

ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PENGGUNAAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN IPA PADA SISWA KELAS V SDN 2 SIRNOBOYO TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Eros Restu Abdillah¹, Afid Burhanuddin², Ayyatullah Muhammadin Al-fath³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

Email : erosrestua@gmail.com¹, afidburhanuddin@gmail.com², ayyatullah200289@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa saat menggunakan media komik pembelajaran IPA, serta motivasi belajar siswa saat menggunakan media komik pembelajaran IPA. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V sdn 2 Sirmoboyo tahun pelajaran 2020.2021. Data yang diperoleh akan di triangulasikan menggunakan triangulasi Teknik guna mendapatkan data yang valid. Selanjutnya data tersebut dianalisis dan disajikan secara deskriptif sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil dari penelitian ini yaitu motivasi belajar siswa menggunakan media komik pembelajaran pada siswa kelas V SDN 2 Sirmoboyo dalam kategori yang baik. Pada aspek pemahaman, mayoritas siswa mampu memahami gambar, teks, dan materi pelajaran dengan sangat baik. Selain aspek motivasi belajar siswa juga menunjukkan dalam kategori yang baik. Serta dalam pemecahan soal atau kuis yang terdapat dalam media komik, siswa mampu mengerjakan kuis tersebut dengan kategori yang baik. Adapun beberapa unsur dalam media komik yang berperan penting dalam penggunaan media komik pembelajaran adalah gambar, tulisan, dan plot. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media komik dapat digunakan dalam memberikan pemahaman maupun motivasi belajar kepada siswa dengan catatan terdapat penyesuaian-penyesuaian.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Media Komik, Pembelajaran IPA

Abstract: This study aims to determine students' understanding when using science learning comics media, as well as students' learning motivation when using science learning comics media. This research is qualitative. The data in this study were collected using observation, interview, and documentation techniques with the research subjects being students of class V public elementary school 2 Sirmoboyo in the 2020-2021 school year. The data obtained will be triangulated using technical triangulation to obtain valid data. Furthermore, the data were analyzed and presented descriptively according to the research objectives. The result of this research is the students' motivation to use learning comics media in the fifth-grade students of SDN 2 Sirmoboyo in a good category. In the aspect of understanding, the majority of students can understand images, texts, and subject matter very well. In addition to the aspect of student learning motivation, it also shows in a good category. As well as in solving questions or quizzes contained in comic media, students can do the quiz in a good category. Several elements in comic media play an important role in the use of learning comics media, namely pictures, writing, and plots. Pictures are the main concern of students when using comics because students at the elementary level are interested in learning about what can be seen. Next is text (words), in comics media, text plays a role in providing an explanatory narrative about a scene or event is illustrated. The last is the plot or plot that plays a role in providing a series or stages of a scene or event that is told in comic media. Based on the results of the study, comics media can be used in providing understanding and motivation to learn to students with a note that there are adjustments.

Keywords: Learning Motivation, Comic Media, Science Learning

PENDAHULUAN

Idealnya pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara tatap muka (luring) antara siswa dengan guru di sekolah. Namun hal tersebut tidak berlaku pada pelaksanaan

kegiatan belajar mengajar di tahun pelajaran 2020/2021. Akibat adanya pandemi COVID-19 yang memaksa kegiatan belajar mengajar tidak dilakukan secara tatap muka di sekolah. Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 4 tahun 2020, dijelaskan bahwa selama masa pandemi kegiatan belajar mengajar dilakukan dari rumah masing-masing (BDR). Dalam pelaksanaan BDR, umumnya materi pelajaran dan penugasan diberikan melalui media sosial *WhatsApp*, maupun orang tua siswa/wali murid mengambilnya langsung di sekolah pada hari-hari tertentu sesuai dengan kesepakatan. Selama pelaksanaan BDR. Berdasarkan hasil dari studi awal, terdapat banyak sekali permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa selama pelaksanaan BDR. Adapun permasalahan tersebut terkait motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan. Sebab selama pelaksanaan BDR, siswa hanya diberi rangkuman materi pembelajaran dan penugasan secara berkala dalam kurun waktu mingguan. Opsi tersebut digunakan karena menyesuaikan dengan kondisi yang dirasa tidak memungkinkan apabila pembelajaran dilaksanakan secara penuh melalui media sosial.

Salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran, menurut (Satrianawati, 2018:8) media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan bagi penggunanya. Bila dikaitkan dengan pembelajaran, maka media mempunyai peranan penting dalam membantu pemrosesan informasi dari guru kepada siswa. Tentunya media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran BDR, salah satunya adalah media komik. Komik berasal dari bahasa Belanda yaitu *komiiek* yang artinya pelawak, sedangkan dalam bahasa Yunani komik berasal dari kata *komikos* atau *kosmos* yang berarti bersuka ria atau bercanda. Menurut (Kustandi, 2020:142) komik merupakan sebuah media berupa kumpulan cerita yang digambar dan dirancang sedemikian rupa yang terdiri beberapa panel yang diperjelas oleh balon-balon kata dan ilustrasi gambar sehingga memudahkan pembaca memahami isi cerita dengan mudah dan bersifat sebagai hiburan maupun edukasi. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Karena didalam komik terdapat gambar atau ilustrasi yang menceritakan suatu topik bahasan dengan disertai teks percakapan antar tokoh dalam komik tersebut.

Dalam kegiatan pembelajaran (Yaumi, 2018:123) komik sangat efektif jika diterapkan kepada anak usia rendah seperti di taman kanak-kanak atau pada kelas-kelas

rendah sekolah dasar. Selain itu, komik dapat diterapkan pada anak yang dominan kecerdasan bahasa dan kecerdasan visual karena memuat cerita-cerita dalam gambar yang berwarna-warni. Media komik dalam pembelajaran menyajikan unsur visual dan cerita yang kuat. Gambar yang divisualisasikan membuat pembaca tertarik untuk terus membacanya hingga selesai (Haka, 2018:4). Penggunaan media komik sangat berpengaruh dalam memberi pemahaman secara cepat kepada pembaca tentang hal-hal yang bermuatan edukasi. Karena bahasa gambar dan teks dalam komik mampu mentransfer pemahaman atau informasi dengan cepat terhadap suatu masalah dibandingkan hanya dengan menggunakan tulisan saja. Berdasarkan permasalahan tersebut, terdapat 2 rumusan masalah, yaitu: 1) bagaimana pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan dalam penggunaan media komik pembelajaran IPA, dan 2) bagaimana motivasi belajar siswa dalam penggunaan media komik pembelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan untuk menemukan dan mengembangkan serta menguji kebenaran suatu masalah atau pengetahuan guna mencari solusi atau pemecahan masalah tersebut. Dalam penelitian ini, permasalahan tersebut akan dikaji secara kualitatif yang bertujuan untuk mencari, menganalisis dan mengelola dari peristiwa langsung di lapangan dengan memahami interaksi sosial dengan wawancara dan observasi. Menurut (Rukin, 2019:1) penelitian kualitatif merupakan penyelidikan yang berdiri sendiri. Penelitian ini menyinggung aneka disiplin ilmu, bidang, dan tema. Penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Penelitian akan dilaksanakan di SDN 2 Sirnobojo yang beralamatkan di JL. Ki Ageng Petung, No. 64, RT 01 RW 01, Dusun Ngemplak, Kelurahan Sirnobojo, Kecamatan Pacitan, Kabupaten Pacitan. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas Va dan Vb SDN 2 Sirnobojo tahun pelajaran 2020/2021 yang jumlah populasi sebanyak 41 siswa. Dari keseluruhan jumlah populasi tersebut, peneliti hanya mengambil sebanyak 10 siswa sebagai sampel, dikarenakan proses pengambilan data dilaksanakan dalam situasi pandemic dan harus mematuhi protokol kesehatan yang berlaku.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti merupakan instrumen utama dalam mengumpulkan data dan menginterpretasikan data dengan dibimbing oleh

pedoman tes dan pedoman wawancara. Menurut (Sugiyono 2017:222) peneliti kualitatif sebagai *human instrumen*, yang berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya. Meskipun instrumen utama pada penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri tetapi tetap diperlukan instrumen bantu untuk mempermudah proses pengambilan data agar dapat berjalan secara sistematis dan terstruktur. Instrumen bantu pada penelitian adalah pedoman observasi dan pedoman wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan, diperoleh beberapa data terkait motivasi belajar siswa dalam penggunaan media komik pembelajaran IPA. Berikut adalah tabel data yang diperoleh dari observasi maupun wawancara terhadap siswa:

Aspek	Observasi	Wawancara
Pemahaman	Siswa terlihat memahami topik atau materi pelajaran yang disampaikan dalam media komik	Siswa mampu memahami topik atau materi pelajaran yang disampaikan dalam media komik
Motivasi Belajar	Siswa terlihat menyukai dan bersemangat saat menggunakan media komik	Siswa menyukai dan bersemangat apabila kegiatan pembelajaran kedepannya menggunakan media komik
Pemecahan Soal	Siswa terlihat mampu mengerjakan kuis-kuis yang ada dalam media komik	Siswa mampu mengerjakan kuis-kuis yang ada dalam media komik

Data-data terkait motivasi belajar siswa dalam penggunaan media komik yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan dijabarkan secara deskriptif dengan berdasarkan teori-teori yang relevan dengan penelitian. Berikut adalah pembahasan dari hasil data penelitian yang diperoleh.

Pemahaman Siswa Dalam Penggunaan Media Komik

Pada hakikatnya komik merupakan sebuah media yang memiliki keterpaduan antara elemen visual dengan elemen non visual di dalamnya. Selain menjadi pembeda komik dengan buku-buku lainnya, keterpaduan yang ada dalam komik juga bertujuan untuk memberikan sebuah pemahaman kepada pembaca tentang cerita ataupun informasi lainnya yang terkandung dalam suatu komik. Dalam media komik pembelajaran, terdapat beberapa unsur yang berperan penting dalam memberikan pemahaman kepada siswa. Adapun unsur-unsur tersebut adalah gambar, kata dan balon kata, serta plot. Dalam

sebuah komik, umumnya gambar memiliki peranan penting dalam memberikan gambaran kepada pembaca tentang kejadian yang diceritakan dalam komik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Batubara, 2020:116) bahwa ilustrasi atau gambar dalam sebuah komik pendidikan merupakan aset visual yang bersifat foto kolase untuk mepresentasikan seseorang, tempat, benda, ekspresi atau ide. Oleh sebab itu dalam sebuah gambar dan ilustrasi memiliki peranan dalam memberikan sebuah pemahaman kepada pembaca melalui visual. Begitu pula saat digunakan sebagai media pembelajaran, gambar mampu memberikan gambaran kepada siswa mengenai kejadian ataupun hal-hal abstrak yang sulit dipahami apabila hanya menggunakan penalaran yang berdasarkan berdasarkan teks bacaan saja.

Dalam sebuah komik, kata dapat berupa narasi percakapan antar tokoh maupun penjelasan mengenai situasi dalam cerita yang disampaikan komik tersebut. Dalam penelitian ini, kata-kata yang ada dalam media komik menggunakan Bahasa Indonesia dengan penggunaan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Seperti halnya sebuah komik pada umumnya, kata-kata yang ada dalam media komik disampaikan berupa narasi percakapan antar tokoh dan narasi penjelasan tentang situasi yang ada dalam cerita. Sedangkan sebagai pelengkap narasi-narasi tersebut, terdapat sebuah tambahan sebuah bidang yang menunjukkan monolog atau ungkapan dari tokoh dalam sebuah cerita. Plot merupakan salah satu unsur penting dalam sebuah cerita, dimana plot adalah sebuah rangkaian-rangkaian kejadian yang diceritakan dalam sebuah cerita. Dalam media komik, sebuah plot memiliki peran dalam memberikan pemahaman kepada siswa. Dengan penggunaan plot yang sederhana, maka siswa akan dengan mudah memahami rangkaian kejadian yang diceritakan dalam media komik. Sama seperti saat siswa memahami tahapan-tahapan dalam melaksanakan suatu kegiatan yang adad dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan adanya keterpaduan unsur-unsur tersebut, membuat media komik memiliki fungsi kompensatoris. Karena media komik mampu memberikan kemudahan untuk mengorganisir informasi yang telah didapat dan akan diteruskan kedalam otak yang nantinya akan diterjemahkan menjadi informasi penting (Wahyudi, 2019:6-7). Keterpaduan unsur-unsur yang ada dalam media komik mampu memudahkan siswa dalam menerima informasi baru yang berkaitan dengan materi pelajaran. Informasi tersebut yang nantinya akan diterjemahkan oleh siswa guna menjadi sebuah informasi

yang penting baginya. Selain itu media komik juga memiliki fungsi kognitif sebuah media pembelajaran. Karena media komik dinilai mampu memudahkan siswa untuk merekam kembali ke dalam otak mereka tentang apa yang telah mereka dapat (Wahyudi, 2019:6-7). Selain informasi baru, media komik juga dapat membantu siswa untuk mengingat kembali maupun memudahkan siswa dalam memahami konsep yang ada dalam informasi lama tersebut.

Motivasi Belajar Siswa Dalam Penggunaan Media Komik

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari observasi maupun wawancara, gambar merupakan unsur dalam media komik yang memegang peranan terkait motivasi belajar siswa. Karena pada pembelajaran di tingkat dasar, siswa akan lebih tertarik belajar menggunakan buku yang memiliki gambar dari pada buku yang hanya berisi teks saja. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Ntobuo, 2018:1) bahwa komik dapat memotivasi siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media komik dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mayoritas siswa tingkat sekolah dasar saat ini merasa cepat bosan apabila membaca buku yang minim gambar dan ilustrasi. Sebagai sebuah media pembelajaran, terdapat dua fungsi terkait motivasi belajar yang harus diperhatikan dalam menentukan media komik yang akan digunakan.

Pertama adalah fungsi atensi, sebuah media pembelajaran mampu menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar mampu berkonsentrasi pada pelajaran yang berkaitan dengan media tersebut. Kedua adalah fungsi afektif, yaitu media pembelajaran yang digunakan bertujuan untuk menggugah semangat belajar siswa. Dalam hal ini, media komik tentu bergantung pada gambar atau ilustrasi yang ditampilkan sesuai dengan hasil dari pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti. Namun guna memaksimalkan penggunaan media komik, haruslah terdapat keterpaduan antara gambar, teks, serta alur cerita. Gambar yang akan digunakan hendaknya memiliki desain serta warna yang mampu menarik perhatian dan disukai oleh siswa

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pemahaman siswa dalam penggunaan media komik tergolong dalam kategori baik, hal tersebut terlihat dari hasil pengerjaan kuis dalam media komik yang minim kesalahan. Selain itu terdapat kecocokan antara data yang didapat dari observasi dengan data yang didapat melalui wawancara dengan siswa. Salah satu faktor yang dapat memberi

pemahaman kepada siswa terkait topik atau materi pelajaran yang ada dalam media komik adalah terdapatnya keterpaduan antara gambar dengan teks. Motivasi belajar siswa dalam penggunaan media komik tergolong dalam kategori yang baik, hal tersebut terlihat dari hasil observasi dengan wawancara yang menunjukkan kecocokan bahwa siswa menyukai dan bersemangat saat menggunakan media komik. Salah satu faktor penyebabnya adalah gambar-gambar dalam media komik yang dirasa mampu menghilangkan rasa bosan siswa saat belajar, selain itu adanya kuis juga dapat memberikan tantangan kepada siswa saat belajar menggunakan media komik.

Saran

Berdasarkan simpulan penelitian yang telah diuraikan, terdapat beberapa saran yaitu: 1) bagi guru dapat menggunakan media komik dalam memberikan pemahaman kepada siswa terkait materi-materi yang terkesan abstrak bagi siswa. Selain itu media komik juga dapat digunakan sebagai selingan supaya siswa tidak merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. 2) bagi siswa hendaknya lebih fokus saat belajar menggunakan media komik. 3) bagi peneliti lain, penelitian ini telah dilakukan sesuai dengan sistematisa dan metode penelitian, hasil penelitian yang dilakukan peneliti ini dapat ditindak lanjuti oleh peneliti lain dengan lebih cermat dan lebih luas terkait lokasi penelitian maupun keaktifan yang akan diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, Hamdan Husein. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing
- Haka, Nukhbatul Bidayati & Suhanda. 2018. "Pengembangan Komik Manga Biologi Berbasis Android Unuk Peserta Didik Kelas XI Ditingkat SMA/MA". *Journal of Biology Education*. Vol. 1 No. 1 tahun 2018. Kudus: IAIN Kudus
- Kustandi, Cecep & Darmawan, Daddy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat)*. Jakarta: Kencana
- Ntobuo, Nova Elsy, (et al). 2018. "The Development Of Gravity Comic Learning Media Based On Gorontalo Culture". *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. Vol. 7 No. 2 tahun 2018. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Rukin. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Talakar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Wahyudi, Dwi Fajar & Saputri, Sri Koriaty. 2019. *Media Pembelajaran IPA SMP Desain Sederhana Hingga Berbasis ICT*. Pontianak: Program Studi Pendidikan Fisika IKIP PGRI Pontianak

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group

