terhadap motivasi siswa untuk belajar.

1. **Fungsi dan Manfaat Media *Comic life* Dalam Pembelajaran**

Komik bermanfaat bagi pembelajaran di kelas dan bukan hanya menyenangkan dari sisi art-aktivitas pengayaan.

**Pembacaan**

Komik memberikan pengalaman narasi bagi siswa baru mulai membaca dan bagi siswa memperoleh bahasa baru. Siswa mengikuti awal cerita dan akhir, plot, karakter, waktu dan pengaturan, sekuensing tanpa perlu kata keterampilan canggih decoding. Gambar mendukung teks dan memberikan siswa petunjuk kontekstual signifikan terhadap arti kata. Komik bertindak sebagai perancah untuk pemahaman siswa.

Menurut Cary, komik memotivasi pembaca enggan. Mereka melibatkan para siswa dalam format sastra yang mereka sendiri. Komik berbicara kepada siswa dengan cara mereka memahami dan mengidentifikasi dengan. Bahkan setelah siswa belajar untuk menjadi pembaca komik yang kuat memberikan siswa kesempatan untuk membaca materi yang menggabungkan gambar dengan teks untuk mengekspresikan satire, simbolisme, sudut pandang, drama, humor dan permainan kata-kata dengan cara yang tidak mungkin dengan teks saja.

**Penulisan**

Banyak siswa membaca lancar, tapi sulit untuk menulis. Mereka mengeluh bahwa mereka tidak tahu apa yang harus menulis. Mereka memiliki ide, tetapi mereka tidak memiliki keterampilan bahasa tertulis untuk membuat awal, mengikuti urutan ide-ide dan kemudian mengambil tulisan mereka ke kesimpulan logis.

Siswa sering bertanya apakah mereka dapat menarik gambar ketika mereka sedang menulis. Mereka meraih gambar untuk mendukung ide-ide bahasa mereka. Diperbolehkan untuk menggunakan kata-kata dan gambar mereka akan menyelesaikan masalah mendongeng yang mereka tidak akan dinyatakan mengalami menggunakan kata-kata saja. Seperti membaca, komik memberikan perancah sehingga keberhasilan siswa pengalaman dalam tulisan mereka. Siswa mentransfer elemen tertentu langsung ke teks saja menulis. Misalnya, siswa belajar bahwa apa pun teks yang ditemukan dalam balon kata yang dimasukkan dalam tanda kutip dalam teks-satunya tulisan mereka.

Brand (Internal Artikel Indicomic.com) mengemukakan fungsi *Comic life* yaitu :

1. Merupakan salah satu media komunikasi yang menarik.
2. Pembelajaran lebih efektif dibandingkan dengan sarana media lain.
3. Media komik dapat membangun kebebasan berpikir bagi siswa

Sementara Anggoro (Internal Artikel Indicomic.com) mengemukakan fungsi *Comic life* yaitu :

1. Media komik mampu diapresiasi lebih luas, terutama untuk pembaca.
2. Media komik dapat membuka harapan perkembangan menuju masa depan.
3. Media komik dapat memberikan pembinaan dan pembelajaran terhadap anak melalui media yang ada.
4. Media komik dapat menumbuhkan minat baca anak.
5. Media komik dapat menambah wawasan pengetahuan yang dianggap mampu mengembangkan secara imajinasi.
6. Media komik dapat menyampaikan gagasan.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas bahwa *Comic life* sebagai media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Karena melalui media *Comic life,* siswa dapat lebih mudah memahami materi materi pelajaran yang disampaikan dengan jelas, lebih menyenangkan bagi siswa dalam mengikuti materi pelajaran yang diajarkan guru.

1. **Pemanfaatan Media *Comic life* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris**

Secara umum bahasa digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi. Tentu saja proses komunikasi akan berjalan dengan baik kalau kedua pihak yang berkomunikasi dibekali dengan pengetahuan tentang bahasa dan keterampilan berbahasa.

Bahasa Inggris adalah sebuah bahasa yang berasal dari Inggris, merupakan bahasa utama di Britania Raya (termasuk Inggris), Amerika Serikat, serta banyak Negara lainnya, dan termasuk rumpun bahasa Jermanik Barat. Ditinjau dari segi tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai, mata pelajaran Bahasa Inggris menekankan pada aspek keterampilan berbahasa lisan dan tulis, baik reseptif maupun produktif.

Pelajaran Bahasa Inggris sangat penting diberikan kepada siswa, karena Bahasa Inggris sudah menjadi bahasa universal yang digunakan dalam dunia teknologi, dan khususnya pendidikan. Informasi kebanyakan berbahasa inggris yang tentu menyulitkan siswa untuk dapat memahami buku pelajaran dalam bahasa asing dalam hal ini bahasa inggris.

Perkembangan teknologi dengan berbagai produk mutakhirnya, sangat berperan kuat dalam memberikan warna pada berbagai sektor termasuk dunia pendidikan. Maraknya paket program yang disusun oleh ahli komputer yang dengan inovasinya mengangkat materi pembelajaran ke dalam perangkat lunak memberikan nuansa bagi guru mata pelajaran yang cukup membantu mereka dalam proses pembelajaran. Agar siswa lebih tertarik mempelajari bahasa inggris dibutuhkan media yang dapat membantu menjembatani penyelesaian masalah pembelajaran ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *comic life*. Media *comic life* ini diharapkan akan dapat meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi ajar sekaligus bermanfaat bagi pengajar Bahasa Inggris sebagai media pendukung pembelajaran di sekolah.

Media ini diharapkan akan dapat meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi ajar sekaligus bermanfaat bagi pengajar Bahasa Inggris sebagai media pendukung pembelajaran di sekolah. Media *Comic life* ini dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, seperti pada pokok bahasan *speaking* dan *reading.* Media pembelajaran ini memberikan sebuah pengalaman belajar yang baru bagi siswa, karena media ini menampilkan percakapan-percakapan yang dikemas dengan lebih menarik, dalam hal ini berupa gambar dan teks.

Pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan *Comic life* dapat dilakukan dengan langkah- langkah pembelajaran yang berpedoman pada langkah umum pembelajaran pada pembelajaran langsung,dimana pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan *Comic life* tergolong dalam model pembelajaran langsung yang bersifat *teacher center*. Hal ini sesuai pendapat yang dikemukakan oleh Kardi (Trianto, 2007) bahwa pembelajaran langsung dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktek, dan kerja kelompok. Pembelajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa.Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan.

Pembelajaran langsung merupakan suatu model pembelajaran yang sebenarnya bersifat *teacher center*. Dalam menerapkan model pembelajaran langsung, guru harus mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatihkan pada siswa secara langkah demi langkah (Depdiknas, 2005: 23).

Pada model pembelajaran langsung terdapat lima fase yang sangat penting. Guru mengawali pelajaran dengan pekerjaan tentang tujuan dan latar belakang pembelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk menerima penjelasan guru (Depdiknas, 2005:23-24).

Menurut Elmi Mahzum (2008: 19), langkah-langkah pembelajaran langsung yang menggunakan multimedia dapat dilaksanakan dengan fase-fase sebagai berikut:

**Fase 1**, guru menyampaikan tujuan, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar. (Fase menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa).

**Fase 2**, guru mendemonstrasikan/ menyajikan materi pelajaran kepada siswa.

**Fase 3**, guru menayangkan contoh soal serta cara penyelesaiannya.

**Fase 4,** guru memberi tugas latihan sesuai dengan materi yang disajikan.

**Fase 5**, guru memeriksa hasil pekerjaan tugas siswa (fase mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik).

**Fase 6**, guru melakukan perbaikan terhadap tugas yang diberikan kepada siswa.

**Fase 7, guru menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah disajikan. (Fase menyampaikan kesimpulan).**

1. **Kerangka Pikir**

Pengembangan media pembelajaran *Comic life* memberikan gambaran dan pandangan kepada guru untuk selanjutnya menggunakan media yang inovatif dalam hal ini media *Comic life,* yang dimana media ini tentunya tidak hanya dipergunakan semata untuk hiburan, tetapi juga dapat dipergunakan dalam dunia pendidikan.

Guru diharapkan mampu mengajarkan kepada peserta didik untuk menguasai dan memahami bahan yang akan diajarkan, menggunakan metode dan media yang bervariasi dalam belajar serta mendorong peserta didiknya untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik dengan menghubungkan pengalaman dengan bahan yang akan diajarkan. Guru sebagai penggerak utama pembelajaran dan diharapkan mampu meminimalisir segala kemungkinan yang bisa terjadi dalam hubungannya dengan pelaksanaan pembelajran. Dengan demikian guru diharapkan dapat menggunakan media yang inovatif yang siap pakai baik oleh guru sendiri maupun oleh siswa.

Adapun skema kerangka pikir pengembangan media pembelajaran program *Comic life* dapat digambarkan sebagai berikut :

MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS

Gambar. 2.5 Skema kerangka pikir

PRODUK BERUPA MEDIA PEMBELAJARAN PROGRAM *COMIC LIFE*

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PROGRAM *COMIC LIFE* DALAM PEMBELAJARAN

**DAFTAR PUSTAKA**

52



Achsin, A 1993. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini.* Ujung Pandang: Ikip Ujung Pandang

Adelphia. 2011. *Cara Gampang buatt Komikmu Sendiri.* (online) <http://blog.fastncheap.com/cara-gampang-buat-komik-mu-sendiri/#i xzz29 dmrI0Gr> (diakses pada tanggal 15/11/2012, 20:32, Kamis)

Ariani Niken. 2010.  *Pembelajaran Multimedia di Sekolah.* Jakarta: Prestasi Pustaka

Arikunto, S. 1993. *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi.* Jakarta: Rineka Cipta

Atom. 2012. *Materi Comic Life di Kelas*[. (online) http://sdpjku.blogspot.com/2012/04/comic-life.html](.%20%28online%29%20http%3A//sdpjku.blogspot.com/2012/04/comic-life.html) (diakses pada tanggal 15/11/2012, 20:58, Kamis)

Bagas. 2011. *Comic Life*. (online) <http://www.bagas31.com/2011/08/comic-life-136-patch.html>(diakses pada tanggal 15/11/2012, 20:3,46 Kamis)

Brand (Internal Artikel Indicomic.com) (diakses pada tanggal 15/11/2012, 20:21, Kamis)

Djamarah. S.B. dan Zain, A. 2002. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta

Carey, dick . 1990. *The Sistematic Design of Instruction*. USA: Harpher Collins Publishers

Hamalik. 1986. *Media Pendidikan.* Bandung: PT. Citra Aditya Bakti

Karim. A. 2007. *Media Pembelajaran.* Makassar : Badan Penerbit UNM.

Mahzum, E. 2008. *Pembelajaran Langsung.* Bandung: Mandar Maju.

Nurhikmah,dkk. 2010. *Pengembangan Modul Pembelajaran Sosiologi Pendidikan Berbasis E-Learning Dengan Model Pembelajaran Web Centric Course.* Makassar.

Padmo, D. 1996. *Teknologi Pembelajaran, Upaya Peningkatan Kualitass dan Produktifitas Sumber Daya Manusia.* Jakrta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka

Rayandra.2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.

53

Sabri. 2005. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Balai Pustaka.

Sadiman, 2002. *Media Pendidikan.* Jakarta: RajaGrafindo Persada

Sudjana. 2001. *Media Pengjaran.* Bandung: Sinar Baru

Suwarno. 2012. *Comic Life for Windows & MOS.* (online) [http://suwarnooke.blogspot.com/2012/06/comic-life-for-windows-mac-os. html](http://suwarnooke.blogspot.com/2012/06/comic-life-for-windows-mac-os.%20html) (diakses pada tanggal 15/11/2012, 20:38, Kamis)

Trianto. 2007. *Pembelajaran Langsung.* Jakarta: Rajawali Pers.

Undang-Undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional Beserta Penjelasannya* Jakarta: Sinar Grafika.

Wikan. 2009. Album Foto Digital Ala Komik. (online) http://www.wikanpribadi.com/comic-life-album-foto-digital-ala-komik/ (diakses pada tanggal 15/11/2012, 21:12, Kamis)