

PEMANFAATAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Rika Mariani¹, Rita Novita², Siti Mayang Sari³

^{1, 2, 3}Universitas Bina Bangsa Getsempena, Jl. Tanggul Krueng Lamnyong No.34, Banda Aceh, Indonesia
Email: rikamariani27@gmail.com

Article History

Received: 19-12-2023

Revision: 24-12-2023

Accepted: 26-12-2023

Published: 27-12-2023

Abstract. One of the subjects that is a challenge in providing education in the 21st century is the learning process in Indonesian language subjects. The Indonesian language learning method in class tends to be monotonous using the lecture method, making students easily bored and not understanding the material. On the other hand, the implementation of learning uses illustrated, easy-to-carry and read comic media which can contain text, images and scenes. This can be an alternative medium for learning Indonesian because it stimulates students to be creative, imaginative and innovative, and encourages them to be independent. This research aims to analyze the benefits of using comics as a medium for learning Indonesian to increase student motivation and learning outcomes. This research uses a literature review method with descriptive analysis techniques. Researchers collected data from previous relevant studies within the last ten years. The results of the research that has been carried out illustrate that the use of comic media in learning Indonesian can significantly increase student motivation and learning outcomes.

Keywords: Comics, Learning Media, Motivation, Learning Results

Abstrak. Salah satu mata pelajaran yang menjadi tantangan dalam penyelenggaraan pendidikan di abad 21 adalah pembelajaran proses pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas cenderung monoton dengan menggunakan metode ceramah membuat siswa mudah bosan dan kurang memahami materi. Di sisi lain, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik bergambar, mudah dibawa, dan dibaca yang dapat memuat teks, gambar, dan adegan. Ini bisa menjadi sebuah media alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia karena merangsang siswa untuk berkreasi, imajinatif, dan inovatif, serta mendorong mereka untuk mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis manfaat penggunaan komik sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka dengan teknik analisis deskriptif. Peneliti mengumpulkan data dari sebelumnya studi yang relevan dalam sepuluh tahun terakhir. Hasil penelitian yang telah dilakukan menggambarkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kata Kunci: Komik, Media Pembelajaran, Motivasi, Hasil Belajar

How to Cite: Mariani, R., Novita, R. & Sari, S.M. (2023). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4 (3), 2881-2887. <http://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.664>

PENDAHULUAN

Era abad ke-21, kemajuan teknologi melaju pesat, memberikan dampak positif di berbagai sektor masyarakat. Mulai dari industri, transportasi, hingga pelayanan umum dan ekonomi, semua sektor telah mengadopsi teknologi untuk mempermudah tugas-tugas mereka. Pendidikan, sebagai pilar penting dalam kemajuan masyarakat, tidak terkecuali dari pengaruh positif teknologi ini. Untuk tetap relevan dengan perkembangan zaman, sektor pendidikan perlu lebih giat memanfaatkan teknologi dalam sistem pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi elemen kunci, dan penyampaian informasi kepada peserta didik menjadi kunci utama dalam menjalankan pembelajaran yang efektif (Mustaqim, 2016). Kemajuan teknologi, terutama melalui jaringan internet, memungkinkan informasi untuk bergerak lebih cepat. Di bidang pendidikan, penggunaan media pembelajaran yang canggih seperti proyektor, presentasi berbasis power point, media film, dan buku elektronik adalah contoh konkret dari evolusi teknologi dalam mendukung proses pembelajaran (Rosdiana, 2016).

Salah satu sarana penyampaian informasi yang memiliki potensi sebagai alat bantu pembelajaran adalah komik, terutama dalam bentuk digital. Komik telah menjadi media yang dikenal oleh masyarakat dalam format cetak sejak lama. Namun, dengan kemajuan teknologi, bentuk komik telah modernized menjadi versi digital, memungkinkan akses tanpa batasan waktu dan tempat melalui perangkat ponsel pintar. Meskipun awalnya komik hanya dianggap sebagai hiburan dan fiksi semata, perkembangan masyarakat menciptakan kategori-kategori baru yang mengandung unsur pendidikan, seperti edukasi dan fakta-fakta informasi.

Pada abad ke-21 ini, mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu tantangan dalam dunia pendidikan, sebab berdasarkan hasil analisis (Mardhatillah & Anzar, 2017), siswa masih mengalami kesulitan dalam belajar Bahasa Indonesia serta masih kurang termotivasi dan berminat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode pengajaran di kelas seringkali monoton dengan pendekatan ceramah, menyebabkan kebosanan dan kurang pemahaman materi oleh peserta didik. Sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia, beberapa metode alternatif telah dicoba, seperti memutar video pembelajaran atau melakukan praktik langsung. Namun, kedua pendekatan tersebut memerlukan persiapan dan pelaksanaan yang cukup lama, serta memerlukan perangkat khusus.

Di sisi lain, media komik, yang dapat membawa gambar, mudah dibawa, dan dapat diakses dengan cepat, memiliki potensi untuk merancang imajinasi siswa dan mencapai pembelajaran mandiri yang tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi penggunaan komik sebagai alat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan *literature review* dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Teknik tinjauan literatur sistematis digunakan untuk menghimpun data dan materi dari artikel jurnal ilmiah yang diterbitkan dalam 10 tahun terakhir dengan kata kunci "media", "komik", "pembelajaran", dan "Bahasa Indonesia". Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh data informasi yang bersifat teoritis dan terorganisir secara sistematis. Data berasal dari berbagai sumber yaitu *google scholar*, *eric library*, maupun *scopus.com*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiono, 2018).

HASIL

Hasil data penelitian yang dimasukkan dalam kajian literatur ini adalah analisis dari rangkuman artikel yang di dokumentasi terkait dengan pemanfaatan media komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Penelitian terdahulu yang relevan

No.	Author	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	(Agustin et al., 2023)	Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kurikulum Merdeka	Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh penggunaan media komik digital dan telah teruji mempunyai implikasi terhadap meningkatnya hasil belajar beserta minat belajar peserta didik.
2.	(Musfiroh, 2018)	Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Negeri Sinduadi 1	Ada pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri Sinduadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t test pada posttest keterampilan bercerita siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
3.	(Suparman et al., 2020)	Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar	Terdapat pengaruh positif antara penggunaan media komik terhadap minat baca dan hasil belajar siswa.
4.	(Meidyawati, 2018)	Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Membaca Pemahaman di Kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya	Terdapat pengaruh dari penggunaan media komik terhadap hasil membaca pemahaman siswa kelas V di SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya.
5.	(Dwitiyah, 2023)	Penerapan Penggunaan Media Komik Life Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD	Penggunaan media pembelajaran bagi guru dalam penelitian kelas diatas merupakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas akan berpengaruh terhadap minat belajar siswa dan hasil belajar siswa

6.	(Rusmayana et al., 2023)	Pengaruh Penerapan Bahan Ajar Berbasis Komik Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas I SDIT Takwa Cendekia Makassar	Penerapan bahan ajar bahasa Arab berbasis komik memiliki pengaruh terhadap minat dan hasil belajar bahasa Arab siswa di SDIT Takwa Cendekia Makassar.
7.	(Rere et al., 2022)	Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Jaticempaka VI Bekasi	Berdasarkan hasil post-test, diperoleh bahwa hasil rata-rata skor keterampilan bercerita siswa setelah dibelajarkan dengan menggunakan media komik (kelas eksperimen) lebih tinggi dibandingkan hasil rata-rata skor keterampilan bercerita siswa yang tidak menggunakan media komik (kelas kontrol). Artinya terdapat pengaruh media pembelajaran komik terhadap keterampilan bercerita Bahasa Indonesia siswa kelas III Jaticempaka VI Bekasi
8.	(Purtuna et al., 2023)	Pemanfaatan Media Komik Tematik Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di MIS Bawari	Terdapat pengaruh dari penggunaan media komik terhadap minat belajar tema 7 subtema 4 pembelajaran 6 peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Swasta Bawari Pontianak
9.	(Nur Haqiqi & Benny Angga Permadi, 2022)	Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di MI The Noor	Terdapat pengaruh dalam penggunaan media komik terhadap hasil belajar peserta didik
10.	(Nurmayanti Zulhiyah, 2022)	Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MI Baiturrahman Nw Pemepek	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MI Baiturrahman NW Pemepek.

DISKUSI

Berdasarkan analisis tabel hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media komik dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi, terutama dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran lainnya. Penggunaan komik secara visual, bahkan dengan tambahan elemen audio jika media komik dilengkapi dengan suara, memberikan rangsangan yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar. Sejalan dengan itu, menggunakan komik sebagai media pembelajaran juga berdampak positif pada hasil belajar siswa, dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan komik, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kelebihan media komik tidak hanya terbatas pada kapasitasnya untuk menyajikan informasi dan cerita yang lebih kaya dibandingkan dengan media konvensional seperti buku teks, tetapi juga dalam penyampaian informasi visual. Media komik memberikan kemudahan

kepada peserta didik dalam menyerap berbagai materi, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Media pembelajaran merupakan komponen krusial yang dapat mendukung siswa dalam proses pembelajaran dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran dapat secara tidak langsung mempengaruhi semangat dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan meningkatnya minat dan semangat belajar siswa, diharapkan kualitas pembelajaran juga akan meningkat, sesuai dengan harapan yang diinginkan.

Membaca buku memiliki dampak yang signifikan pada keterampilan membaca siswa, namun buku pelajaran seringkali kurang efektif dalam menarik dan memotivasi siswa untuk membaca. Diharapkan bahwa penggunaan lingkungan pengajaran komik yang dibuat oleh guru untuk siswa dapat meningkatkan minat siswa, sehingga berdampak positif pada minat baca mereka. Penerapan media komik dalam pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, memiliki dampak besar terhadap literasi membaca siswa sekolah dasar. Tampilan komik digital yang penuh warna dan kreatif dapat melibatkan siswa sekolah dasar dan mendorong mereka untuk membaca. Oleh karena itu, semakin banyak guru yang menggunakan sumber komik digital untuk pembelajaran, semakin banyak siswa yang terdorong untuk membaca.

Media komik digital tidak hanya meningkatkan minat baca siswa, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan kebiasaan membaca dan kemampuan siswa dalam menceritakan kembali apa yang telah dibacanya. Sebaliknya, kebosanan yang sering dirasakan siswa saat membaca buku biasa tidak terjadi saat mereka membaca komik digital yang terlihat menarik. Komik juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas, karena komik dapat dirancang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Dalam peranannya sebagai duta pembelajaran, komik menyajikan sumber visual yang menarik untuk membangkitkan minat belajar siswa. Dengan bantuan komik, siswa dapat terstimulasi untuk belajar dan menguasai pelajaran dengan cepat, terutama dalam hal membaca. Pemanfaatan komik dalam pembelajaran membuat proses tersebut lebih menghibur dan aktif.

KESIMPULAN

Media pembelajaran memiliki peran krusial karena dapat membantu siswa dalam memahami materi dan mempercepat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara tidak langsung dapat memberikan dampak positif terhadap semangat dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Diharapkan peningkatan minat dan semangat belajar siswa dapat membawa dampak positif pada kualitas pembelajaran, sehingga hasil yang dicapai

sesuai dengan harapan. Pembelajaran melalui komik diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa dan aspek lainnya, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Komik juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran di dalam kelas, karena komik dapat dirancang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Dalam peranannya sebagai duta pembelajaran, komik dapat memanfaatkan sumber visual yang menarik untuk membangkitkan minat belajar siswa. Dengan bantuan komik, siswa dapat merasa tertarik untuk belajar dan menguasai pelajaran dengan cepat, terutama dalam hal membaca. Pemanfaatan media tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menghibur dan aktif. Meskipun terdapat beberapa kelemahan, seperti persiapan yang memerlukan waktu cukup lama serta kebutuhan bakat khusus dalam menggambar komik atau menyusun cerita, banyak komik cetak maupun digital yang telah tersedia, memudahkan dan mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, tugas pendidik hanya perlu memilih dengan cermat komik yang sesuai dengan materi ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik.

REFERENSI

- Agustin, S. W., Kusmiyati, K., & Faizin, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kurikulum Merdeka. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 16(2), 281. <https://doi.org/10.30651/st.v16i2.18097>
- Dwitiyah, A. (2023). Penerapan Penggunaan Media Komik Life Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2023*, 78–82.
- Mardhatillah, & Anzar, S. F. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016. *Bina Gogik*, 4(1), 53–64.
- Meidyawati, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Membaca Pemahaman di Kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya. *All Rights Reserved*, 5(2), 283–295. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Musfiroh, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Negeri Sinduadi 1. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2044–2053.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Nur Haqiqi, & Benny Angga Permadi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di MI The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 164–172. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274>
- Nurmayanti Zulhiyah. (2022). Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mi Baiturrahman Nw Pemepek. *Al-Mujahidah*, 3(1), 323–330. <https://doi.org/10.51806/al-mujahidah.v3i1.42>

- Purtuna, D. I., Asmiati, S., & Setyaningrum, V. (2023). Pemanfaatan Media Komik Tematik Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di Mis Bawari. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1406–1415. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2550>
- Rere, A., Meilana, S. F., & Saputra, N. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Jaticempaka VI Bekasi. *Jurnal Eksperimental: Media Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 27–35. <https://doi.org/10.58645/eksperimental.v9i2.136>
- Rosdiana, R. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah Di Kota Palopo (Studi Kasus Di 5 Sekolah Menengah Di Kota Palopo). *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(1), 73. <https://doi.org/10.24256/akh.v4i1.452>
- Rusmayana, Kamaluddin, & Hamka. (2023). Pengaruh Penerapan Bahan Ajar Berbasis Komik Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas I SDIT Takwa Cendekia Makassar. *Shaut Al-'Arabiyah*, 11(1).
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 57–64. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2860>