

MEDIA NOMIK SMP SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI DESA GADING MOJOKERTO

Rani Jayanti

Universitas Islam Majapahit
ranijayanti_12@yahoo.com

ABSTRACT

Nomic media can be used as innovation in learning that can motivate students. Media is an important tool in learning, because without media that attracts students it will be difficult to understand the material. In addition, the media of learning books in schools are very minimal, and cause students not to be interested in library. The purpose of PKM is expected that Darun Najah's MTs teachers can make the learning media nomic so students are more active in reading because the media model used is interesting. The method of implementation uses action research planning, action, evaluation, reflection. The results of PKM in the form of Darun Najah MTs teachers can make nomic media and outputs can be nomic book products with ISBN.

Keywords: *nomic media, innovation, Indonesian language learning.*

ABSTRAK

Media nomik dapat dimanfaatkan sebagai inovasi dalam pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik. Media merupakan sarana yang penting dalam pembelajaran, karena tanpa media yang menarik peserta didik akan sulit untuk memahami materi. Selain itu, media buku pembelajaran yang ada di sekolah sangat minim, dan menyebabkan peserta didik tidak tertarik untuk ke perpustakaan. Tujuan PKM diharapkan guru MTs Darun Najah dapat membuat media nomik pembelajaran agar peserta didik lebih giat dalam membaca karena model media yang digunakan menarik. Metode pelaksanaan menggunakan *action research* perencanaan, tindakan, evaluasi, refleksi. Hasil dari PKM berupa guru MTs Darun Najah dapat membuat media nomik dan hasil luaran dapat berupa produk buku nomik yang ber ISBN.

Kata kunci: media nomik, inovasi pembelajaran, bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Jenjang pendidikan tingkat SMP/ MTs dalam pembelajaran bahasa Indonesia menurut kurikulum 2013 peserta didik harus aktif dengan menggunakan pendekatan ilmiah. Peserta didik bisa melakukan pengamatan, percobaan, membuat pertanyaan dll. Peserta didik dilatih untuk berfikir dari berbagai sumber yang jelas, dan dapat dibuktikan dan dikerjakan dengan wajar. Karena peserta didik dapat melihat dunia yang *riil* bukan dunia abstrak.

Bahasa Indonesia dianggap mempunyai peran yang penting, apalagi pada jenjang SMP/MTs karena semua pelajaran bisa dikaitkan dengan bahasa Indonesia. Sehingga, dibutuhkan media inovasi yang dapat meningkatkan minat membaca para peserta didik. Sebab, mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib dalam kurikulum 2013. Oleh karena itu, bahasa Indonesia berbasis teks.

Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Oleh karena itu, melalui media seorang pendidik akan lebih mudah mentransfer ilmu kepada anak didiknya terutama untuk anak usia dini. (Sanjaya, 2010). Sedangkan, menurut (Anita, 2012) media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak.

Oleh karena itu, media nomik dianggap salah satu media yang bisa menjadi inovasi baru dalam dunia pendidikan. Media nomik mempunyai fungsi sebagai alat untuk memperjelas materi, menciptakan nilai lebih dalam memahami materi dan dapat membangkitkan rasa ingin tahu

peserta didik. Sehingga, guru dituntut untuk kreatif dan dapat menerapkan teknik membuat media nomik sebagai media inovasi pembelajaran.



Gambar. 1
Depan MTs Darun Najah

PKM ini dilaksanakan di Mts Darun Najah sebagai mitra. Mitra dalam PKM ini adalah sekolah MTs Darun Najah, yaitu Guru mata pelajaran bahasa Indonesia, lokasinya di desa Gading, kecamatan Jatirejo, kabupaten Mojokerto.

Dari analisis situasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra yaitu, motivasi guru untuk melaksanakan inovasi media pembelajaran sangat rendah, karena mereka sulit menemukan media bacaan yang menarik. Adapun tujuan dari PKM ini adalah, diharapkan guru MTs Darun Najah dapat membuat media nomik pembelajaran agar peserta didik lebih giat dalam membaca karena model media yang digunakan menarik.

METODE PELAKSANAAN

Tahapan pelaksanaan PKM ini dilakukan melalui empat tahapan *action research* yaitu, a) perencanaan, b) tindakan, c) evaluasi dan d) refleksi.

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah:

(1) Sosialisasi program PKM pada sekolah mitra (khalayak sasaran)

Sosialisasi dilakukan dalam bentuk koordinasi dengan mengundang guru, kepala sekolah, yang berkenaan dengan program yang akan dilaksanakan. Kegiatan sosialisasi dilakukan oleh peneliti.

(2) Penyusunan program pelatihan

Berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi sekolah, selanjutnya disusun program pelatihan.

b. Tindakan

Tindakan dalam kegiatan ini berupa implementasi Program. Kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program adalah, pelatihan pembuatan komik sebagai media pembelajaran, guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru tentang pembuatan media nomik.

c. Evaluasi

Evaluasi yang dilaksanakan oleh peneliti dengan bentuk *brainstorming* atau curah pendapat dengan mitra terkait kekurangan-kekurangan yang ada pada program sehingga dapat menjadi acuan untuk melaksanakan program selanjutnya.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mengetahui kekurangan-kekurangan atau kelebihan-kelebihan terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan dalam rangka untuk menetapkan rekomendasi terhadap keberlangsungan atau pengembangan kegiatan-kegiatan berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari PKM di MTs Darun Najah dengan mitra guru bahasa Indonesia sebagai berikut:
Pertama, perencanaan yang terbagi menjadi dua poin.

- a. **Sosialisasi program PKM pada sekolah mitra (*khalayak sasaran*)**, Sosialisasi dilakukan dalam bentuk koordinasi dengan mengundang guru, kepala sekolah, yang berkenaan dengan program yang akan dilaksanakan. Kegiatan sosialisasi dilakukan oleh peneliti. Kegiatan ini diawali dengan acara pembuka untuk kegiatan yang akan dilaksanakan. Acara ini diisi dengan beberapa sambutan yaitu dari peneliti yang menjelaskan maksud dan tujuan program, perwakilan dari mitra yang menyampaikan antusiasme dan apresiasi mengenai kegiatan PKM ini, dan yang terakhir adalah sambutan dari kepala sekolah salah satu mitra yang menyampaikan mengenai pentingnya kerjasama program. Adapun hasilnya adalah terwujudnya komunikasi yang harmonis dan sinergis terkait dengan program PKM yang dilaksanakan.
- b. **Penyusunan program pelatihan**. Berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi sekolah, selanjutnya disusun program pelatihan. Kegiatan ini diawali dengan *brain gym* (senam otak) untuk memecah suasana forum supaya tidak jenuh dan membosankan. Materi ini berisi tentang definisi media, manfaat media, jenis-jenis media, dan fungsi media. Materi ini dikemas dengan sangat menarik dan kreatif sehingga para mitra sangat antusias dalam mengikuti. Hasil dari kegiatan ini adalah pihak mitra yang antusias bertanya mengenai materi.



Gambar.2
Sosialisasi Program PKM



Gambar. 3
Penyusunan Program Pelatihan tentang Media
Nomik

Kedua, **Tindakan** dalam kegiatan ini berupa implementasi Program. Kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program adalah, pelatihan pembuatan komik sebagai media pembelajaran, guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mitra sebagai guru tentang pembuatan media nomik. Kegiatan ini adalah praktik dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berupa buku nomik bagi mitra. Adapun tahapannya sebagai berikut:

No.	Tahapan	Deskripsi	Gambar
1	Menggambar menggunakan <i>mousepen</i> dan menggunakan aplikasi <i>coreldraw</i>	Mitra didampingi oleh pelatih untuk membuat gambar sketsa terlebih dahulu di aplikasi <i>coreldraw</i> yang sudah disesuaikan dengan indikator pembelajaran, pada tahapan ini hasilnya mitra sangat antusias dalam memperhatikan pelatihan meskipun mitra secara skill belum sempurna.	
2	Mendesain gambar sesuai indikator	Setelah mitra memperhatikan cara menggunakan <i>mousepen</i> dan menggunakan aplikasi <i>coreldraw</i> . Selanjutnya, Mitra mempraktekkan cara mengaplikasikan <i>mousepen</i> dan menggunakan aplikasi <i>coreldraw</i> untuk menggambar nomik dengan arahan dan petunjuk pelatih. Hasil dari tahapan ini mitra bisa menggunakan <i>mousepen</i> dan menggunakan aplikasi <i>coreldraw</i> untuk menggambar nomik	
3	Pewarnaan gambar	Pada tahapan ini pelatih mengarahkan untuk mewarnai desain gambar yang sudah dibuat oleh mitra. Hasilnya mitra sangat semangat untuk mewarnai media nomik dengan fokus.	
4	Membuat tulisan dalam nomik	Pada tahap ini pelatih mengajari cara memasukkan tulisan ke dalam desain gambar yang sudah dibuat oleh mitra sesuai dengan indikator. Hasilnya nomik yang dibuat semakin jelas sesuai dengan indikator.	
5	Membuat cover buku nomik	Setelah memasukkan tulisan pada desain tahap selanjutnya membuat cover buku nomik agar lebih terlihat menarik.	

- 6 Menyerahkan alat *mousepen* Tahap ini merupakan tahapan terakhir yaitu penyerahan alat *mousepen* kepada mitra agar alat *mousepen* bisa digunakan dengan baik dan bermanfaat dalam pembuatan media ajar yang lebih berinovasi.



Ketiga, pada pengabdian ini ditemukan hasil evaluasi yang menunjukkan materi yang memadai, karena materi yang dibutuhkan mitra sesuai dan mempunyai manfaat bagi peserta didik. Adapun media buku nomik bisa dianggap 80% dapat efektif digunakan karena anak yang kurang tertarik membaca buku lebih antusias membaca. Buku nomik dianggap menarik dan peserta didik merasa mudah memahami materi dengan cara menggunakan buku nomik.

KESIMPULAN

PKM ini dapat menambah wawasan dan kreatifitas mitra guru bahasa Indonesia MTs Darun Najah, agar lebih berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran kelas akan menjadi menarik dan peserta didik menjadi senang. Dengan adanya pengabdian, mitra guru bahasa Indonesia dapat membuat media menggunakan *mousepen* dan menggunakan aplikasi *coreldraw*. Selain itu, mitra juga dapat mendesain media nomik sesuai dengan materi yang ada pada indikator dengan mengikuti langkah yang sudah diinstruksikan oleh pelatih, Mitra mampu meningkatkan kreatifitas dan inovasinya mengenai media pembelajaran bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anitah, Sri. 2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- [2] Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Konstekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- [3] Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- [4] Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Index.
- [5] Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- [6] Sanjaya, W. 2010. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.