

SEKREKOM: Media Pembelajaran Komik Online Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Kearsipan Smk Batik 2 Surakarta

Finna Aqhninna

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Email: fnaqhn@gmail.com

ABSTRAK

Kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran memiliki mata pelajaran kearsipan pada kurikulum 2013, khususnya pada SMK Batik 2 Surakarta. Pemanfaatan teknologi ini sangat diperlukan guna menciptakan kompetensi siswa yang unggul. Teknologi yang berkembang saat ini, sudah memberikan media pembelajaran kearsipan dengan digitalisasi. Namun, pengetahuan guru dalam berinovasi media pembelajaran digitalisasi kurang. Ditegaskan lagi minimnya buku praktik yang menarik di SMK Batik 2 Surakarta menyebabkan kecenderungan siswa untuk aktif dalam pembelajaran kearsipan kurang. Perlu adanya inovasi dalam pembuatan media pembelajaran kearsipan pada SMK Batik2 Surakarta. Sekrekom ini mempunyai singkatan sekretaris komik, karena pada dasarnya lulusan administrasi perkantoran dituntut untuk menjadi sekretaris, dengan konsep komik inovasi Sekrekom terlihat dari penambahan peran sekretaris pada komiknya dan promosi Sekrekom via media sosial, seperti, Instagram dan Line Webtoon. Harapannya komik berseri ini dapat meningkatkan pemahaman materi ajar yang disampaikan guru dan menjadi sarana untuk minat membaca generasi milenial. Desain yang digunakan dalam penulisan ini adalah literature review. Kriteria artikel yang digunakan adalah yang diterbitkan tahun 2010-2018. Berdasarkan artikel yang dikumpulkan didapatkan hasil bahwa media pembelajaran dengan memanfaatkan digitalisasi secara unik memakai komik online pada mata pelajaran kearsipan terhadap minat siswa akan meningkat.

Kata Kunci: *Kearsipan, media pembelajaran, komik online.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Indonesia menjadi sorotan penting dalam program pemerintah yaitu peringkat ke 4 Sustainable Development Goals tahun 2030 dan adanya tantangan masa depan, pendidikan menjadi tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Kenyataannya dunia pendidikan masih belum dilakukan secara optimal. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan efektifitas media pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi kemajuan pendidikan. Guru sebagai profesi dalam belajar mengajar mempunyai peranan penting untuk membuat suatu media pembelajaran yang unik agar minat dan hasil belajar anak meningkat. Selain itu, perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan terus berkembang. Teknologi diartikan sebagai sarana untuk menyediakan apa saja yang diperlukan bagi kelangsungan hidup yang dijalani manusia, penggunaan teknologi pun dipengaruhi oleh penggunaan dari masyarakat itu sendiri. Teknologi menjadi semakin lazim dalam peraturan pendidikan,

muncul harapan bagi pendidik untuk memanfaatkan digitalisasi dalam mendukung proses belajar mengajar di kelas (Arif, 2017).

Sekolah Menengah Kejuruan dewasa ini masih terus diperbincangkan dan menjadi salah satu pilihan anak untuk belajar keningkat yang lebih tinggi. Namun, media pembelajaran yang ada sekarang di SMK kurang memadai, padahal sejati kejuruan harus dengan buku praktek tidak buku teori, terlebih khusus pada SMK Batik 2 Surakarta. Menurut, hasil laporan magang kependidikan 2 penulis, hasil belajar kelas XI pada Mata Pelajaran Kearsipan kurang baik. Disamping itu, dengan seiringnya perkembangan jaman Media Pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan sifat milenial anak diusianya. Kurang pengetahuan guru pamong, mengakibatkan tidak adanya inovasi yang dikembangkan. Harusnya guru mampu memahami siswa, mengaktifkan siswa dalam belajar, serta mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan tepat..

Menurut, Arjuna (2011: 3) Komik strip (strip comic) merupakan sebuah gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita. Biasanya komik strip terdiri dari tiga sampai enam panel atau sekitarnya. Peranan pokok komik dalam intruksional adalah kemampuan dalam menciptakan minat peserta didik (Rohani, 2014: 77:79). Jadi, Sekrekom adalah komik strip berisi gambar atau rangkaian gambar yang membentuk suatu cerita. Cerita yang didalamnya dibuat berdasarkan materi yang dipelajari. ketika siswa membaca secara tidak langsung mereka mempelajari materi pembelajaran yang diajarkan. Menurut jidad dan haris (2010: 15) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pengajaran. Keberhasilan belajar adalah tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap penghargaan (Supardi, 2015:5). Media dapat dikatakan sebagai suatu alat atau aplikasi yang digunakan oleh pengirim kepada penerima untuk menyampaikan pesan dan informasi, sehingga pemahaman penerima tentang suatu yang diterima akan menjadi meningkat serta meningkatkan hasil belajar. Arsyad (2007:6) menyatakan bahwa “media pembelajaran mempunyai beberapa istilah di antaranya alat pandang dengar, bahan pengajaran (Instructional material), komunikasi pandang dengar (audio visual communication), pendidikan alat peraga pandang (visual education), teknologi pendidikan (educational technology), alat peraga dan alat penjas”.

Oleh sebab itu untuk mengatasi masalah-masalah tersebut perlu adanya solusi. Adapun literatur review yang kami tawarkan adalah “Sekrekom: Media Pembelajaran Komik Berseri untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Kearsipan SMK Batik 2 Surakarta”. Sekrekom ini mempunyai singkatan sekretaris komik, karena pada dasarnya lulusan administrasi perkantoran dituntut untuk menjadi sekretaris, dengan konsep komik inovasi Sekrekom terlihat dari penambahan peran sekretaris pada komiknya dan promosi Sekrekom via media sosial, seperti, Instagram dan Line Webtoon. Dari segi gambar, komik pembelajaran kearsipan ini ditekankan pada kejelasan gambar, ketelitian pemakaian bahasa yang mudah dipahami, pewarnaan kontras, dan kesinambungan anatara pelafalan kalimat dengan

ilustrasi gambar. Dengan inovasi Sekrekom ini, penulis memiliki asumsi dasar dalam pemanfaatan penggunaan tersebut ialah harapannya komik berseri ini dapat meningkatkan pemahaman materi ajar yang disampaikan guru dan menjadi sarana untuk minat membaca generasi milenial.

Manfaat yang dapat diperoleh dari penulisan Sekrekom sebagai media pembelajaran komik online untuk meningkatkan minat belajar mata pelajaran kearsipan, adalah:

Bagi penulis

Penulisan ini bermanfaat sebagai pemikiran pemecahan masalah belajar yang berada didalam kawasan teknologi pendidikan, menunjukkan bahwa kawasan ilmu teknologi pendidikan dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap dunia pendidikan, sekrekom sebagai perwujudan kepekaan masalah belajar yang tengah dihadapi siswa.

Bagi guru

Penulisan ini dapat memberikan alternatif pemilihan media pembelajaran untuk memberikan tingkat pemahaman secara visual dalam pembelajaran kearsipan dan alat bantu media dalam merangsang berfikir secara visual.

Bagi siswa

Penulisan ini dapat membantu siswa mengerjakan bentuk soal cerita dengan tingkat pemahaman yang lebih mudah melalui membaca media visual dalam pembelajaran kearsipan dan dengan daya tarik yang tinggi terhadap media komik siswa lebih termotivasi untuk memahami

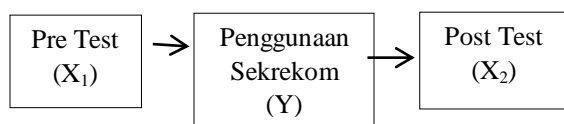
METODE PENULISAN

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah literature review, yaitu sebuah pencarian literatur baik nasional maupun internasional yang dilakukan dengan menggunakan hasil laporan magang kependidikan 2, database EBSCO, Sciendirect, dan jurnal nasional yang dipublish pada web jurnal masing-masing perguruan tinggi Indonesia. Pada tahanan awal, pencarian artikel jurnal diperoleh sebanyak >200.000 artikel dari tahun 2010 sampai 2018 dengan menggunakan kata kunci “Media pembelajaran komik dalam pembelajaran kearsipan” “Media pembelajaran unik” “Digitalisasi Kearsipan” “karakteristik media komik dalam pembelajaran” dari artikel tersebut hanya sekitar 27 artikel yang relevan. Dari jumlah artikel tersebut 13 artikel kurang cukup memiliki kualitas,

11 artikel berkualitas menengah, dan 2 artikel yang berkualitas memadai dan memiliki kriteria penuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil artikel yang dikumpulkan dan analisa penulis didapatkan bahwa media pembelajaran visual seperti komik dapat meningkatkan minat belajar pada siswa dan adanya pemanfaatan teknologi penunjang membantu untuk percepatan pembuatan *sekrekom*. Nantinya Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian berupa penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan secara langsung yang bersifat reflektif dan kolaboratif dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktek pembelajaran di kelas (Widodo, 2013). Pada penelitian ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan, kemudia setelah diberikan perlakuan dengan *Sekrekom* diadakan post-test. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkan keadaan sebelum perlakuan dan keadaan sesudah perlakuan (Sugiono, 2009).



Gambar 1. Bagan pretest dan Posttest

Keterangan :

X_1 : tes yang diberikan sebelum diberi perlakuan atau pre test

Y : peneliti menerapkan media pembelajaran *Sekrekom*

X_2 : tes yang diberikan setelah diberi perlakuan atau post test

Nantinya, Teknik yang digunakan untuk memeriksa validitas data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik triangulasi. Wijaya kusumah (2012: 83) berpendapat bahwa triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dengan cara membandingkan persepsi sumber data/informan yang satu dengan yang lain di dalam atau mengenai situasi yang sama. Untuk analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu dari wawancara, observasi, dan tes. Analisis data yang dilakukan menggunakan

analisis data kualitatif yang terdiri dari 3 tahap yaitu reduksi data, paparan data dan penarikan kesimpulan.

Penelitian dilakukan dengan beberapa tahap diantaranya:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti harus mempersiapkan materi pelajaran yang sudah diaplikasikan pada komik strip yaitu *Sekrekom* dengan materi ajar alur surat masuk dan surat keluar pada mata pelajaran Kearsipan. Kemudian peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang surat masuk dan surat keluar. Setelah itu mempersiapkan lembar kerja siswa yaitu lembar kerja kelompok dan lembar kerja untuk tes individu.

2. Tahap Pelaksanaan

Mempersiapkan pembelajaran yaitu dengan memberikan *Sekrekom* kepada mahasiswa sebagai pengganti buku paket. Adapun proses pembelajaran meliputi: pada kegiatan awal peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti peneliti menyampaikan materi dengan media *Sekrekom*, pada proses ini terlihat anak akan tertarik untuk membaca sesuatu yang bergambar, saling aktif berdiskusi dan mengeluarkan ide-ide untuk terus aktif membaca, setelah selesai membaca mereka diberikan kesempatan untuk menceritakan kembali *Sekrekom*, sehingga apa yang dibaca siswa akan terus diingat. Kegiatan akhir, peneliti mengarahkan siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah dibaca pada *Sekrekom*, peneliti juga memberikan motivasi untuk siswa, serta *Sekrekom* akan diberikan siswa sebagai media baca materi yang menyenangkan.

3. Tahap Observasi

Observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan sebagai upaya mengetahui jalannya proses pembelajaran. Dalam melakukan observasi peneliti dibantu oleh 2 orang pengamat dengan menggunakan pedoman observasi yang telah di persiapkan oleh peneliti

4. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan ketika peneliti sudah selesai melakukan tindakan. Pada tahap ini hasil yang didapatkan dalam tindakan serta observasi dikumpulkan. Dalam refleksi ini dilakukan untuk menganalisis hasil tindakan sebagai pertimbangan perencanaan pembelajaran siklus berikutnya.

Berapa hasil artikel sebagai bahan penulisan untuk menunjang literasi review pembuatan media pembelajaran komik online ini, antara lain sebagai berikut:

Dalam artikel, pengembangan komik sebagai media pembelajaran anti korupsi oleh Erna Antika, Universitas Negeri Malang menghasilkan: (1) hasil angket validasi ahli media menyatakan bahwa komik valid; (2) hasil angket ahli materi menyatakan komik valid; (3) hasil angket siswa menyatakan komik valid; (4) hasil tes menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai tes siswa sehingga komik dinyatakan efektif. Juga, untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada matapelajaran pendidikan kewarganegaraan serta untuk menanamkan nilai-nilai anti korupsi kepada siswa akan lebih efektif dengan menggunakan media komik.

Dalam artikel, Pratiwi Wulandari Penerapan media komik sebagai media pembelajaran ekonomi di SMAN 3 Ponorogo menghasilkan: Pengembangan komik ekonomi ini mengacu pada model pengembangan menurut Thiagarajan, Semmel dan Semmel yaitu model 4P (four D Models) yang terdiri dari: tahap pendefinisian (Define), tahap pendesainan (Design), tahap pengembangan (Develop), dan tahap penyebaran (Disseminate). Dimana peneliti telah memodifikasi model 4-P untuk disesuaikan dengan keadaan lapangan, keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Sehingga pada tahap penyebaran (*Disseminate*) tidak dilakukan. Proses pengembangan komik ekonomi harus melalui tahapan telaah dan validasi dari ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan materi dan penyajian komik. Uji coba terbatas dilakukan kepada siswa kelas X SMA Negeri 3 Ponorogo yaitu sebanyak 20 siswa. Komik ekonomi yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran ekonomi pada materi sistem ekonomi kelas X di SMA Negeri 3 Ponorogo.

Dalam artikel, Ahmad Saewoji Inovasi media pembelajaran kearsipan elektronik arsip (e-arsip) berbasis microsoft office access, yaitu: inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan guna menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan materi dapat diterima siswa dengan sempurna. Mata pelajaran kearsipan merupakan salah satu mata pelajaran pada program keahlian administrasi perkantoran yang di dalamnya terdapat praktik kearsipan secara elektronik. Dimana kearsipan elektronik ini semua arsip tersimpan dalam komputer. Sehingga untuk menunjang keberhasilan dalam praktik kearsipan elektronik perlu adanya aplikasi kearsipan elektronik. Program kearsipan elektronik berbasis *access* ini sangat tepat digunakan

untuk praktik karena mudah digunakan dan dapat dibuat oleh guru sendiri dan disesuaikan dengan materi uji kompetensi keahlian administrasi perkantoran.

Aplikasi elektronik arsip ini belum dilakukan penelitian dalam pemanfaatannya di kalangan siswa, maka penulis menyarankan untuk melakukan pengembangan aplikasi dan penelitian lanjutan dalam pemanfaatan aplikasi elektronik arsip ini dalam proses pembelajaran guna mengetahui keefektifitasan aplikasi ini dalam meningkatkan pembelajaran praktik kearsipan siswa.

Dalam penelitian, Arif Wahyu Wirawan pengembangan media pembelajaran kearsipan digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 3 Surakarta, yaitu: Media pembelajaran kearsipan digital efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Keefektifan media pembelajaran didasarkan pada hasil pretest (sebelum menggunakan media pembelajaran kearsipan digital) diperoleh rata-rata nilai 69,26 dan posttest (sesudah menggunakan media pembelajaran kearsipan digital) diperoleh rata-rata 80,59 pada saat uji coba lapangan. Kenaikan rata-rata nilai hasil belajar pretest (sebelum) dan posttest (sesudah) menggunakan media pembelajaran kearsipan digital menunjukkan bahwa media pembelajaran kearsipan digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran kearsipan digital efektif meningkatkan hasil belajar siswa didukung oleh perhitungan statistik dan di dapat nilai signifikansi = $0,002 < 0,005$ pada saat uji efektifitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikansi, bahwa nilai ratarata kelas eksperimen adalah 80,59 dan kelas kontrol 77,97. Berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar posttest (setelah diberi perlakuan) maka dapat disimpulkan bahwa nilai kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan nilai kelas kontrol.

Dalam artikel, Meyta Pritandhari Penerapan Komik Strip Sebagai Media pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro, yaitu: Media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik minat mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran komik strip ternyata mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Media komik strip sebagai media pembelajaran mampu

mempermudah mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan yang diajarkan. Saran yang dapat peneliti berikan ialah pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran hendaknya divariasikan dengan media yang lain misalnya media visual yang menarik atau audiovisual yang sesuai dengan materi pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari pembahasan tersebut, penulis membuat simpulan bahwa penggunaan media pembelajaran komik online merupakan inovasi yang sangat efektif untuk pembelajaran siswa pada era 4.0. Dengan bantuan teknologi komik online akan melengkapi proses belajar mengajar yang aktif. Pelajaran juga akan mudah dipahami karena adanya motivasi ketertarikan siswa dalam belajar. Hasil pembelajaran akan didapatkan dengan hasil pretest (sebelum menggunakan sekrekom), kemudian perlakuan, serta melakukan kembali posttest (Sesudah menggunakan Sekrekom).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdul Haris, Asep Jihad. 2010. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi. Pressindo.
- [2] Abu Ahmadi, Widodo. 2013. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Ahmad, Rohani. 2014. Pengelolaan Pengajaran. Jakarta : Rineka Cipta.
- [4] Antika, Erna. 2012. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan anti Korupsi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Malang.
- [5] Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. 2015. Penelitian Pendidikan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- [6] Arjuna. 2011. "Komik Sebagai Media Pembelajaran". Artikel. Diakses dari <http://arjunabelajar.blogspot.com/2011/03/komik-sebagaimediapembelajaran.html>
- [7] Arsyad, A. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- [8] Kusumah, Wijaya & Dwitagama, Dedi. 2012. Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media.
- [9] Pratiwi, Wulandari. _____. Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi

di SMA Negeri 3 Ponorogo. Fakultas Ekonomi: Universitas Negeri Surabaya.

- [10] Pritandhari, Meyta. 2016. Penerapan Komik Strip Sebagai Medai Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Univeristas Muhammadiyah Metro. Vol 4, No. 2 1-7. Jurnal Promosi Pendidikan Ekonomi FKIP UM Metro.
- [11] Saeroji, Ahmad. 2014. Inovasi Media pembelajaran Kearsipan Elektronik Arsip (E-Arsip) Berbasis Microsoft Office Access. Vol IX, No. 2 Hal. 177-185. Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan.
- [12] Sudjana, 1990. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- [13] Sugiyono, 2009, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- [14] Wibawa, Basuki dan Farida Mukti. 1992. Media Pengajaran. Jakarta: Dikti.
- [15] Wirawan, Arif Wahyu, dkk. 2017. Pengembangan Media pembelajaran Kearsipan Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 3 Surakarta. Vol 7, No 1, jurnal Pendidikan Vokasi: Universitas Negeri Yogyakarta.