

Penerapan media komik digital pada pembelajaran IPA sekolah dasar

Melgina Choirunisa ✉, Universitas PGRI Madiun

Pinkan Amita Tri Prasasti, Universitas PGRI Madiun

Raras Setyo Retno, Universitas PGRI Madiun

✉ melginachrnrsa@gmail.com

Abstract: In the modern era, technological advances in today's times are increasingly sophisticated. The use of technology that supports the learning process is also increasingly advanced. A teacher cannot only use bulk as a learning aid, so it is necessary to have a learning media for teacher to help gulrul in making the learning situation more interesting and fun for students. One of the factors causing the low quality of education is the use of less than optimal learning media. Teachers have never applied interesting media during teaching, causing a decrease in student learning outcomes. To improve student learning outcomes, from existing problems, interesting learning media is needed. The media is digital comics, media that contains natural resource materials. The results showed that there was an influence of digital comic media on the science learning outcomes of fourth grade students. Because students in learning are more active in following the topics explained by the teacher and the material is easier to understand. This makes student learning outcomes increase.

Keywords: Digital comics, learning outcomes, science

Abstrak: Era modern sekarang ini kemajuan teknologi pada zaman saat ini semakin canggih. Penggunaan teknologi yang menunjang proses pembelajaran pun semakin maju. Seorang guru tidak bisa hanya menggunakan buku saja sebagai alat bantu pembelajaran, maka diperlukan adanya media pembelajaran guna untuk membantu guru dalam membuat situasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu faktor penyebab rendahnya mutu pendidikan adalah pemanfaatan media belajar yang kurang optimal. Guru belum pernah menerapkan media yang menarik selama mengajar, sehingga menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dari permasalahan yang ada, diperlukan media pembelajaran yang menarik. Media tersebut adalah *komik digital*, media yang di dalamnya memuat materi sumber daya alam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media komik digital terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV. Karena siswa dalam pembelajaran lebih aktif dalam mengikuti topik yang dijelaskan oleh guru dan materi lebih mudah dipahami. Hal ini membuat hasil belajar siswa meningkat.

Kata kunci: Komik digital, hasil belajar, IPA

PENDAHULUAN

Pada jenjang pendidikan ini mata pelajaran yang diajarkan salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan cara untuk mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, proses penemuan, dan memiliki sikap ilmiah (Amita, 2018). Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar menenkkankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan ketrampilan proses dan sikap ilmiah (Retno, Pinkan, & Naniek, 2022). Dalam pembelajaran IPA, siswa harus aktif dan kreatif dalam memahami materi dan konsep pembelajaran, dan untuk itu guru yang kompeten perlu membimbing proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar, pelajaran IPA harus dirancang menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Zaman era modern kemajuan teknologi pada saat ini semakin canggih. Penggunaan teknologi yang menunjang proses pembelajaran pun semakin maju. Seorang guru tidak bisa hanya menggunakan buku saja sebagai alat bantu pembelajaran, maka diperlukan adanya media pembelajaran guna untuk membantu guru dalam membuat situasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Permasalahan hasil observasi di sekolah dasar, bahwa pemilihan media pembelajaran oleh guru masih kurang, masih sering menggunakan buku pelajaran, kurangnya motivasi dan minat belajar siswa serta munculnya kebosanan belajar terkait dengan kemonotonan guru. Dalam pembelajaran guru menggunakan media gambar yang ditempelkan di kertas yang berukuran besar beserta tulisan yang terlihat kecil, sehingga media tersebut kurang efektif dan kurang menarik bagi siswa karena tulisan tersebut tidak terlihat dengan jelas. Maka perlunya inovasi baru dalam pembelajaran agar pelajaran lebih menarik.

Media pembelajaran merupakan alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya (Isran Rasyid & Rohani, 2018). Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang pelaksanaan proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran (Nindya, Hagus, & Raras, 2016). Dengan menggunakan media pembelajaran, maka diharapkan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar. Media pembelajaran yang baik merupakan media pembelajaran yang interaktif, artinya bias membangkitkan motivasi siswa sehingga dapat meningkatkan keaktifan, interaksi, umpan balik, serta penguatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan peminat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bias berpengaruh secara psikologis kepada anak (Ermawati & Rufaidah, 2019). Tetapi penggunaan teknologi digital didalam menunjang proses pembelajaran belum diterapkan secara maksimal karena beberapa kendala seperti memilih ataupun merancang media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, mengoperasikan media pembelajaran berbasis Ilmu Teknologi (IT) dan lain-lain.

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan dan pengetahuan bagi pembacanya (Nurhayati, 2019). Dengan perkembangan teknologi saat ini komik sudah beralih dalam bentuk digital, dimana karakter dapat disesuaikan dalam bentuk animasi maupun gambar hidup yang disajikan melalui informasi atau pesan melalui media elektronik dalam bentuk cerita bergambar. Kelebihan komik digital adalah mampu menciptakan minat siswa, materi menjadi lebih menarik, membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak (S. Ayu et al., 2021).

Berdasarkan permasalahan yang terdapat di sekolah, solusi untuk mengatasi masalah di atas adalah menerapkan bahan ajar IPA berupa komik digital. Alasan pemilihan media ini karena komik digital merupakan media yang memudahkan peserta didik dalam pemahaman secara menyeluruh, membangun imajinasi, kemudian menuangkan ide-

idenya, sehingga dapat digunakan pada pembelajaran IPA. Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media memungkinkan siswa menguasai aspek pengetahuan dan skill. Guru dapat menggunakan bahan ajar ini untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, karena konten cerita kartun dapat memudahkan siswa untuk memahami konsep materi yang diajarkan. Alasan untuk memilih solusi ini adalah bahwa informasi dalam buku siswa masih tergolong umum dan luas, sehingga sulit untuk dilakukan siswa untuk memahami isi buku tersebut. Media pembelajaran komik digital akan membantu peserta didik belajar dan memahami bahan pelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dan kemauan belajar siswa.

METODE

Metode yang digunakan adalah penelitian kepustakaan dimana penulis mengumpulkan artikel dan jurnal yang berhubungan dengan topik yang dibahas saat menulis artikel ini. Penelitian kepustakaan adalah kegiatan yang berkaitan dengan cara pengumpulan data kepustakaan, pembacaan, pencatatan, dan pengolahan dokumen penelitian untuk keperluan pelaksanaan karya ilmiah. Metode ini merupakan kajian pustaka dari berbagai artikel empiris serta penelitian dan publikasi lain yang berkaitan dengan topik bahasan. Dalam pendekatan ini, peneliti berusaha mempelajari literatur dengan meninjau, mengkritisi, dan meringkas literatur tentang topik pembahasan. Penulis kemudian menganalisis informasi yang diperoleh dengan menggunakan teori dari topik yang dibahas. Penulis kemudian menganalisis informasi yang diperoleh dengan menggunakan teori yang relevan dengan topik pembahasan.

HASIL PENELITIAN

Belajar IPA adalah ilmu yang mempelajari alam untuk memahami dan membentuk struktur pengetahuan yang terorganisasi yang dapat diprediksi dan berlaku di masyarakat (Susilowati, 2017). Tema ilmiah adalah upaya manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan terfokus, serta penggunaan proses dan penjelasan logis untuk sampai pada kesimpulan (Rivaldi et al., 2018). Banyak fenomena – fenomena sehari-hari yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan. Tujuan bersama penelitian ilmiah adalah kesejahteraan hidup manusia melalui berbagai upaya pemanfaatan segala sesuatu yang ada di alam. Ilmu alam adalah pengetahuan manusia yang sangat luas, diperoleh melalui pengamatan atau pengamatan dan percobaan yang sistematis, dan dijelaskan oleh aturan, hukum, prinsip, teori, dan hipotesis. (Dwiyanti, I., Supriatna, A.R., & Marini, 2021). Dalam pembelajaran IPA diperlukan strategi pengajaran yang lebih kreatif agar pembelajaran dapat dikuasai dengan baik. Pembelajaran IPA di sekolah dasar memegang peranan penting pada jenjang kelas selanjutnya, karena pengetahuan siswa sangat mempengaruhi minat dan kecenderungan mereka untuk belajar IPA.

Rahmasari (2016) memberikan beberapa alasan mengapa sangat penting untuk mengajarkan IPA di sekolah dasar sebagai berikut:

- a) Ilmu pengetahuan bermanfaat bagi bangsa karena ilmu pengetahuan merupakan dasar dari teknologi dan menentukan pembangunan bangsa.
- b) Sains, jika diajarkan dengan benar, merupakan mata pelajaran yang membantu anak berpikir kritis dan objektif.
- c) Ilmu pengetahuan memiliki nilai pendidikan yang dapat membentuk kepribadian anak secara menyeluruh.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat melibatkan pikiran, perasaan, minat, minat, dan perhatian siswa untuk proses pembelajaran. berjalan dengan baik (Cahdriyana & Richardo, 2016). Media tidak hanya mengacu pada benda tetapi juga berupa kegiatan yang dapat membantu siswa memahami materi yang diberikan oleh guru. Menurut Zaini & Dewi (2017), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan

pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan dengan cara yang dapat melibatkan pikiran, perasaan, minat dan kesukaan serta perhatian anak. hingga proses pembelajaran berlangsung. . Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan kemauan siswa untuk mendorong pembelajaran yang bertujuan, terarah, dan bermakna. kontrol (Nurrita, 2018).

Menurut Hasan et al., (2021) media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yaitu:

1. Mendorong peserta didik untuk belajar
2. Menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran
3. Memenuhi tujuan hasil belajar peserta didik

Falahudin (2014) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Topik dapat disepakati
2. Pembelajaran menjadi lebih jelas dan menyenangkan
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efektif dalam hal waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Komik adalah salah satu bentuk animasi yang menghadirkan tokoh dan mengungkap cerita dalam rangkaian gambar yang berkaitan erat dan dirancang untuk memberikan pengetahuan dan hiburan bagi pembacanya (Nurhayati, 2019). Menurut Siregar, H. F., Siregar, Y. H. dan Melani (2018), komik adalah salah satu bentuk media visual yang mampu menyampaikan informasi secara universal dan mudah dipahami. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan teks, yang dirangkai dalam plot bergambar agar informasi lebih mudah diterima.

Syarifah (2021), manfaat penggunaan media komik dalam kegiatan pembelajaran adalah:

1. Menambah jumlah kosakata bagi pembaca
2. Memudahkan anak memahami ringkasan
3. Dapat menumbuhkan budaya literasi pada siswa

PEMBAHASAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah proses memperoleh informasi melalui penyelidikan yang logis dan sistematis, termasuk observasi atau pengamatan dan percobaan. IPA mengandung tiga hal, yaitu proses, prosedur, dan produk. IPA merupakan mata pelajaran yang penting dimana pelajaran IPA dipelajari sejak sekolah dasar dan pelajaran IPA digunakan oleh siswa untuk mempelajari hubungan antara manusia dan alam.

Tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tidak hanya untuk melengkapi proses belajar mengajar, untuk menarik perhatian siswa, tetapi juga untuk menggunakan media dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan kondisi yang menyenangkan, mudah untuk belajar mengajar dalam rangka meningkatkan kualitas belajar mengajar dan mencapai tujuan pengajaran. Penerapan komik digital berdampak pada prestasi akademik siswa IPA kelas 4. Komik digital diketahui berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. dalam pembelajaran di kelas. Menurut teori belajar Dienes, pembelajaran ini akan dicapai dengan menggunakan berbagai media atau permainan (Rusli, 2011). Melalui permainan, siswa diinisiasi dan berpikir logis dengan melihat langsung dan bermain mengalami (Sulistyowati et al., 2022). Dengan mengadopsi media komedi digital, siswa akan lebih terlibat, lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Materi pembelajaran komik digital memungkinkan siswa aktif di dalam kelas karena pembelajarannya menyenangkan dan membuat materi lebih mudah dipahami.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media komik digital pada pembelajaran IPA materi sumber daya alam di kelas IV SDN Manguharjo 01 Kota Madiun, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik digital pada pembelajaran IPA materi sumber daya alam dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang belajar dengan menggunakan media komik digital merasa dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan menarik. Sehingga guru kelas dapat menggunakan media komik digital ini pada saat pembelajaran agar tidak hanya menggunakan metode ceramah yang membuat siswa mengantuk, bosan, dan cenderung bermain sendiri dari pada saat mendengarkan penjelasan materi dari guru. Media komik digital ini dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menciptakan kelas yang aktif dan siswa yang antusias dalam belajar sehingga hasil belajar siswa juga akan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

1. Amita, P. (2018). *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol . 5 No . 2 Juli 2018 Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Visual Office Mix Pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas*. 5(2), 55–62.
2. Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA*. 5(1), 115–121.
3. Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2016). Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *AlphaMath Journal of Mathematics Education*, 2(2), 1–11.
4. Deri Rahmatullah. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MIPA SMA NEGERI 1 PLAMPANG Tahun Pelajaran 2019/2020*. 1(4), 179–186.
5. Dwiyantri, I., Supriatna, A. R., & Marini, A. (2021). (2021). *Studi Fenomenologi Penggunaan E-Modul Dalam Pembelajaran Daring Muatan IPA Di SD Muhammadiyah 5 Jakarta*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 74-88. 06.
6. Ermawati, & Rufaidah, D. (2019). Implementation of Tri-N (Niteni-Nirokke-Nambahi) and PPK (Strengthening of Character Education) in Explanation Text Learning Development of Grade 8th. *Proceedings: The International Conference on Technology, Education, and Science*, 1(1), 33.
7. Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. 4, 104–117.
8. Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Media Pembelajaran* (M. P. Dr. Fatma Sukmawati (ed.)).
9. Isran Rasyid & Rohani. (2018). *Manfaat Media Dalam pembelajaran*. XVI(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
10. Nindya, Hagus, & Raras. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Ngrukem Kecamatan Mlarak Kabupaten Ponorogo*. 3(2), 32–35.
11. Nurhayati, I. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA (The Development of Digital Comic Media on Learning of Civic Education in Senior High School). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 65–75.
12. Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
13. Rahmasari, R. (2016). Application of Problem Based Learning Model to Increase Science Learning Result of 4th Grade Student. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5, 3456–3465.
14. Retno, Pinkan, & Naniek. (2022). *Penerapan Bahan Ajar E-book Berbasis SETS untuk Memperkuat Literasi Sains Siswa kelas VI Sekolah Dasar*. 1, 996–1001.
15. Rivaldi, K. H. O., Putra, D. K. N. S., & Putra, I. K. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Audio Visual Terhadap

- Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 128. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i2.15494>
16. Rusli, M. (2011). *Teori Belajar Permainan Dienes Dalam Pembelajaran Matematika*. 3. <https://doi.org/10.26618/sigma.v3i1.7199>
 17. Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018). (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113-121. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113-121. <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425>
 18. Susilowati, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar IPA Terintegrasi Nilai Islam untuk Meningkatkan Sikap dan Prestasi Belajar IPA Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(1), 78. <https://doi.org/10.21831/jipi.v3i1.13677>
 19. Sulistyowati, S., Gunawan, E., & Rusdiana, L. (2022). Aplikasi Game Edukasi Matematika Tingkat Dasar Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 107. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.806>