

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Para akademisi pendidikan senantiasa selalu mencari berbagai terobosan baru dalam mengembangkan teknik pengajaran yang efektif. Karena, perkembangan jaman yang terus berubah membuat pemerhati dunia pendidikan harus menyesuaikan objektif pengajaran dan cara penyajiannya terhadap perubahan tersebut. Sehingga, siswa yang merupakan hasil akhir dari produk pengajaran, memiliki kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan dunia pekerjaan masa kini. Desain sistem pembelajaran ASSURE memiliki kelebihan dari desain sistem pembelajaran lainnya. Terutama dalam memanfaatkan kelebihan media dan teknologi yang dapat membantu dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas untuk meraih tujuan pembelajaran.

Disamping pemilihan model ASSURE sebagai desain utama desain sistem pembelajaran, penulis juga memilih model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* yang diaplikasikan bersama dengan model ASSURE. Model pembelajaran kooperatif menitikberatkan kegiatan belajar yang memanfaatkan potensi dari kerjasama antar individu atau biasa disebut dengan istilah sinergi. David dan Roger Johnson dari Universitas Minnesota percaya, bahwa hasil belajar akan lebih optimal dicapai apabila terjadi pertukaran informasi antar siswa di dalam kelas. Model pembelajaran yang demikian meminimalkan peran pengajar

sebagai satu-satunya penyampai materi dan memaksimalkan potensi yang ada di setiap individu dalam memperkaya pengetahuan siswa.

Kelebihan yang ditawarkan oleh model pembelajaran dengan media komik dalam penelitian ini, diharapkan dapat membantu pengajar mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, model ini diharapkan dapat membuat kegiatan belajar menjadi aktivitas yang menyenangkan. Namun, di samping kelebihan yang ada terdapat pula beberapa catatan yang harus diperhatikan oleh pengajar untuk menerapkan model pengajaran ini.

Kendala yang dihadapi selama proses pembuatan model ini adalah terbatasnya judul komik yang sesuai dengan materi pembelajaran untuk dimodifikasi. Apabila pengajar mau meluangkan waktu lebih banyak, solusi terbaik adalah dengan membuat sendiri komik yang akan dipakai. Sehingga, pengajar dapat secara leluasa merancang isi komik agar sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Hambatan berikutnya yang dijumpai ialah kedudukan komik di lembaga pendidikan termasuk media non-formal, maka tujuan komik dipergunakan di dalam pengajaran hanya berfungsi sebagai media alternatif. Model pengajaran ini tidak dapat menggantikan buku pelajaran konvensional yang sudah ada. Walaupun demikian, model pengajaran menulis dengan media komik layak untuk diuji cobakan di dalam kegiatan pembelajaran sesungguhnya.

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan, oleh sebab itu pengajar diharapkan mengkombinasikan berbagai metode, model, dan teknik pengajaran. Dengan tujuan, setiap kekurangan yang terdapat di satu model

bisa ditutupi oleh kelebihan dari model pembelajaran yang lain. Maksud dari penggunaan model pembelajaran yang bervariasi seperti ini, agar kegiatan belajar tidak membosankan dan senantiasa dinamis.

B. SARAN

Model pembelajaran yang ditawarkan dalam skripsi ini mungkin bukanlah yang terbaik, karena model pembelajaran yang terbaik haruslah terus mengikuti perkembangan zaman. Namun, yang perlu diperhatikan dalam memilih model pembelajaran yang tepat adalah kebutuhan siswa. Sudah saatnya, para pendidik dan akademisi dunia pendidikan mengubah paradigma lama yang terfokus pada guru menjadi terfokus pada siswa atau *learner-centered*.

Pemanfaatan media alternatif juga bisa memberikan kontribusi positif dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Media komik dewasa ini, merupakan salah satu dari beberapa media populer yang sedang diuji cobakan dalam dunia pendidikan selain film, musik, dsb. Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa komik dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Oleh sebab itu, pengajar sepatutnya terus meningkatkan kemampuan dirinya dan memperluas wawasannya, sehingga tidak terjebak dalam pandangan benar-salah yang sempit. Karena, semua yang ada di sekeliling kita pada dasarnya bisa dijadikan bahan ajar dan dapat diambil nilai positifnya.

Dalam proses membuat model pembelajaran ini, kesalahan dan kekeliruan mungkin saja dapat terjadi. Oleh karenanya, penulis mengharapkan bagi para pembaca dan pemerhati pendidikan untuk segan mengoreksi model pembelajaran

ini atau sekedar memberikan ide-ide segar sehingga dapat menyempurnakan model pembelajaran ini. Mudah-mudahan, model pembelajaran dengan penggunaan media komik ini dapat menjadi referensi bagi para mahasiswa yang sedang melaksanakan penelitian yang sama, serta menambah sudut pandang baik dari segi teori maupun teknik pengajaran yang dilakukan.

C. IMPLIKASI

Para ahli, termasuk Valette berpendapat bahwa aktivitas menulis merupakan proses yang sangat kompleks dan rumit karena tidak hanya membutuhkan kemampuan penguasaan kosakata saja, tetapi juga kemampuan penguasaan tatabahasa, dan kemampuan penguasaan penulisan. Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu media sekaligus model pembelajaran yang tepat untuk mempermudah mahasiswa menguasai dengan baik mata kuliah menulis.

Komik sebelumnya kurang diminati sebagai media pembelajaran, karena paradigma lama yang beranggapan bahwa komik dapat merusak konsentrasi belajar. Namun, beberapa tahun belakangan ini, beberapa ahli meyakinkan publik kalau komik dapat dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan. Salah satunya adalah Scott McCloud yang dengan jenius membahas dengan detail komik dengan menggunakan media komik itu sendiri.

Apa yang dilakukan McCloud memberi inspirasi bagi para pengajar untuk memodifikasi komik agar bisa digunakan untuk pelajaran yang lain, salah satunya untuk pelajaran menulis. Komik memberikan nuansa baru dalam belajar, sebab media komik menawarkan unsur hiburan sekaligus unsur pendidikan di dalamnya.

Selain itu, otak manusia dapat bekerja secara optimal bila berada dalam keadaan santai. Dengan demikian, penggunaan komik dalam pengajaran menulis diharapkan mampu meningkatkan prestasi mahasiswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Komik dapat menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan.