

# PENGEMBANGAN KONTEN KOMIK DIGITAL TOKOH ALKITAB DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BAHASA INGGRIS BAGI KELOMPOK PELAYANAN ANAK DAN REMAJA DI KOTA KUPANG DAN KABUPATEN KUPANG

Gracia M.N. Otta<sup>1</sup>, Soleman Dapa Taka<sup>2</sup>, Yanpitherzon Liunokas<sup>3</sup>, Elisna Huan<sup>4</sup>,  
Novriani R. Manafe<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Nusa Cendana

email: gracia.otta@staf.undana.ac.id<sup>1</sup>, sdapataka@gmail.com<sup>2</sup>, yanpitters69@gmail.com<sup>3</sup>,  
elisna@staf.undana.ac.id<sup>4</sup>, novriani.manafe@gmail.com<sup>5</sup>

## Abstract

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa kolaborasi antara tim pelaksana dengan kelompok Pelayanan Anak, Remaja dan Taruna di Kota Kupang dan Kabupaten Kupang yang tersebar dalam beberapa tempat. Selanjutnya, melalui kegiatan ini, diharapkan dapat menjadi salah satu kegiatan unggulan dan berkelanjutan melalui program Gembala Brilian (Pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris bagi Guru dan Anak Sekolah Minggu) yang telah dilaksanakan sejak tahun 2018 sampai saat ini, yang diharapkan berdampak positif di masa datang baik bagi para pengajar sekolah minggu maupun anak-anak sekolah minggu yang juga merupakan siswa Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah. Metode yang diterapkan diharapkan terus meningkatkan usaha anak-anak dalam proses pembelajaran secara kreatif dan menyenangkan di Sekolah Minggu. beberapa hal yang dianggap sebagai masalah prioritas yang harus selesaikan antara lain adalah: (1) Peningkatan kosakata Bahasa Inggris. (2) Pelafalan kosakata Bahasa Inggris. (3) Meningkatkan antusias dan motivasi belajar Bahasa Inggris bagi anak Sekolah Minggu. Solusi yang ditawarkan berupa pembelajaran Bahasa Inggris yang kreatif dengan mengembangkan konten komik digital mengenai tokoh-tokoh yang terdapat dalam Alkitab dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami anak dan remaja. Produk PkM berupa komik yang dipresentasikan dalam bentuk buku juga digital sehingga dapat diakses dengan mudah. Luaran yang ditargetkan adalah penerbitan artikel di Jurnal Nasional terakreditasi. Kegiatan yang dilaksanakan merupakan salah satu peningkatan IPTEKs bagi tim pelaksana (dosen dan mahasiswa), juga Calon Vikaris dan Pengajar dari GMIT Imanuel Oepura Kupang. Hal-hal yang telah dicapai adalah sebagai berikut : pertama, diskusi dan penyamaan persepsi, kedua, penyaduran dan interpretasi konten komik digital, dan yang ketiga adalah pembuatan komik digital. Pada tahap akhir, diterbitkan pada Jurnal terakreditasi nasional.

**Kata Kunci:** Alkitab, Digitasi, Komik, Pengembangan, Sekolah Minggu

## Abstract

This community service program was a collaboration between Sunday School in Kupang City and Kupang Regency which are spread across several locations. Furthermore, through this activity, it is hoped that it can develop one of the superior and sustainable activities through the Gembala Bangsa program (Development of English Learning for Sunday School Teachers and Children) implemented since 2018. It is expected to have a positive impact in the future both for Sunday school teachers and children who are also elementary and middle school students. Hopefully, the method applied will continue to increase children's efforts in the creative and fun learning process at Sunday School. several things that are considered priority problems that must be resolved include: (1) Increasing English vocabulary. (2) Pronunciation of English vocabulary. (3) Increasing enthusiasm and motivation for learning English for Sunday School children. The solution offered is in the form of creative English learning by developing digital comic content about characters in the Bible with an attractive appearance that is easy for children to understand. The activities carried out are one of the improvements in science and technology expansion for the implementing team (lecturers and students), as well as prospective Vicars and Sunday School Teachers from GMIT Imanuel Oepura Kupang. The things that have been achieved are as follows: first, discussion and common perception, second, adaptation and interpretation of digital comic content, and third the production of digital comics. In the final stage, it is published in a nationally accredited journal.

**Keywords:** Bible, Comics, Digital, Enhancement, Sunday School

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi zaman ini tidak dapat diragukan kecanggihannya. Perkembangan yang begitu signifikan nampak pada berbagai aspek kehidupan manusia termasuk dalam berinteraksi dan berkomunikasi di lingkungan sosial bermasyarakat. Demikian halnya pada dunia Pendidikan, pengaruh teknologi dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pada tahun 2020 pengguna internet di dunia mencapai 4,5 milyar orang. Pengguna internet di dunia telah mencapai lebih dari 60% penduduk dunia. Dari total pengguna internet tersebut, diantaranya terdapat 3,8 milyar sudah menjadi pengguna sosial media. Berdasarkan proyeksi sensus penduduk yang bersumber dari Badan Pusat Statistika (BPS), jumlah total penduduk di Indonesia pada tahun 2020 diproyeksikan sebanyak 269,6 juta jiwa. Sedangkan penggunaan internet di Indonesia mencapai 174 juta orang, artinya sekitar 64% dari jumlah penduduk Indonesia sudah terhubung internet. (Hootsuite, 2020, Databoks, 2020, We Are Social, 2020).

Pengembangan media pembelajaran digital juga mempermudah interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran baik di Lembaga formal maupun Lembaga non-formal. Sebagai contoh, sebelum proses KBM di kelas, siswa dibekali dengan materi terlebih dahulu yang dikirimkan melalui berbagai aplikasi pendukung KBM seperti grup Whatsapp, surel, dan sebagainya. Dengan demikian, proses KBM di kelas diharapkan menjadi lebih mudah dan bervariasi.

Berbagai upaya dilaksanakan oleh pihak pemerintah maupun non-pemerintah guna mendukung pengembangan teknologi melalui digitalisasi media pembelajaran di ranah Pendidikan formal maupun non-formal. Pendidikan merupakan sebuah media investasi Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menghadapi era global saat ini dengan merujuk pada tujuan pendidikan nasional untuk meningkatkan kualitas manusia, yaitu manusia yang beriman, dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, terampil, berdisiplin, beretos, kerja, professional, bertanggungjawab, dan produktif serta sehat jasmani, dan rohani, serta mempunyai rasa tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan (UU No. 20/2003).

Demikian halnya dengan pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris yang merupakan salah satu kebutuhan penting di era globalisasi dan revolusi industri seperti saat ini. Pendidikan Bahasa Inggris saat ini sudah dimulai dari tingkat dasar sampai dengan Pendidikan tinggi. Selain dijalankan secara formal, pembelajaran Bahasa Inggris juga dijalankan secara non-formal melalui kegiatan bimbingan belajar, atau melalui Lembaga keagamaan contohnya Sekolah Minggu.

Dalam rangka meningkatkan minat dan semangat belajar anak dan remaja di Sekolah Minggu, berbagai upaya telah dilakukan oleh Lembaga Pendidikan Tinggi melalui program kemitraan masyarakat yang bermitra dengan para pengajar Sekolah Minggu. Sebagai contoh kegiatan adalah pembelajaran Bahasa Inggris melalui permainan dan lagu, kuis, serta perlombaan di berbagai daerah pelayanan termasuk Pelayanan Anak dan Remaja di Kota Kupang dan Kabupaten Kupang.

Metode yang diterapkan diharapkan terus meningkatkan usaha anak-anak dalam proses pembelajaran secara kreatif dan menyenangkan di Sekolah Minggu. Pada kegiatan ini, aktivitas belajar Bahasa Inggris dilakukan dengan melibatkan pengajar serta anak-anak. Seperti yang diketahui, bahwa tingkat motivasi, minat, serta pemahaman anak-anak dalam belajar Bahasa Inggris sangatlah berbeda. Oleh sebab itu, pemilihan metode pembelajaran melalui ponsel secara digital dapat dilakukan dengan menginterpretasikan perjalanan dan teladan tokoh-tokoh Alkitab dalam bentuk konten komik digital yang disusun secara kreatif.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa kolaborasi antara tim pelaksana dengan kelompok Pelayanan Anak dan Remaja di Kota Kupang dan Kabupaten Kupang yang tersebar dalam beberapa tempat. Selanjutnya, melalui kegiatan ini, diharapkan dapat menjadi salah satu kegiatan unggulan dan berkelanjutan melalui program Gembala Brilian (Pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris bagi Guru dan Anak Sekolah Minggu) yang telah dilaksanakan sejak tahun 2018 sampai saat ini, yang diharapkan berdampak positif di masa datang baik bagi para pengajar sekolah minggu maupun anak-anak sekolah minggu yang juga merupakan siswa Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah.

## METODE

Sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris anak Sekolah Minggu, terlebih dahulu dilaksanakan pendekatan dan penentuan program yang tepat dalam pelaksanaan diskusi, pengembangan media pembelajaran, serta evaluasi konten komik tokoh Alkitab berbahasa Inggris. Sebagai bentuk kemitraan, tim pelaksana merancang sebuah kegiatan pengabdian kepada masyarakat

dengan melibatkan para pengajar serta anak dan remaja di kelompok PAR guna mengidentifikasi peluang peningkatan minat dan motivasi belajar Bahasa Inggris dengan nuansa Alkitabiah.

Kajian tentang motivasi dalam pembelajaran bahasa asing yang dijelaskan oleh Gardner dan Lambert sebagai sebuah faktor dari berbagai sikap yang berbeda-beda yakni orientasi instrumental dan integratif pada motivasi. Gardner mengembangkan suatu alat ukur terhadap motivasi siswa yang mempelajari bahasa asing. Ia menyatakan bahwa, tujuan dari pengajaran bahasa asing sebagian bersifat linguistik dan sebagian lagi non-linguistik. Tujuan linguistik menekankan pada pengembangan kemahiran berbahasa individu yang mencakupi membaca, menulis, berbicara, dan memahami bahasa asing tersebut. Sementara itu, tujuan non-linguistik menekankan pada aspek-aspek seperti pemahaman terhadap komunitas lain, keinginan untuk terus mempelajari bahasa lain selain bahasa ibu. (Gardner & Lambert, 1972).

Sebagai penyalur pesan dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa, media pembelajaran diartikan sebagai alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi dan Sutjipto, 2011:9). Sejalan dengan hal tersebut, media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai instrumen yang digunakan untuk menunjukkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur agar lebih nyata atau konkret (Moreira, Pereira, dan Gusmão, 2018:105).

Levie & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu : 1) Fungsi atensi. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. 2) Fungsi afektif. Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. 3) Fungsi kognitif. Terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. 4) Fungsi kompensatoris. Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Kegiatan ini akan dilaksanakan adalah mengembangkan konten pembelajaran Bahasa Inggris melalui media komik digital tokoh Alkitab. Mekanisme kegiatan meliputi tahapan berikut:

1. Pembentukan kelompok dosen pengabdian.
2. Konsultasi dan negoisasi dengan Mitra PkM.
3. Diskusi kelompok dosen pengabdian untuk menentukan pola dan program kerja.
4. Penyiapan alat dan bahan untuk kegiatan PkM.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan mitra, maka tim pelaksana membagi kegiatan ke dalam tiga tahap, yaitu :

1. Tahap I : diskusi bersama satu Calon Vikaris dan satu Pengajar di GMIT Imanuel Oepura Kupang.
2. Tahap II : interpretasi konten dan percakapan.
3. Tahap III : penyusunan komik digital dengan kolaborasi antara Calokn Vikaris, Pengajar, tim dosen dan juga mahasiswa menggunakan Canva dan Pixton.

Setelah dirampungkan, dilaksanakan penyebaran komik ke berbagai kelompok PAR di Kota Kupang dan Kabupaten Kupang melalui ketua PAR.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Target yang telah dicapai dalam kegiatan ini tersdistribusi dalam tiga tahapan. Pertama, penyamaan persepsi dan pemilihan tokoh-tokoh Alkitab antara tim pelaksana bersama satu Calon Vikaris dan satu Pengajar. Tokoh-tokoh yang dipilih melalui kesepakatan bersama yaitu yang dianggap kurang terkenal dan tidak begitu familiar. Sepuluh tokoh dipilih yaitu :

1. Delila : tokoh antagonis (Hakim-hakim 16 : 44-22)
2. Epafras : tokoh protagonis (Kolose 1:6-8; 4:11-13 - Filemon 1:23)
3. Felix : tokoh antagonis (Kisah Para Rasul 24 : 1-27)
4. Elimas : tokoh antagonis (Kisah Para Rasul 13 : 4-12)
5. Lidia dari Tiatura : tokoh protagonis (Kisah Para Rasul 16 : 1-40)
6. Hana : tokoh protagonis (1 Samuel 1 – 20)
7. Mahla, Noa, Hogla, Milka dan Tirsa (Anak-anak perempuan Zelafehad dari keturunan kaum Manasye) : tokoh protagonis (Bilangan 26-27)
8. Kaleb : tokoh protagonis (Bilangan 13 ; 1-36)
9. Gideon : tokoh protagonis (Hakim-hakim 6-8)

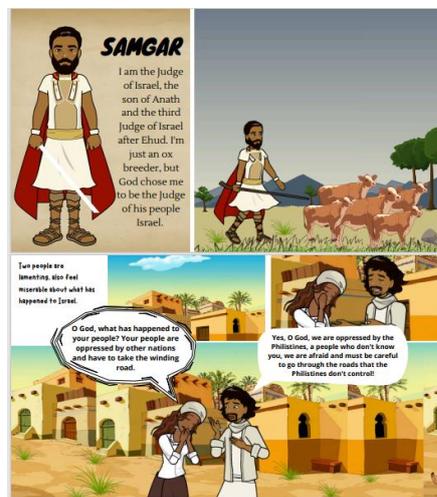
10.Samgar : tokoh protagonis (Hakim-hakim 3:31; 5:6)

Tahap II adalah interpretasi percakapan antar tokoh. Dalam proses ini, tim pelaksana merampungkan dua kegiatan. Pertama adalah menyadur langsung percakapan dari Alkitab, dan yang kedua adalah menginterpretasi percakapan antar tokoh yang tidak tersedia percakapan dalam Alkitab. (data terlampir)

Pada tahap III, dilanjutkan dengan pembuatan konten komik digital menggunakan Canva dan Pixton. Pemilihan karakter dan latar belakang bedasarkan cerita dalam Alkitab. Misalnya, Samgar yang adalah seorang hakim ketiga Israel yang membawa perdamaian di Israel. Selain itu, Samgar digambarkan memenangkan peperangan dengan orang Filistin bermedia kubu sapi. Pada 9 cerita lainnya, dibuat berdasarkan proses interpretasi dan menyaduran percakapan.



Gambar 1. Contoh cerita Anak-anak Zelafahad



Gambar 2. Cerita Samgar



Gambar 3. Analisis dan pesan moral

Target yang belum dicapai adalah gambaran yang belum maksimal mengenai tokoh lain dan tempat sekitar tokoh-tokoh yang dipilih. Setelah penyebaran komik digital, diharapkan dapat dicetak lebih banyak guna mendukung pembelajaran konten tokoh-tokoh Alkitab bagi anak dan remaja yang belum memiliki ponsel.

Luaran kegiatan yang dilaksanakan merupakan salah satu peningkatan IPTEKs bagi tim pelaksana (dosen dan mahasiswa), juga Calon Vikaris dan Pengajar dari GMT Imanuel Oepura Kupang. Hal-hal yang telah dicapai adalah sebagai berikut : pertama, diskusi dan penyamaan persepsi, kedua, penyaduran dan interpretasi konten komik digital, dan yang ketiga adalah pembuatan komik digital. Beberapa hal yang belum tercapai adalah menerbitkan hasil PkM dalam Jurnal ber-ISSN atau Jurnal internasional serta mencetak komik tokoh Alkitab. Sebagai lanjutan, tim pelaksana akan melaksanakan evaluasi melalui proses wawancara dan umpan balik dari penerima komik digital.

## SIMPULAN

Berdasarkan beberapa proses kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pada era digital saat ini, diperlukan keterampilan baik dosen maupun mahasiswa untuk memenuhi kebutuhan informasi dan Pendidikan dalam bentuk yang modern dan berdampak. Pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris ditempuh dengan cara formal dan non-formal dalam hal ini pengembangan konten komik digital tokoh Alkitab untuk memberikan nuansa pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan berbasis digital bagi Guru dan Anak serta Remaja di Sekolah Minggu.

## SARAN

Saran untuk kegiatan selanjutnya adalah sebagai berikut (1) Peningkatan kapasitas Guru Sekolah Minggu untuk mengembangkan konten digital berbasis Alkitab dan (2) Terus menerima dukungan dari pihak Universitas untuk bekerjasama dengan pihak luar khususnya pengembangan integrasi Tridharma PT berbasis digital.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih dan apresiasi untuk Ketua Majelis, para Pendeta, Calon Vikaris, Pengajar, Guru Kelompok Pelayanan Anak, Remaja, dan Taruna wilayah pelayanan GMT Imanuel Oepura, Kota Kupang atas kerjasama baiknya. Juga terima kasih kami kepada pihak FKIP - Universitas Nusa Cendana, serta semua yang terlibat secara aktif dalam program ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, Hamdan H. 2021. Media Pembelajaran Digital. Penerbit PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Databoks. 2020. Inilah proyeksi jumlah penduduk Indonesia 2020. diunduh dalam <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/01/02/inilah-proyeksi-jumlah-penduduk-indonesia-2020> diakses pada tanggal 13 juli 2020.
- Gardner, R. & Lambert, W. 1972. Attitudes and Motivation in Secondary Language Learning. Rowley, M. A: Newbury House
- Hootsuite. 2020. Digital 2020, A comprehensive look at the state of the internet, mobile devices, social media, and ecommerce. diunduh dalam <https://hootsuite.com/resources/digital-2020> diakses pada tanggal 13 juli 2020.
- Levie, W. H. and Lentz, R. 1982. Effects of text illustrations: a review of research. Educational Communication and Technology Journal, 30: 195- 232.
- We Are Social. 2020. Digital, mobile, and social media have become an indispensable part of everyday life for people all over the world. diunduh dalam <https://wearesocial.com/digital-2020>.
- Peraturan Pemerintah No.19 tentang Standar Pendidikan Nasional.
- Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.