

STUDI LITERATUR: KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF

Dian Ratna Puspananda
Fakultas Pendidikan Matematika dan IPA, IKIP PGRI Bojonegoro
Email: bjn.air87@gmail.com

***Abstract:** This study aims to gather sufficient information about the development of comics as an effective learning medium. This research method is a literature study that collects some previous research to answer the development of comics as an effective learning medium. The results of this study show that comics are a very effective learning medium to increase student and student interest, motivation, activities, and learning outcomes. Comic learning media is a learning media favored by students. This can be seen from the research results of the previous articles which show that the response of students is very positive with the presence of comics as a learning medium.*

***Keywords:** Literature Study, Comic, Learning Media*

***Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang cukup tentang pengembangan komik sebagai media pembelajaran yang efektif. Metode penelitian ini adalah studi literatur yang mengumpulkan beberapa penelitian sebelumnya untuk menjawab pengembangan komik sebagai media pembelajaran yang efektif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komik adalah media pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan minat, motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa serta mahasiswa. Media pembelajaran komik adalah media pembelajaran yang digemari peserta didik. Hal ini nampak dari hasil penelitian dari artikel-artikel sebelumnya yang menunjukkan bahwa respon peserta didik sangat positif dengan adanya komik sebagai media pembelajaran.*

***Kata Kunci:** Studi Literatur, Komik, Media Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Pembelajaran akan diminati oleh siswa jika proses belajar berjalan dengan menyenangkan. Salah satu cara agar proses belajar menjadi menyenangkan dan bermakna serta mudah dipahami oleh siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat atau sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran. Diantara banyak media pembelajaran yang ada, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah komik. Melalui komik, selain siswa bisa mengetahui konten atau isi materi, siswa juga bisa menumbuhkan karakter seperti tokoh dalam komik baik secara tersirat maupun tersurat. Menurut Gene Yang sebagaimana dikutip oleh Avrilliyanti

et al. (2013:157), “komik memiliki lima kelebihan jika dipakai dalam pembelajaran, yaitu: (1) Memotivasi; (2) Visual; (3) Permanen; (4) Perantara; (5) Populer.” Hasil penelitian Listiyani & Widayati (2012) menunjukkan bahwa dengan media komik dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk menambah rasa ingin tahu, pengetahuan, dan wawasan.

Komik merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Inggris, yakni *comic* yang berarti cerita gembira. Menurut definisi KBBI (2008), komik adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, sebagaimana dikutip oleh Listiyani & Widayati (2012:80), komik

adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Predikat menghibur dan menyenangkan telah melekat pada komik semenjak awal kemunculannya pada tahun 1980.

Komik bermanfaat untuk menyampaikan pesan secara visual dalam bentuk grafis dari sumber kepada penerima pesan yang dituju. Menurut Sadiman *et al.* (2012:28-29), secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Hal tersebut membuat komik juga bisa berfungsi sebagai suplemen dalam suatu pembelajaran. Suplemen merupakan sesuatu yang ditambahkan untuk melengkapi.

Peran komik sebagai suplemen pembelajaran berfungsi untuk melengkapi materi dalam suatu pokok bahasan tertentu. Pelengkap yang dimaksud yakni melengkapi dalam penyaluran konsep, terutama konsep abstrak supaya dapat lebih mudah dicerna oleh pembaca. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, obyek atau peristiwa dapat di bawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak/ peserta didik dibawa ke obyek/ peristiwa tersebut (Sadiman *et al.*, 2012: 29).

Komik menyajikan tampilan yang menarik, serta tersusun atas alur cerita yang mudah dipahami. Melalui komik, pembelajaran akan terasa lebih ringan karena diselingi dengan cerita dan gambar yang lucu. Hal ini sangat menarik untuk menanamkan aspek kognitif peserta didik secara sistematis. Aspek afektif dan pesan moral juga bisa ditanamkan dalam pembelajaran menggunakan komik, yakni melalui karakter tokoh yang ada pada suatu komik tersebut. Berdasarkan uraian tersebut,

maka dengan studi literatur komik sebagai media pembelajaran yang efektif, diharapkan komik menjadi alternatif media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam mata pelajaran dan jenjang pendidikan apapun.

METODE PENELITIAN

Metode penulisan artikel ini adalah studi literatur dari hasil penelitian yang sudah dipublikasikan dalam jurnal nasional. Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola bahan penelitian.

Pengertian lain tentang Studi literatur adalah mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi ini dapat dicari dari buku, jurnal, artikel laporan penelitian, dan situs-situs di internet. Output dari studi literatur ini adalah terkoleksinya referensi yang relevan dengan perumusan masalah. Hasil penelitian yang dikaji mengenai komik dan pengembangan komik sebagai media pembelajaran yang efektif selama enam tahun terakhir (2016-2021). Hasil studi literatur tersebut akan disajikan dalam diagram yang memudahkan pembaca dalam keefektifan komik sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) agar siswa lebih tertarik dan berminat untuk mempelajari materi tertentu. Media pembelajaran merupakan berbagai macam alat yang membantu pengajar (guru) dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah diterima oleh peserta didik. Saat ini media pembelajaran sangat beragam jenisnya, mulai dari media pembelajaran manual sampai media pembelajaran digital.

Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang pada awalnya berupa

kumpulan kertas dan buku bergambar, serta berisi cerita yang menarik . Namun seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, maka media pembelajaran komik ini dikembangkan menjadi berbagai bentuk yang lebih menarik minat siswa.

Beberapa penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada tahun (2016-2021) yang membahas komik sebagai media pembelajaran yang efektif akan disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1.

Penelitian dan Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran yang Efektif

No.	Peneliti dan Tahun Terbit	Judul
1.	Meyta Pritandhari (2016)	Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro (Pritandhari, 2016)
2.	Desi Kurniati, Dewi Rahimah, dan Rusdi (2017)	Efektivitas Media Komik Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V SD Negeri di Kota Bengkulu (Kurniati et al., 2017)
3.	Michael Amin Manalu, Yusuf Hartono, Nyimas Aisyah (2017)	Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Nilai Karakter Pada Materi Trigonometri di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara (Manalu et al., 2017)
4.	Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva (2017)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo
		Negerikaton Pesawaran(Rifky, 2017)
5.	Regita Anesia, Bambang Sri Anggoro, Indra Gunawan (2018)	Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus(Anesia et al., 2018)
6.	Diolia Boangmanalu, I Nyoman Jampel, Ign. I Wayan Suwatra (2018)	Pengembangan Media Komik Dengan Model Hannafin Dan Peck Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun 2017/2018 (Boangmanalu et al., 2018)
7.	Wardawati A. Mujawal, Asmar Bani, Karman La Nani (2018)	Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi SPLDV(Mujawal et al., 2018)
8.	Nurhayati, Aswar, Irfan Arifin (2018)	Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar(Nurhayati et al., 2018)
9.	Edwin Adrianta Suriyah, I Made Feby Anggara, Kadek Indah Yanti, Ni Luh Wahyu Santika Sari, Listiyani Dewi Hartika, Ni Putu Rizky Eka Ramayanti, Komang Ayu Asteria Asawisti Sukma Sugiri (2018)	Komik Sebagai Media Pembelajaran Statistika (Suriyah et al., 2018)
10.	Rica Wijayanti, Buaddin Hasan, Rishi	Media <i>Comic Math</i> Berbasis <i>Whiteboard Animation</i>

kepada seluruh jenjang pendidikan, mulai dari anak usia dini, siswa Sekolah Dasar sampai dengan mahasiswa Perguruan Tinggi. Selain itu media komik juga bersifat sangat fleksibel. Media komik bisa diimplementasikan pada berbagai mata pelajaran seperti matematika, IPA, IPS, dan lain-lain.

Media komik juga dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti komik strip (rangkain gambar yang disusun dalam sebuah cerita). Ada pula pengembangan komik model hanna dan peck yang menggunakan software *photoshop* untuk membuat gambar yang lebih menarik. Selain itu seiring kemajuan teknologi yang pesat dikembangkan juga komik yang berbasis android, komik online, dan *e-comic*. Hal ini dimaksudkan agar komik sebagai media pembelajaran bisa diterima dan mudah diaplikasikan oleh siswa yang sebagian besar sekarang adalah generasi yang sudah sangat akrab dengan teknologi serta sosial media, sehingga jika komik dikembangkan dengan cara-cara tersebut (*e-comic*, komik online, dan komik berbasis android) siswa akan lebih mudah dan tertarik untuk belajar. Apalagi pengembangan komik menggunakan *whiteboard animation* pada mata pelajaran matematika yang dilakukan oleh Wijayanti, dkk(2018), dimana gambar dalam komik bisa bergerak, sehingga pembelajaran akan menjadi semakin menyenangkan dengan media tersebut.

Pengembangan komik sebagai media pembelajaran tidak terbatas hanya berdasarkan kebutuhan teknologi yang semakin komprehensif, tetapi melalui media komik kita juga bisa menyisipkan nilai karakter pada komik tersebut. Penyisipan nilai karakter juga berperan sangat penting. Melalui komik yang diberikan akan ada banyak hal yang diperoleh, yaitu materi yang tersampaikan dengan cara menyenangkan serta nilai karakter yang menjadi pesan tersirat dalam pembelajaran tersebut.

Pengembangan komik sebagai media pembelajaran tersebut sudah melalui uji validasi produk, dimana uji tersebut bertujuan untuk menguji tingkat keajegan produk yang sudah dibuat, sedangkan uji efektivitas bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas dalam produk yang dibuat. Uji ahli produk terdiri dari ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajaran.

Hasil penelitian dari artikel – artikel penelitian yang sudah tertulis sebelumnya adalah komik adalah media pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan minat, motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa serta mahasiswa. Media pembelajaran komik adalah media pembelajaran yang digemari peserta didik. Hal ini nampak dari hasil penelitian dari artikel-artikel di atas yang menunjukkan bahwa respon peserta didik sangat positif dengan adanya komik sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

Sejatinya kegiatan atau aktivitas pembelajaran adalah kebutuhan mutlak peserta didik, sehingga pembelajaran harus dijadikan sebagai kegiatan yang menyenangkan. Media pembelajaran komik menjadi salah satu alternatif yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif. Komik adalah media pembelajaran yang fleksibel karena dapat diimplikasikan dalam mata pelajaran apapun dan pada jenjang apapun juga.

DAFTAR PUSTAKA

Anesia, R., Anggoro, B. ., & Gunawan, I. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 53–57. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>

Avrilliyanti, H., S. Budiawanti, & Jamzuri.

2013. *Penerapan Media Komik untuk Pembelajaran Fisika Model Kooperatif dengan Metode diskusi pada Siswa SMP Negeri 5 Surakarta Kelas VII Tahun Ajaran 2011/2012 Materi Gerak*. Jurnal Pendidikan Fisika 1(1): 156-163.
- Boangmanalu, D., Jampel, I. N., & Suwatra, I. I. W. (2018). *Pengembangan Media Komik dengan Model Hannafin dan Peck Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun 2017 / 2018 Jurusan Teknologi Pendidikan Teknolog Pendidikan haruslah membantu guru dalam pembuatan contoh Media Presentasi (PPT)*, Vid. 6, 170–179.
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–162. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>
- Irawan, L., Yuliani, E., & Januardi. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi Di SMK PGRI Palembang. *Jurnal Neraca*, 3(1), 99–107.
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV*. 4(19), 939–946.
- Kurniati, D., Rahimah, D., & Rusdi, R. (2017). Efektivitas Media Komik Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri 6I Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 14–19. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.14-19>
- Listiyani, I.M. & A. Widayati. 2012. *Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia 10(2): 80-94.
- Nella, S. R., Sylvia I. (2020). Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Sosiologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta didik Pada Materi Konflik Sosial di Kelas XI SMAN 1 Payakumbuh. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, vol 1 (3).228-238
- Manalu, M. A., Hartono, Y., & Aisyah, N. (2017). Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Nilai Karakter pada Materi Trigonometri di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Elemen*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.29408/jel.v3i1.305>
- Mujahadah, I., Triono, M., Pgsd, P. S., Pendidikan, U., & Sorong, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili*. 3(1).
- Mujawal, W. A., Bani, A., & Nani, K. La. (2018). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi SPLDV. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 1–14.
- Nurhayati, N., Aswar, A., & Arifin, I. (2018). Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imajinasi*, 2(2), 25. <https://doi.org/10.26858/i.v2i2.9550>
- Perkantoran, P. A., & Maret, U. S. (2018). *SEKREKOM: Media Pembelajaran Komik Online Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Kearsipan Smk Batik 2 Surakarta*.
- Pritandhari, M. (2016). Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan

- Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/10.24127/ja.v4i2.631>
- Rifky, H. &. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46.
- Sadiman, Arief. S., dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada Listiyani, I.M. & A. Widayati. 2012. *Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 10(2): 80-94.
- Saleh, A. K., & Kediri, S. M. P. N. (2019). *Peer reviewed under responsibility of Universitas Nusantara PGRI Kediri*. © 2019 Universitas Nusantara PGRI Kediri, All right reserved, This is an open access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). 5(1), 40–47.
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2006), 135–141. <file:///C:/Users/LENOVO/AppData/Local/Temp/13156-19771-1-SM.pdf>
- Surijah, E. A., Anggara, F., Yanti, K. I., Luh, Ni Wahyu Santika Sari, L. D. H., Ramayanti, N. P. R. E., Sugiri, & Sukma, K. A. A. A. (2018). Komik sebagai media pembelajaran visual. *Jurnal Psikologi Insight*, 2(2), 39–50. <http://nirmana.petra.ac.id/index.php/dk/v/view/16441>
- Wijayanti, R., Hasan, B., & Loganathan, R. K. (2018). Media comic math berbasis whiteboard animation dalam pelajaran matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 5(1), 53. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v5i1.19207>
- Witanta, V. A., Baiduri, B., & Inganah, S. (2019). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematikapada Materi Perbandingan Kelas Vii Smp. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.36706/jls.v1i1.9565>
- Witurachmi, CMS dan Hamidi N. (2018). Pengembangan Komik Akuntansi Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Laporan Keuangan. *Jurnal Tata Arta*. Vol. 4 (3). 43-53

