

## IMPLEMENTASI MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

**Nur Mazidah Nafala<sup>1</sup>**

*MPI Departement, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik  
Ibrahim Malang, Indonesia*

**e-mail:** [nurmazidahnafa@gmail.com](mailto:nurmazidahnafa@gmail.com)

### ***Abstract***

*The role of comic media in learning plays a key role in increasing student motivation. The purpose of this article is to know how implementation and media functions in improving student study motivation. By using previous research for later analysis. For this reason, it is felt that educators know the benefits and implementation of comic media as learning medium so that learning is not monotonous and tend to bore students. Comics as role media are a tool that performs a learning message. In this context, learning points to a communication process between learners and learning resources (study comics). Learning communication works best when the message of learning is conveyed clearly, by blocks, and by appeals.*

**Keyword:** *comics media, Learning, Education,*

### **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran merupakan alat atau media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Dengan penggunaan media yang tepat akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang tepat membuat proses belajar menjadi menarik dan menyenangkan, dapat mengurangi kesalahpahaman dan ketidakjelasan. Karena ketepatan pemilihan media belajar yang tepat akan dapat

mempengaruhi motivasi belajar siswa dan tentu saja akan berpengaruh pada hasil belajar atau prestasi siswa.

Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang mampu membantu siswa dan dapat menggantikan menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Sebelum komik dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, komik harus dikembangkan secara benar apakah karakteristik komik tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan dari siswa tersebut dan bagaimana karakteristik siswa tersebut. penyampaian pesan-pesan pendidikan melalui media komik dapat menarik minat belajar siswa. Soejono Trimo<sup>1</sup> menyatakan bahwa komik memiliki sifat yang khas sehingga mampu merangsang perhatian sebagian masyarakat, baik ditinjau dari jenjang pendidikan, status sosial, ekonomi, dan lain sebagainya. Sifat komik yang dimaksud adalah banyak mengandung unsur humor yang sehat, berisi unsur kegairahan, mengandung elemen hiburan, *handy*, dan berfokus pada manusia. Sejalan dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai<sup>2</sup> berpendapat bahwa komik d dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca,

Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar didalam sebuah komik berfungsi untuk menyampaikan informasi dengan menghasilkan respon yang estetik bagi yang melihatnya. Dalam konteks dunia pendidikan, komik memiliki beberapa kekuatan, pertama yaitu motivasi sesuai dengan

---

<sup>1</sup> Ani Widyawati, Projosantoso. (2015). *Pengembangan Media Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik SMP*. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, Volume 1-Nomor 1.

<sup>2</sup> Sudjana, N. & Rivai, A. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

daya tarik alami manusia, yaitu daya tarik terhadap gambar, sehingga komik mampu mempertahankan minat siswa untuk membaca. Yang kedua yaitu visual. Karena unsur dominan dari komik adalah visual, maka dengan adanya visual tersebut, komik akan mampu membuat pembaca terkoneksi dengan cerita yang ada karena gambar dan teks saling berkaitan untuk membentuk sebuah kisah. Yang ketiga, permanen. Berbeda dengan video atau film, laju komik bergantung pada kecepatan pembaca atau siswa. Sementara media video atau film, lajunya tergantung pada video atau film itu sendiri. Yang keempat yaitu komik dapat dijadikan sebagai perantara untuk menjelaskan sebuah konsep yang sulit untuk dipahami karena biasanya bahasa yang digunakan pada komik jauh lebih sederhana. Dan yang terakhir yaitu komik mampu mendorong siswa untuk menjadi pembaca yang kritis terhadap pesan media. Komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pembelajar dan sumber belajar (komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik.

## **KAJIAN TEORI**

### **1. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan segala alat atau media, bahan, sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan materi-materi, informasi, pesan, dari guru kepada siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut H. Malik<sup>3</sup>, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan.

---

<sup>3</sup> Sastra Negara, Hasan. (2014). *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika*

Menurut Gerlach dan Ely<sup>4</sup> media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Latuheru, media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi, komunikasi, dan edukasi antara guru dan siswa dapat berangsung secara tepat guna dan berdaya.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lenzt, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- Fungsi atensi adalah fungsi menarik perhatian siswa agar semakin berkonsentrasi dan memusatkan perhatian pada isi materi pelajaran.
- Fungsi afektif adalah kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca. Misalnya teks bergambar.
- Fungsi kognitif mempermudah memahami dan mengingat informasi.
- Fungsi kompensatoris mengakomodasi atau membantu siswa yang lemah dan lambat menerima pelajaran yang disajikan secara verbal atau teks.

#### c. Macam dan Jenis Media Pembelajaran

- Media cetak (print out)

Media pembelajaran dalam bentuk cetak adalah media yang berasal dari teks, gambar, ilustrasi pendukung lainnya yang digunakan sebagai penyampai informasi belajar. Media cetak terbagi dalam tiga golongan, media cetak lepas (buku, modul, majalah, gambar, komik, leaflet, handout, dan foto-foto. Media cetak dipajang (poster, peta,

---

<sup>4</sup> Hurlock, E.B. (2000). *Perkembangan Anak*. Alih Bahasa: Melitasari Tcandrasadan Mulichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga.

papan panel, mading), media cetak diproyeksikan (OHP, slide proyektor)

- Media audio

Media audio adalah media yang berbasis suara bunyi-bunyian dan kesan non-verbal. Media pembelajaran ini cocok untuk siswa bertipe auditori. Contoh media audio ini diantaranya radio, cd dvd player, mp3, game interaktif, dll.

- Media audio visual

Media yang menayangkan gambar dan audio dalam waktu bersamaan. Media ini adalah media yang dapat didengar sekaligus dilihat.

- Multimedia interaktif

Media pembelajaran yang berbasis multimedia dan dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna, sehingga alat dapat memberi respond an ada hubungan timbal balik antara alat pengguna.

- E-Learning

Media pembelajaran berbasis elektronik yang memanfaatkan computer/laptop yang terhubung dengan jaringan computer atau jaringan internet. Media pembelajaran ini adalah media modern yang sudah banyak diterapkan. Elektronik learning mencakup pembelajaran berbasis website, mobile (m-learning) dan juga blended learning.

- Media realita

Alat atau benda yang terdapat dalam kehidupan nyata. Umumnya benda ini adalah benda alam yang dapat ditemukan disekitar tempat belajar atau dalam kehidupan sehari-hari. Seperti tumbuhan, bebatuan, pepohonan, dsb.

## **2. Komik**

### **a. Pengertian Komik**

Komik merupakan karya atau segala perwujudan seni bergambar, gabungan antara kata dan gambar. Karya ini biasanya dapat ditemui di

dalam majalah, surat kabar, atau buku. Komik merupakan media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar. Pengertian komik menurut KBBI, komik merupakan sebagai suatu cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.

Menurut Franz dan Meier<sup>5</sup>, komik adalah suatu cerita yang bertekanan pada gerak atau tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata.

Sedangkan menurut Hurlock<sup>6</sup> komik merupakan sebuah media yang dapat memberikan model yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kepribadian anak. Komik juga dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi, sarana untuk menyampaikan cerita, pesan, dan bahkan sampai pada hal-hal yang berbau ilmiah sekalipun seperti halnya genre sastra anak yang lainnya.

Nana Sudjana & Ahmad Rivai<sup>7</sup> mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik mempunyai cerita-cerita yang ringkas dan menarik perhatian serta dilengkapi dengan aksi-aksi. Bahkan, komik mampu membuat tokoh-tokohnya seolah-olah hidup karena disertai dengan pewarnaan yang bebas.

M.S.Gumelar<sup>8</sup> komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics: the Invisible Art* yang dikutip oleh M.S. Gumelar<sup>9</sup> “*Just a posed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey*

---

<sup>5</sup> Putri, C, Sukma, Yuniarti. (2009). *Media Grafis*. Bandung: Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan UPI

<sup>6</sup> ibid

<sup>7</sup> Op.cit

<sup>8</sup> Borg, Walter R. & Gall, Meredith D. (1983). *Educational research: An introduction (4<sup>th</sup> ed)*. New York: Longman.

<sup>9</sup> ibid

*information and/or produce an aesthetic response in the reader*". McCloud menekankan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca.

Daryanto<sup>10</sup> mengatakan komik sebagai suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Komik menyediakan kriteria-kriteria yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dapat disimpulkan bahwa komik merupakan kumpulan gambar berwarna berisikan tokoh-tokoh yang memerankan sebuah cerita. Komik disertai teks pendukung untuk memperjelas alur cerita sehingga komik mudah dipahami isi ceritanya.

#### b. Jenis-Jenis Komik

Berdasarkan fungsinya, Daryanto<sup>11</sup> membedakan komik menjadi dua jenis, yaitu:

- Komik Komersial

Komik komersial jauh diperlukan di pasaran karena bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran. Komik komersial memiliki kesederhanaan jiwa dan moral, lalu dan adanya kecenderungan manusiawi universal terhadap pemujaan pahlawan.

- Komik Pendidikan

Komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non-profit. Bonneff<sup>12</sup> mengemukakan pembagian komik berdasarkan bentuknya menjadi comic books (komik buku) dan comic strip (komik strip). Komik buku merupakan jenis komik yang berbentuk buku sedangkan komik strip merupakan jenis komik yang biasa dimuat dalam surat kabar, majalah atau buletin. Jadi

---

<sup>10</sup> Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

<sup>11</sup> ibid

<sup>12</sup> Borg, Walter R. & Gall, Meredith D. (1983). *Educational research: An introduction (4<sup>th</sup> ed)*. New York: Longman

komik buku merupakan komik yang dicetak dalam satu kesatuan buku sedangkan komik strip hanya menumpang di salah satu edisi surat kabar, majalah atau buletin sehingga jumlah ceritanya tidak sepanjang komik buku.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Komik

Komik sebagai sumber belajar mempunyai beberapa kelebihan seperti yang diungkapkan Daryanto<sup>13</sup> yaitu komik dapat menambah kemampuan membaca siswa serta penguasaan kosakata yang jauh lebih banyak daripada siswa yang tidak menyukai komik. Kelebihan komik yang lain yaitu penyajiannya yang mengandung unsur visual dan cerita yang kuat sehingga pembaca dapat terlibat secara emosional ketika membaca komik. Dari kecenderungan inilah komik dibuat dengan berisikan materi pelajaran agar siswa lebih suka untuk membaca dan belajar. Dibandingkan dengan buku teks yang tidak bergambar serta tidak mengandung ilustrasi yang menarik, komik diharapkan dapat membangkitkan minat siswa untuk lebih rajin belajar sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

## 3. Motivasi Belajar

### a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno<sup>14</sup> “motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.”

---

<sup>13</sup> ibid

<sup>14</sup> Nursiwi Nugraheni. (2017). *Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Jurnal Refleksi Edukatika 7 (02).

Selain itu, Winkel<sup>15</sup> menyebutkan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam siswa yang menimbulkan kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.

Sardiman A. M<sup>16</sup> menjelaskan motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.”

#### b. Peran dan Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno<sup>17</sup> peran penting motivasi belajar dan pembelajaran, antara lain:

- Peran motivasi belajar dalam menentukan penguatan belajar. Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang sedang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang menentukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilalui.
- Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya oleh anak.
- Motivasi menentukan ketekunan belajar. Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu berusaha mempelajari dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik.

Selain itu, Oemar Hamalik<sup>18</sup> menyebutkan fungsi motivasi itu meliputi:

- Mendorong timbulnya kelakuan/ suatu perbuatan.

---

<sup>15</sup> ibid

<sup>16</sup> Sadiman, Arief. (2000). *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan Dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Press.

<sup>17</sup> ibid

<sup>18</sup> Op.cit

- Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarah pada perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.
  - Motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya sebagai motor penggerak dalam kegiatan belajar.
- c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar dipengaruhi oleh tiga komponen, yaitu:

- Dorongan kognitif, yaitu kebutuhan untuk mengetahui, mengerti, dan memecahkan masalah. Dorongan ini timbul di dalam proses interaksi antara siswa dengan tugas/ masalah.
- Harga diri, yaitu ada siswa tertentu yang tekun belajar dan melaksanakan tugas-tugas bukan terutama untuk memperoleh pengetahuan atau kecakapan, tetapi untuk memperoleh status dan harga diri.
- Kebutuhan berafiliasi, yaitu kebutuhan untuk menguasai bahan pelajaran/ belajar dengan niat guna mendapatkan pembenaran dari orang lain/ teman-teman. Kebutuhan ini sukar dipisahkan dengan harga diri.

Syamsu Yusuf<sup>19</sup> menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

#### Faktor Internal

- Faktor Fisik. Faktor fisik meliputi nutrisi (gisi), kesehatan, dan fungsi-fungsi fisik (terutama panca indera).
- Faktor Psikologis. Faktor psikologis berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar pada siswa.

#### Faktor Eksternal

---

<sup>19</sup> Borg, Walter R. & Gall, Meredith D. (1983). *Educational research: An introduction (4<sup>th</sup> ed)*. New York: Longman

- Faktor Non-Sosial. Faktor non-sosial meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang, malam), tempat (sepi, bising, atau kualitas sekolah tempat belajar), sarana dan prasarana atau fasilitas belajar.
- Faktor Sosial. Faktor sosial adalah faktor manusia (guru, konselor, dan orang tua), baik yang hadir secara langsung maupun tidak langsung (foto atau suara). Proses belajar akan berlangsung dengan baik, apabila guru mengajar dengan cara menyenangkan, seperti bersikap ramah, memberi perhatian pada semua siswa, serta selalu membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar. Pada saat di rumah siswa tetap mendapat perhatian orang tua, baik material dengan menyediakan sarana dan prasarana belajar guna membantu dan mempermudah siswa belajar di rumah.

## METODE

### Jenis Penelitian

Metode penelitian ini adalah Literature Review atau tinjauan pustaka. Penelitian kepustakaan atau kajian literatur (literature review, literature research) merupakan penelitian yang mengkaji atau meninjau secara kritis pengetahuan, gagasan, atau temuan yang terdapat di dalam tubuh literatur berorientasi akademik (academic-oriented literature), serta merumuskan kontribusi teoritis dan metodologisnya untuk topik tertentu. Adapun sifat dari penelitian ini adalah analisis deskriptif, yakni penguraian secara teratur data yang telah diperoleh, kemudian diberikan pemahaman dan penjelasan agar dapat dipahami dengan baik oleh pembaca. Literature review tidak hanya bermakna membaca literatur, tapi lebih ke arah evaluasi yang mendalam dan kritis tentang penelitian sebelumnya pada suatu topik. *Literature Review is a critical and in depth evaluation of previous research.* Literature review yang baik adalah yang melakukan evaluasi terhadap kualitas dan temuan baru dari suatu paper ilmiah. Perlu dipahami bahwa yang disebut dengan literatur ilmiah dapat berupa: Paper dari Journal Ilmiah, Paper dari Conference (Proceedings), Thesis dan Disertasi, Report (Laporan) dari Organisasi yang terpercaya, Buku Textbook.

## PEMBAHASAN

### 1. Hubungan media pembelajaran dengan motivasi belajar siswa

Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tinggi rendahnya motivasi belajar siswa. Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran berasal dari kata media dan pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengondisikan seseorang (siswa) untuk belajar atau segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, kemauan sehingga mendorong terjadinya belajar pada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, ada beberapa manfaat yang diperoleh yaitu: a) menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar, b) memberikan pengalangan nyata, c) mengatasi keterbatasan, d) bahan ajar lebih bermakna dan dapat dipahami siswa, e) mengajar lebih bervariasi karena tidak hanya verbal dan membosankan, f) siswa lebih banyak belajar, tidak hanya mendengarkan, g) mengembangkan minat dan motivasi, h) menuntun berfikir kongkrit, i) memberikan pengalaman yang tak mudah didapat, j) mempermudah pengajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil yang optimal. Pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu pembelajar dalam kegiatan mengajar (*teaching aids*). Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga

mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan. Dengan memanfaatkan media secara baik dapat membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dan lain-lain. Salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik yaitu menggunakan media pembelajaran yang baik dan cocok untuk siswa.

## **2. Komik sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar**

Media komik pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pembelajaran. Membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis, menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku teks<sup>20</sup> Faktor lain dipilihnya media komik, karena media ini sangat menarik dalam kehidupan siswa dan banyak terdapat di toko-toko bacaan serta merupakan suatu kenyataan bahwa sebagian dari siswa itu mengenal dan mengingat karakter tokoh dari komik yang mereka lihat. Penelitian ini dilakukan pada siswa sekolah menengah pertama karena masa tersebut merupakan masa peralihan menuju remaja sehingga memerlukan suatu media untuk meningkatkan prestasi belajar dan berpikir kritis siswa. Sudjana dan Rivai<sup>21</sup> menyatakan bahwa buku-buku komik maupun gambar dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha meningkatkan minat, mengembangkan pembendaharaan kata-kata dan keterampilan. Melalui media komik yang digunakan dalam kegiatan diskusi kelompok, diharapkan dapat menunjang peningkatan prestasi belajar dalam berpikir kritis siswa terutama siswa yang mengalami kesulitan

---

<sup>20</sup> ibid

<sup>21</sup> Sudjana, N. & Rivai, A. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

belajar. Media komik sains ini diharapkan dapat membantu siswa dalam merangsang diskusi kelompok, sehingga dapat belajar mandiri dalam memahami materi ekosistem dengan berpikir kritis dan membantu guru dalam menyampaikan materi pokok dengan efisien dan menarik. Media komik sains ini dapat meningkatkan prestasi belajar dalam berpikir kritis siswa dalam pembelajaran, maka dalam pemanfaatannya diperlukan suatu kerja sama antara guru, pimpinan sekolah dan pihak lain yang terkait untuk menyediakan fasilitas yang diperlukan. Hal ini diperlukan karena dalam pelaksanaannya pemanfaatan media komik sains ini memerlukan fasilitas dan biaya tambahan bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Media Pembelajaran Komik Sains ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dan sumber belajar dalam rangka memecahkan masalah dalam pembelajaran. Dalam Penelitian yang dilakukan oleh Sastra Negara<sup>22</sup> menyimpulkan bahwa penggunaan media komik cukup dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga kesan negatif siswa terhadap pelajaran (seperti) matematika yang sulit dan tidak menyenangkan bahkan sebagai momok dalam pembelajaran dapat dihilangkan berubah menjadi pelajaran matematika yang menyenangkan sehingga berakibat minat dan antusias belajar siswa menjadi meningkat yang akhirnya bermuara pada peningkatan hasil belajar matematika siswa. Penggunaan media komik ini juga dapat dipadukan pada model-model pembelajaran sebagai sentuhan atau pewarna dalam proses pembelajaran dan juga dapat diselingi dengan permainan. Kita sebagai guru juga dapat menanamkan nilai-nilai karakter yang baik dalam cerita tokoh-tokoh komik yang kita buat.

### **3. Implementasi komik sebagai media pembelajaran**

Komik sudah banyak dikenal diberbagai kalangan usia. Komik banyak dibaca oleh anak-anak seperti halnya buku cerita. Komik dapat

---

<sup>22</sup> Sastra Negara, Hasan. (2014). *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*. Jurnal Terampil Volume 3 No. 3:66-76.

dikatakan sebagai sumber belajar bagi siswa sebab komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Popularitas komik inilah yang peranan pokok dari komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa. Penggunaan komik yang dipadukan dengan berbagai metode pengajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif. Komik diharapkan dapat membangkitkan minat baca para siswa. Melalui bimbingan guru, siswa dapat belajar mandiri dan menggali pengetahuan mereka melalui komik. Komik yang didesain berisi materi-materi keilmuan seperti halnya IPS mampu menumbuhkan minat baca siswa yang tadinya rendah. Sebab, siswa tidak terlalu tertarik untuk membaca buku-buku pelajaran yang lebih banyak berisi teks atau bacaan tanpa gambar. Komik yang dilengkapi dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas, dengan perwatakan yang realistis mampu menarik siswa dari berbagai usia. Komik dapat dijadikan sumber belajar yang efektif guna membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata dan keterampilan membaca serta memperluas minat baca. Media komik sebagai media pembelajaran telah banyak beredar dalam masyarakat. Ini tentu saja memudahkan siswa belajar dengan media tersebut.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

1. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tinggi rendahnya motivasi belajar siswa. menggunakan media pembelajaran yang baik dan cocok untuk siswa merupakan salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.
2. Media komik pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pembelajaran. Membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis, menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku teks.

3. Komik sudah banyak dikenal diberbagai kalangan usia. Komik banyak dibaca oleh anak-anak seperti halnya buku cerita. Komik dapat dikatakan sebagai sumber belajar bagi siswa sebab komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hurlock, E.B. (2000). *Perkembangan Anak*. Alih Bahasa: Melitasari Tcandrasadan Mulichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Borg, Walter R. & Gall, Meredith D. (1983). *Educational research: An introduction (4<sup>th</sup> ed)*. New York: Longman.
- Sadiman, Arief. (2000). *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan Dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Putri, C, Sukma, Yuniarti. (2009). *Media Grafis*. Bandung: Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan UPI.
- Sastra Negara, Hasan. (2014). *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*. Jurnal Terampil Volume 3 No. 3:66-76.
- Ani Widyawati, Projosantoso. (2015). *Pengembangan Media Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik SMP*. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, Volume 1-Nomor 1.

Anip Dwi Saputro. (2005). *Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Muaddib Volume 05 No. 01. ISSN 2088-3390.

Nursiwi Nugraheni. (2017). *Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Jurnal Refleksi Edukatika 7 (02).

Yolanda Febrita, Maria Ulfah. (2019). *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. Jurnal Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI, ISSN 2581-0812.