

Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah

Suparmi

SMPN 25 Pekanbaru, Indonesia

e-mail: suparmibengkalis@gmail.com

ABSTRACT

Term of “media” come from the Latin term “medius” which literally means 'middle', 'intermediary', or 'introduction'. Learning is the process, the way, the actions that make people or living beings learn. Learning media is a medium that carries messages or information that aims instructional or contains the purposes of teaching. Based on the opinion that has been expressed, it can be concluded learning media is a medium used in the learning process in the form of comic function conveying messages or information from teacher to student for the purpose of learning is achieved. This study illustrates the relationship between the use of comic media to improve student learning outcomes in science lessons. This research method is a study of library with the stages of data collection and data analysis. The data collected in the form of secondary data, while the data analysis is done in a discrete qualitative. The results of data analysis can be concluded that Koma media users can improve learning outcomes. The high learning outcomes are influenced by the following factors: Characteristics of comic media used and the applied learning model.

Keywords: Science Lesson, Comic Media, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Berdasarkan pendapat yang telah diutarakan, dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan media yang digunakan pada proses pembelajaran yang berupa komik berfungsi menyampaikan pesan atau informasi dari guru ke siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Penelitian ini menggambarkan keterkaitan antara penggunaan media komik terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA. Metode penelitian ini merupakan studi keperustakaan dengan tahapan yaitu pengumpulan data dan analisis data. Data yg dikumpulkan berupa data skunder ,sedangkan analisis data dilakukan secara diskritif kualitatif. Hasil analisa data dapat disimpulkan bahwa penggunaa media Komik dapat meningkatkan hasil belajar. Tingginya hasil belajar dipengaruhi factor yaitu : Karakteristik media komik yang digunakan serta model pembelajaran yang diterapkan.

Kata kunci: Pembelajaran IPA, Media Komik, Hasil belajar

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan pada proses pembelajaran yang berfungsi menyampaikan pesan atau informasi dari guru ke siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Pengelompokan berbagai jenis media pembelajaran menurut Leshin *et al.* (1992), diacu dalam Arsyad (2011) adalah sebagai berikut: a) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*). b) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan handout). c) Media berbasis visual (buku, charta, grafik, peta, gambar/ komik, transparansi, *slide*). d) Media berbasis *audio-visual* (video, film, program *slide tape*, televisi). e) Media berbasis komputer (pengajaran dengan berbantuan komputer, video interaktif, *hypertext*).

Media yang sering digunakan dalam pembelajaran berbeda dalam bentuk dan penggunaannya. Salah satu nya adalah komik. Komik berasal dari bahasa Inggris "comic" yang memiliki segala sesuatu yang lucu serta bersifat menghibur (Kamus lengkap Inggris-Indonesia, 1991). Pada tahun 1985, Will Eisner yang dikenal sebagai Master Komik Dunia dalam buku *Comic & Sequential Art* mendefinisikan komik sebagai seni sekuensial "susunan gambar dan kata kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide.

Menurut Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics* (1993), "Comic" is the worth defining is it refers to the medium it self, not a specific object as "Comic book" or "Comic strip" do and we can all visualize a comic. Selain itu, Scot juga mengemukakan bahwa seni sequential dan komik sebagai "juxtaposed pictorial and other image in deliberate sequence, intended to convey information and/or to product an aesthetic response in the viewer

Penelitian mengenai penggunaan media komik perlu dilakukan karena berdasarkan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa: a) Penggunaan media komik dapat meningkatkan hasil belajar. b) Penggunaan media komik dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi pembelajaran c) Penggunaan media komik disekolah dapat mengurangi kebosanan pada saat proses pembelajaran

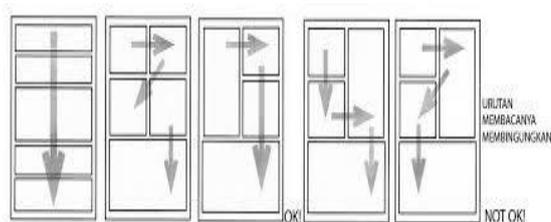
Dengan adanya komik siswa lebih mudah mempelajari materi pelajaran, karena komik tersebut sudah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga mudah dipahami oleh siswa. Untuk itu penelitian ini berupaya untuk mengeksplor efektifitas media komik dalam pembelajaran.

KAJIAN LITERATUR

Komik dapat dibagi dalam beberapa kategori, yaitu:

1. Panel

Panel adalah kotak yang membatasi gambar yang berada ditiap adegan . Panel terbagi dua macam yaitu panel tertutup yang memiliki garis pembatas panel dan panel terbuka yang tidak memiliki garis pembatas . (gambar 1)



2. Balon baca (speech Bubbles)

Bentuk visual yang didalamnya terdapat dialog dari karakter. Balon baca memiliki jenis yang berbeda, disesuaikan dengan fungsinya, seperti pada saat berbicara biasa, atau bicara dalam hati, berbisik atau berteriak (gambar 2)



3. Narasi

Kotak dialog yang menerangkan waktu tempat. Gambar 3



4. Ikon

Gambar yang mempresentasikan seseorang, tempat, benda, ekspresi atau ide.

5. Efek suara

Efek suara yang menerangkan suatu situasi, misalnya “ZZZZ” pada orang yang sedang tidur atau “BAK BUK” pada suara orang yang dipukul. (gambar 4)



Model Komik

Secara garis besar menurut Soejono Trimono (1997: 37) media komik dibedakan menjadi 2 yaitu a) Komik strip yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah . b) Buku komik adalah komik yang berbentuk buku (Lestari 2009)

Jenis jenis Komik menurut Marcel Bonnef dalam bukunya Les bandes Desinees Indonesianis pada tahun 1976 membagi komik dalam beberapa jenis. a) Komik Wayang, b) Komik Silat, c) Komik Humor, d) Komik Roman Remaja dan e) Komik Dedaktis (Materi Idiologi,agama,tokoh agama,sain)

Pengembangan komik penting dilakukan guru dalam rangka meningkatkan kualitas dan efisiensi pembelajaran. Penggunaan komik dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara klasikal maupun individual. Penggunaan komik disekolah perlu dilakukan agar tidak menimbulkan kebosanan pada saat proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan adanya komik siswa lebih mudah mempelajari materi pelajaran, karena komik tersebut sudah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang sering digunakan karena mampu meningkatkan motivasi siswa ditandai dengan meningkatnya nilai hasil belajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Feronika cici novisilta (2016) nilai rata rata Pre-Thes siswa kelas VII D SMP Katolik 2 W.R. Soepratman Barong Tongkok Yogyakarta adalah 24,8 dan nilai rata rata Pos-Thes adalah 70,05.Namun hasil belajar tersebut belum memenuhi target yang diharapkan peneliti yaitu 70% siswa tuntas KKM dengan skor rata-rata kelas sebesar 75 tetapi apabila diperhatikan,nilai Pos-thes siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai Pre-tes .Hal tersebut diperkuat dengan hasil perhitungan dengan menggunakan uji T yang menyatakan bahwa $|t_{rel}| \geq |t_{crit}|$,maka signifikan berarti kedua kelompok berbeda.Walaupun beberapa orang siswa belum bisa mencapai dan tuntas KKM.Sebagian besar dari mereka telah dapat menjelaskan dan memberikan jawaban yang hampir benar juga dapat memberikan contoh yang lain selain dari yang telah dijelaskan didalam media komik.

METODE PENELITIAN

Studi ini merupakan studi kepustakaan dengan tahapan meliputi : tahap pengumpulan data dan tahap analisis. Data yang dikumpulkan/ berupa data skunder. Analisis data dilakukan dengan deskriptif kualitatif.

PEMBAHASAN

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran sudah dilakukan mulai dari tingkat Taman Kanak Kanak sampai tingkat SMA. Salah satu manfaat penggunaan komik adalah mengurangi kebosanan pada saat proses pembelajaran karena selama ini guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah. Penggunaan komik di beberapa sekolah ternyata justru dapat meningkatkan hasil belajar ditandai dengan meningkatnya rata-rata nilai hasil tes. Diantaranya adalah di SMP Muhammadiyah 7 Surakarta tahun 2014. Rata-rata nilai pretest kelas komik (43,86) sedangkan kelas konvensional (40,45). Rata-rata nilai post test kelas komik (74,09) lebih tinggi daripada kelas konvensional (51,27). Hasil uji gain pemahaman siswa diperoleh gain kelas komik sebesar (0,54) lebih besar daripada kelas konvensional sebesar (0,18) Peningkatan pemahaman kelas komik tergolong sedang dengan faktor gain sebesar (0,54), sedangkan kelas konvensional tergolong rendah dengan faktor gain sebesar 0,18 (Ira Riyansari, 2014)

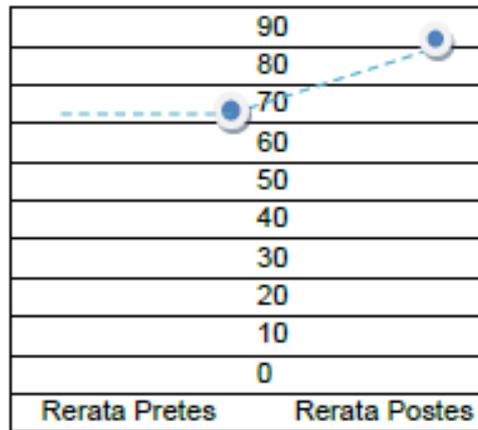
Kemudian di Kelas X SMA 9 Cirebon, Dari hasil penelitian pada kelas kontrol dengan menggunakan Bahan ajar LKS dan buku paket dapat kita lihat hasil pretest kelas kontrol rata-rata mencapai 57.94 berkategori kurang, dan sangat jauh dari nilai KKM yaitu 70 dan jumlah siswa yang mampu mencapai KKM yang ditentukan hanya 8 siswa, setelah diterapkan bahan ajar dengan menggunakan LKS dan Buku paket, hasil posttest mencapai rata-rata 68.38 berkategori kurang baik karena masih belum mencapai nilai KKM yaitu 70 tetapi jumlah siswa yang mampu mencapai KKM bertambah menjadi 16 siswa, dan rata-rata nilai gain dari kelas kontrol adalah 0.23 berkategori rendah. Hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar media komik dalam pembelajaran biologi pada pokok bahasan ekosistem, terdapat peningkatan yang terlihat pada hasil posttest yang mencapai rata-rata 75.82 dan nilai N-Gain mencapai 0.40 (Resti Wahyu Danaswari, *et al*, 2013).

Juga di kelas 4 SD Negeri 1 Ngagrang, setelah proses pembelajaran dan dengan dibekalinya komik “Menemukan Perubahan Lingkungan Disekitar ku” berbasis discovery learning sebagai sumber belajar, nilai tes yang dicapai siswa berubah drastis. Diperoleh nilai rata-rata pretes siswa sebesar 60,54 sedangkan nilai Post-tes sebesar 81,08. (Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda, 2017).

Untuk melihat hasil peningkatan pretes dan postes dapat dilihat pada table Analisis Tes Pengetahuan siswa dengan rumus Gain score dibawah ini.

Tes Pengetahuan

| Rerata Pretes | Rerata Postes | Gain scor | Kriteria |
|---------------|---------------|-----------|----------|
| 60,54 | 81,08 | 0,52 | sedang |



Gambar 5 Grafik hasil Pretes dan Postes

Berdasarkan gambar grafik diatas diketahui bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep pada materi “ Menemukan Perubahan Lingkungan Disekitar ku” secara signifikan. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar serta pemahaman konsep setelah menggunakan media komik dapat dilakukan dengan analisis hasil penelitian. Data hasil penelitian dari beberapa sekolah dapat dilihat pada table berikut ini.

Berdasarkan table diatas diketahui bahwa penggunaan handout dapat meningkatkan hasil belajar. Perbedaan hasil belajar pada tiap lokasi penelitian salah satu penyebab nya adalah karekteristik komik yg digunakan dan metode pembelajaran yg diterapkan. Karekteristik komik yang digunakan memiliki aspek yang harus diterapkan yaitu :

1. Cara yang digunakan untuk menggambar karakter .
2. Ekspresi wajah karakter
3. Balon kata
4. Garis gerak,Panel,Latar

SIMPULAN

Hasil analisa dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan hasil belajar. ditandai dengan meningkat nya nilai postes serta dapat meningkatkan pemahaman siswa pada konsep yang sedang dipelajari. Juga mampu mengurangi kebosanan jika hanya menggunakan metode ceramah saja. Besar nya nilai postes yang dihasilkan sangat dipengaruhi oleh beberapa factor seperti karekteristik komik yg digunakan serta metode pembelajaran yang diterapkan.

REFERENSI

- Ambaryani, Gamaliel septian airlanda. 2017. Pengembangan media komik untuk efektifitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif materi perubahan lingkungan fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), Volume: 3, Nomor: 1, Juni.*
- Feronika Cici Novisilta.2016.Penggunaan media komik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar Fisika siswa kelas VII SMP Katolik 2 W.R Soepratman Barong Tongkok di Kutai Barat pada materi Konsep Zat.
- Ira riyansari. 2014. Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Tingkat Pemahaman Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun 2013/2014. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Resti Wahyu Danaswari, Kartimi, Evi Roviati. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistim. *jurnal scientiae educatia* volume 2 edisi 2. november 2013.