



INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN ANTIMONOTON BERBASIS *VISUAL LEARNING STYLE* DENGAN ECOBRA (*EDUCATIONAL COMIC BOOK WITH BRAIN CARD*)

Panji Kusuma Prasetyanto

Email : panjison@yahoo.com

Rita Sulistyawati

Fadilah Adim

Bima Rafly Fachrezzi

Program Studi Akuntansi Pdd Universitas Airlangga Banyuwangi

Abstrak

*Tujuan penelitian makalah ini yakni membuat siswa yang tidak menyukai mata pelajaran tertentu menjadi mata pelajaran favoritnya dengan membantu memahami bagaimana kunci utama dan mekanisme mata pelajaran tersebut sehingga untuk mendapatkan nilai yang sempurna di setiap mata pelajaran tidak menjadi suatu beban yang berat dan sulit. Gaya belajar yang berbeda tiap individu menuntut metode pembelajaran yang berbeda pula. Media pembelajaran yang monoton sudah saatnya diperbarui dengan berbagai inovasi. Dari berbagai macam gaya belajar (*learning style*). Gaya belajar visual adalah gaya belajar yang sederhana dan mudah diimplementasikan dengan penggunaan gambar dan warna. Ecobra adalah inovasi media pembelajaran menggunakan komik dimana didalamnya disugahi kasus terhadap setiap materi sehingga siswa dapat mengerti serta mengimplementasikan manfaat dan tujuan materi. Di bagian akhir setiap materi terdapat Braincard sebagai media pembantu untuk menghafal materi.*

Kata kunci: gaya belajar, media pembelajaran, ecobra

PENDAHULUAN

Banyak siswa yang mengeluh akan mata pelajaran yang membosankan karena sebagian besar dari mereka kurang paham tentang mata pelajaran tersebut faktor utama yaitu mata pelajaran itu termasuk kategori yang sulit, akibatnya siswa malas belajar sehingga mereka sulit untuk bisa mendapatkan nilai yang sempurna, misalnya saja mata pelajaran matematika, sebagian besar siswa menganggap matematika sulit karena mereka tidak mengerti bagaimana mekanisme dari pelajaran matematika. Sedangkan bagi beberapa siswa yang menganggap matematika adalah pelajaran yang menyenangkan karena mereka tahu apa kunci utama dan bagaimana sitematika dari matematika itu sendiri. Cara satu-satunya untuk membuat siswa yang tidak menyukai mata pelajaran tertentu menjadi pelajaran favorit mereka adalah



membuat mereka paham kunci utama dan mekanisme dari mata pelajaran itu, sehingga mereka mampu mengerjakan berbagai soal yang diajukan berkaitan dengan mata pelajaran itu dan mendapatkan nilai yang sempurna.

Ada beberapa metode pembelajaran yang mampu membuat kita mengingat dengan mudah materi mata pelajaran, salah satunya yakni dengan membuat *Flash Card / Brain Card*. Cara metode ini cukup mudah hanya membutuhkan beberapa kertas dan beberapa alat tulis berwarna. Kami menerapkan metode ini dalam setiap buku mata pelajaran karena metode ini di yakini mampu membantu meningkatkan daya ingat serta mampu dengan mudah memahami bagian materi-materi yang sebelumnya sulit dipahami.

PERUMUSAN MASALAH

1. Apakah metode pembelajaran *Flash Card/Brain Card* yang diterapkan dalam buku *ECOBRA* bisa menjadi metode yang jitu untuk lebih mudah memahami mata pelajaran?
2. Bagaimana prototep dari *ECOBRA*?

TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan penelitian makalah ini yakni membuat siswa yang tidak menyukai mata pelajaran tertentu menjadi mata pelajaran favoritnya dengan membantu memahami bagaimana kunci utama dan mekanisme mata pelajaran tersebut sehingga untuk mendapatkan nilai yang sempurna di setiap mata pelajaran tidak menjadi suatu beban yang berat dan sulit.
2. Selain itu kami berharap dengan adanya metode pembelajaran *Flash Card / Brain Card* dalam buku *ECOBRA* mampu menjadi inspirasi bagi penerbit buku lain.

Manfaat Penelitian

1. Manfaat penelitian ini yakni mengenalkan metode pembelajaran *Flash Card/Brain Card* sebagai metode pembelajaran yang sangat membantu memudahkan untuk mengingat dan memahami setiap materi pembelajaran.
2. Selain itu membuat siswa tidak bosan dan malas untuk membaca buku sehingga mampu mendapatkan nilai sempurna di setiap mata pelajaran, bahkan pada mata pelajaran yang tidak mereka sukai

TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin yaitu *medium*, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Menurut AECT (1977:3), pengertian dari media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar siswa. Media sebagai hasil dari revolusi komunikasi dapat dipakai untuk sarana pencapaian tujuan pendidikan, disamping guru, buku dan papan tulis.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2009:6) menyatakan bahwa media pembelajaran memuat ciri-ciri umum sebagai berikut:



- a. Pengertian fisik dikenal sebagai hardware (perangkat keras) yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau dibaca.
- b. Pengertian non fisik dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras merupakan isi yang ingin disampaikan pada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada audio dan visual.
- d. Alat bantu proses belajar.
- e. Alat komunikasi proses belajar.
- f. Alat yang digunakan secara massal (misalnya: *film, slide, video, OHP*), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio, tape/kaset, *video, recorder*)
- g. Sikap perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.

2. Peranan dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Santyasa (2007:8), posisi media belajar menduduki posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran 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. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Menurut Hamalik dalam Azhar (2009:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

a. Gaya Belajar (*Learning Style*)

Franzoni, A. L., & Assar, S. (2009:2) menyatakan bahwa penelitian pada proses pembelajaran telah menunjukkan bahwa siswa cenderung untuk belajar dalam style yang berbeda dan dibutuhkan metode pembelajaran yang berbeda juga. Dan permasalahan yang sedang dikaji adalah bagaimana menyesuaikan konten pembelajaran dengan gaya belajar siswa. Gilbert & Han (1999) menyatakan bahwa terdapat beberapa gaya belajar pada siswa yang selanjutnya dapat digunakan untuk penentuan proses pembelajaran yang tepat yaitu: *visual-interactive, auditory-lecture and text styles*

1) *Visual Learning Style* Dan Metode Pembelajarannya

Berdasarkan artikel yang diterbitkan oleh american river college yang berjudul "*study tips for different learning style*" bahwa gaya belajar visual mempunyai ciri-ciri yaitu butuh melihat terlebih dahulu untuk memahami, mempunyai rasa yang peka terhadap warna, dan kemungkinan mempunyai bakat dibidang artistik. Metode belajar yang bisa diterapkan pada *visual learners* adalah dengan media pembelajaran yang menggunakan gambar dan penuh warna dan menarik secara visual

2) *Definisi Dan Fungsi Komik Sebagai Inovasi Media Pembelajaran*

Menurut heru dwi waluyanto (2005:51), komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan



mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap.

Menurut Trimo (1997:22), inovasi media pembelajaran menggunakan komik mempunyai beberapa keunggulan. dinyatakan:

- a. Komik menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya
- b. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
- c. Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain

3) Definisi dan Fungsi *Brain Card/Flash Card* Sebagai Inovasi Media Pembelajaran

Menurut Alexander M Budge (2000:1) flashcard adalah kartu dua sisi dimana ada pertanyaan di salah satu sisi dan jawaban di sisi yang lain (di sisi sebaliknya). Flashcard datang dalam berbagai ukuran tergantung dari bidang kajian yang dibahas. Banyak keunggulan yang ditawarkan flashcard sebagai media pembelajaran. Keunggulan menggunakan flashcard adalah bentuknya yang kecil dan sederhana sehingga mudah dibawa kemana-mana. Flashcard dapat membantu siswa dalam menguasai perbendaharaan kata secara lebih baik (Mondria & Mondria-de Vries, 1994; Schmitt & Schmitt, 1995). Selain itu dengan flashcard juga dapat diatur membentuk grup target yang logis (Gairns & Redman, op. cit.; Cohen, 1990).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan studi literatur dengan pencarian sumber data yang relevan terhadap kasus yang kami kaji terutama di bidang inovasi media pembelajaran. Referensi teori yang diperoleh dengan jalan penelitian studi literatur selanjutnya akan dijadikan fondasi utama hasil dan pembahasan yang dibuat.

Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada bagaimana menciptakan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam lebih memahami pelajaran. Implikasi dari inovasi media pembelajaran ini akan meningkatkan kualitas sumberdaya manusia dalam bidang pendidikan dan mengatasi masalah pendidikan di Indonesia mengenai kurangnya pemahaman peserta didik akan manfaat/tujuan serta materi pelajaran

Sumber Data

Sumber data yang kami peroleh berasal dari internet dan jurnal digital yang berkaitan dengan inovasi media pembelajaran dan masalah yang ditulis serta

Teknik Pengumpulan Data

Data yang kami gunakan dalam penelitian ini ada 2, yaitu data primer yang berasal dari gagasan dan observasi kami sendiri terhadap pendidikan di Indonesia dan data sekunder yang berasal dari artikel, jurnal, koran, buku dokumentasi serta media elektronik yaitu internet.



Ada pun metode pengumpulan data yang kami lakukan adalah

1. Dokumentasi

Mencari dan menghimpun data-data yang dianggap berhubungan dengan masalah yang dibahas melalui artikel, koran/majalah, jurnal pustaka dan internet yang berkaitan dengan inovasi media pembelajaran yang kreatif yang berdasarkan kebutuhan siswa.

2. Studi literatur

Kami menghimpun berbagai data yang berhubungan dengan topik penelitian seperti gaya belajar, *visual learning*, inovasi media pembelajaran seperti komik dan *flashcard*.

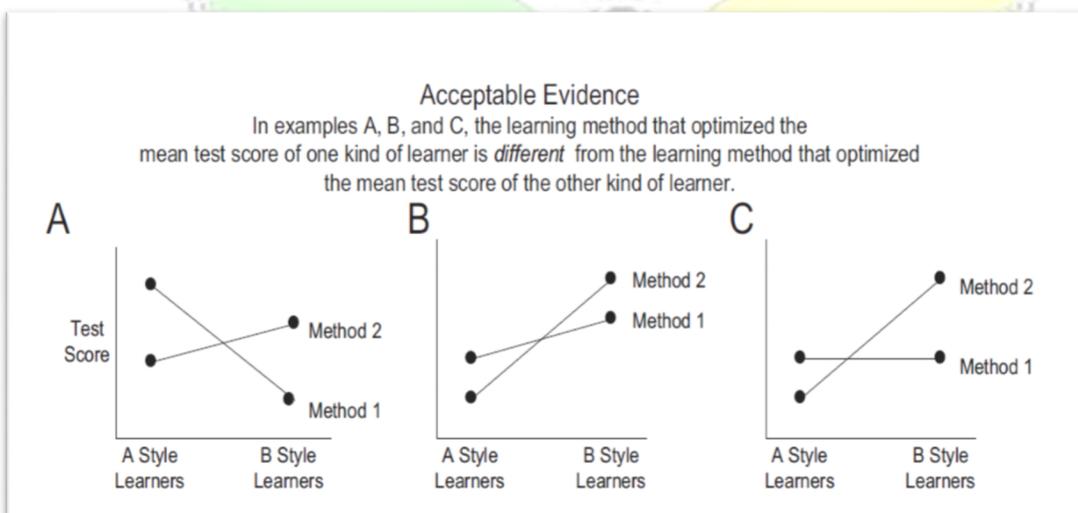
Metode Analisis Data

Data yang telah diperoleh selanjutnya akan dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif. Kami mendeskripsikan fakta-fakta yang ada mengenai gaya belajar yang berbeda, apa yang dibutuhkan oleh siswa dan inovasi media pembelajaran. Bukan hanya menguraikan definisi dan fakta yang ada kami juga menjabarkan dan memberikan pemahaman serta solusi tentang inovasi media pembelajaran yang bermanfaat untuk pendidikan di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Learning Style

Kualitas SDM yang baik bermula dari sistem pendidikan yang baik. Sistem pendidikan yang baik bukan hanya tentang bagaimana tujuan pembelajaran dapat tercapai namun lebih komprehensif dari itu adalah tentang berfokus pada siswa dan mengenal karakter peserta didik dalam mempelajari sesuatu hal. Sistem pendidikan yang baik seharusnya mengerti bahwa tiap siswa berbeda metode dan gaya belajarnya maka tidak boleh dipukul rata. Hal ini bertujuan agar setiap siswa mendapatkan pemahaman yang optimal akan suatu materi. Bila setiap siswa dalam pembelajarannya dipukul rata maka yang terjadi dapat diilustrasikan dalam grafik berikut:



Menurut Gilbert & Han (1999) mengidentifikasi bahwa ada 4 gaya belajar siswa yaitu *visual learning*, *auditory learning*, *read/write learning*, dan *kinaesthetic learning*. Perbedaan metode yang digunakan akan berpengaruh terhadap siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda. Misalnya disini kita memakai 2 (dua) metode, metode belajar dengan cara



membaca buku text dan menulis sedangkan metode belajar dengan cara mendengarkan ketiga guru menerangkan. Bila si A adalah tipe *read/write learning* sedangkan B adalah tipe *Auditory learning* maka metode 1 (dua) akan efektif terhadap siswa A namun tidak siswa B, begitupun sebaliknya.

Gaya visual yang sederhana dan mudah di implementasikan

Dari 4 (empat) *learning style* yang ada, *visual style* adalah yang paling mudah diimplementasikan sebagai inovasi pembelajaran. Selain membuat suatu materi pembelajaran lebih sederhana, gambar dan warna juga dinilai mampu memacu kreatifitas dan membuat siswa tidak mudah jenuh. *Visual style* lebih berfokus pada penglihatan yang berorientasi objek/lambang tertentu dan warna.

Meski terdapat kekurangan dari gaya visual ini terutama dinilai dari intensitas waktu yang digunakan untuk mempelajari suatu materi, *visual style* diyakin dapat semakin memperdalam penalaran siswa terhadap materi. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya bahwa setiap siswa berbeda dan tidak bisa dipukul rata dalam metode pembelajarannya. Sehingga ini bisa menjadi alternatif bagi siswa yang jenuh dengan pembelajaran/media pembelajaran monoton.

Tabel mengenai karekteristik dan tips belajar untuk *visual style* adalah:

Learning Styles Supplement

Source: "Unlocking Potential" by B. Scheiber and Jeanne Talpers, pg. 21

<i>Visual Learners</i>	Clues	Learning Tips
	Needs to see it to know it.	Use graphics to reinforce learning--films, slides, illustrations, and diagrams.
	Strong sense of color.	Color coding to organize notes and possessions.
	May have artistic ability.	Write out directions.
	Difficulty with spoken directions.	Use flow charts and diagrams for note taking.
	Overreaction to sounds.	Visualizing spelling of words of facts to be memorized.
	Trouble following lectures.	
	Misinterpretation of words.	

Inovasi Media Pembelajaran ECOBRA. Implementasi Dari *Visual Learning Style*

ECOBRA (*educational comic with brain card*) adalah inovasi media pembelajaran yang memadukan antara *comic* dan *brain card/flashcard* untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Dengan media ini siswa dapat belajar dengan cara membaca komik yang mengandung kasus mengenai bidang ilmu eksakta maupun umum beserta tujuan pembelajarannya. Seperti yang kita tahu terdapat bidang ilmu dengan kompleksitas tinggi yang terkadang sulit dipahami hanya dengan sekedar membaca huruf dan angka. Terkadang siswa juga masih belum mengerti betul tentang fungsi suatu bidang ilmu itu dipelajari.



Menyusung konsep *visual style* yang menekankan pada gambar dan warna, akan membuat ECOBRA tidak menjadi media pembelajaran yang membosankan bagi siswa. Terlebih dengan terdapatnya jalan cerita yang sesuai konteks bidang keilmuan akan membuat siswa semakin memahami materi yang ingin dipelajarinya. Di bagian akhir dari ECOBRA terdapat *brain card/flash card*. Menurut Alexander M Budge (2000:1) *flashcard* adalah kartu dua sisi dimana ada pertanyaan di salah satu sisi dan jawaban di sisi yang lain (di sisi sebaliknya). Flashcard datang dalam berbagai ukuran tergantung dari bidang kajian yang dibahas. Hal ini akan semakin mempermudah siswa dalam menghafal materi. Setelah memahami materi tersebut melalui membaca komik, maka selanjutnya siswa dapat menghafal materi yang ada melalui braincard yang ada pada bagian akhir materi.

Prototipe Sederhana Dari ECOBRA

E-cobra terdiri dari 2 bagian utama

- Komik pembelajaran. Disini Materi pembelajaran yang didalamnya terdapat tujuan dan kasus akan dipaparkan secara sederhana dengan menggunakan karakter yang bisa mewakili dan mempunyai alur cerita sehingga siswa dapat menikmatinya. Sebagai contoh ECOBRA mengenai desain grafis. Maka sketsa komiknya kurang lebih seperti ini :



Sumber: Karya Tugas Akhir mahasiswa desain komunikasi visual berjudul Perancangan Buku Panduan

Pembuatan Komik Gaya Shoujo Manga dengan menambahkan warna pada objek sketsa tersebut, ECOBRA akan menjadi inovasi media pembelajaran yang diharapkan tidak membosankan dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran

- Brain card* atau bisa juga disebut *flashcard* yang ada pada bagian akhir komik. Berupa kartu dua sisi dimana ada pertanyaan di salah satu sisi dan jawaban di sisi yang lain (di sisi sebaliknya). Kartu ini masih bersatu dalam betuk lembaran dan harus dipotong sendiri oleh siswa untuk menjadikannya *flashcard* yang mudah dibawa dimana-mana. Berikut adalah tampilan sederhana dari flashcard



DEFINITION	
Dense Subset	A subset S of a normed space B is called <i>dense</i> in B if $\text{cl } S = B$.
FUNCTIONAL ANALYSIS	

Sumber: <http://texdoc.net/texmf-dist/doc/latex/flashcards/flashcards.pdf>

Penambahan warna juga diperlukan dalam flashcard sehingga siswa akan menjadi semakin tertarik memainkannya.

KESIMPULAN

Kesulitan dalam pembelajaran tidak lain dikarenakan berbagai faktor, terutama dalam hal metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang monoton akan membuat siswa merasa jenuh terhadap pelajaran sehingga siswa tidak akan merespon apapun materi yang disampaikan. Buku ECOBRA siswa tidak akan merasa akan jenuh karena didalamnya disuguhkan dengan kasus materi melalui media gambar/komik. Ditambah didalamnya dengan metode *Flash Card / Brain Card* membantu memudahkan untuk mengingatkan setiap materi pembelajaran.

Saran

Adalah generasi muda terutama mahasiswa sebagai agent of change seharusnya bisa lebih lagi berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. System pendidikan di Indonesia selama ini hanya bertumpu pada media pembelajaran yang monoton dan konvensional. Diharapkan dengan adanya ecobra dapat memacu siswa untuk belajar lebih dan lebih belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT, (1977). *The definition of educational technology*. Washington: Association for Educational Communication and Technology
- Azhar Arsyad. (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Budge, A.M. (2000). *FlashCards*. [online]<http://texdoc.net/texmf-dist/doc/latex/flashcards/flashcards.pdf>. diakses pada 28 November 2016
- Harold Pashler, Mark McDaniel, Doug Rohrer, Robert Bjork.. *Learning Styles Concepts and Evidence*. [online].http://www.montana.edu/facultyexcellence/documents/mar7_Pashlerarticle.pdf. diakses pada 27 November 2016
- Komachali, M. E. (2012). *The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students' Vocabulary Knowledge*. [online].
<http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1066881.pdf>. diakses pada 27 November 2016



Santyasa, I Wayan. (Januari 2007). *Landasan konseptual media pembelajaran*. Makalah Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar di BanjarAngkan Klungkung.

Sujarwo, Delnitawati. *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar*. [online].

<http://www.umnaw.ac.id/wp-content/uploads/2013/01/LAPORAN-SUJARWO.pdf>.
diakses pada 27 November 2016

Susan M. Montgomery , Linda N. Groat. (2013). *Student learning styles And their implications for teaching*. [online]. https://crlte.engin.umich.edu/wp-content/uploads/sites/7/2013/06/occ_paper10.pdf. diakses pada 28 November 2016

Waluyanto, H. D. (2005). *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran* [online].http://www.lifemosaic.net/images/uploads/Territories_of_Life/TOL_Resources/Communications/Komik_Sebagai_Media_Komunikasi_Visual_Pembelajaran.pdf. diakses pada 28 November.

