

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik

Improving Student Motivation Through Comic Learning Media

Fitriani Rosadi ^{a,1,*}, Naura Akhlakul Nurul Karimah ^{b,2}

^a Nusa Putra University, Jl Cibolang kaler, Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia

¹ fitriani.rosadi_pgsd20@nusaputra.ac.id, ² naura.akhlakul_pgsd20@nusaputra.ac.id

* Corresponding Author

Received 23 Oktober 2021

Revised 10 November 2021

Acceted 12 November 2021

ABSTRAK

Motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena motivasi dan dapat membantu dalam proses pembelajaran ataupun pengerjaan tugas di sekolah. Namun tidak sedikit siswa yang kehilangan motivasi dalam belajar. Tujuan dari pengetahuan ini adalah supaya guru bisa menjadi kreatif dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui media pembelajaran komik yang tentunya tidak sedikit anak gemar membaca ataupun melihat komik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka dengan mengumpulkan data-data dan menelaah sumber-sumber yang kemudian dihubungkan dengan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan minat belajar siswa merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas dimana motivasi dan minat belajar siswa dapat memperlancar proses pembelajaran. Namun tidak sedikit siswa yang kehilangan motivasi dan minat belajarnya sehingga guru harus menggunakan metode pembelajaran yang dapat menarik dan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran komik.

ABSTRACT

Motivation is very important in the learning process because it is motivation and can help in the learning process or doing assignments at school. But not a few students who lose motivation in learning. The purpose of this knowledge is so that teachers can be creative in learning by using learning media that can increase students' motivation and interest in learning through comics learning media which of course not a few children like to read or see comics. The method used in this research is literature review by collecting data and reviewing sources which are then linked to the research. The results showed that students' motivation and interest in learning is a very important aspect in the learning process in the classroom where students' motivation and interest in learning can facilitate the learning process. However, not a few students lose their motivation and interest in learning so that teachers must use learning methods that can attract and increase students' motivation and interest in learning, namely by using comic learning media.



KATA KUNCI

Belajar
Motivasi Belajar
Media Pembelajaran Komik

KEYWORDS

Learning
Learning Motivation
Comic Learning Media



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

1. Pendahuluan

Motivasi Belajar merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena motivasi dapat mempengaruhi pelaksanaan kegiatan belajar, kebiasaan belajar, dan pengerjaan tugas di dalam kelas.

Motivasi tidak hanya memiliki peran penting dalam melibatkan siswa pada proses pembelajaran. Motivasi merupakan suatu keadaan dalam diri siswa yang mendorong dan mengarahkan siswa pada tujuan yang ingin dicapainya. Sesuai dengan pernyataan Sardiman (2014, p.75) motivasi adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah

pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Yang berarti bahwa siswa akan tergerak untuk belajar atau melakukan sesuatu atas dorongan dari dirinya sendiri.

Namun, kenyataannya pada masa pandemi ini dengan diberlakukannya pembelajaran daring siswa cenderung kurang termotivasi dalam belajar dan siswa merasa jenuh dan bosan. Bahkan membuat mereka sama sekali tidak berminat untuk melaksanakan pembelajaran. Faktor tidak minatnya siswa dapat dipengaruhi oleh Kurangnya kreatifnya model pembelajaran yang diberikan oleh guru, sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai dalam menunjang proses belajar dan mengajar itu sendiri. Maka dari itu ini menjadi tantangan untuk para guru yang dapat berperan sebagai motivator yang baik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Oleh sebab itu, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran komik.

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Ruth Lauefer, 1999). Media pembelajaran memiliki peran yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Oleh karena itu media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting. Karena, ketika pembelajaran berlangsung tanpa adanya media, komunikasi tidak akan berjalan dengan maksimal dan proses pembelajaran juga tidak akan berjalan dengan baik. Dengan adanya media pembelajaran siswa akan termotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa. Melalui media pembelajaran proses belajar akan menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan siswa dalam belajar dikelas.

Namun, saat ini dalam praktiknya, masih sangat banyak dijumpai guru yang belum dapat memilih dan menerapkan media pembelajaran secara inovatif. Bukan hanya tidak menerapkan media pembelajaran. Bahkan sama sekali tidak tersedia media pembelajaran disekolah. Tidak adanya media pembelajaran akan cenderung membuat siswa merasa bosan dan tidak minat untuk belajar. Hal ini diungkapkan dari jurnal yang ditulis oleh Yandari dan Kuswaty (2017) bahwa peranan media pembelajaran sangat penting dalam upaya peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui penggunaan media monopoli.

Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memilih dan menentukan media pembelajaran yang kreatif dan lebih efektif dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Yandari dan Kuswaty (2017) bahwa peranan media pembelajaran sangat penting dalam upaya peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.

Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang ada. Salah satunya adalah media pembelajaran komik. Penggunaan media pembelajaran komik atau cerita bergambar merupakan media pembelajaran yang cukup menarik bagi siswa SD. Karena media komik memuat kata-kata dan gambar, yang dimana membentuk kesatuan yang utuh menjadi sebuah cerita. Media komik juga akan lebih disenangi dan menarik perhatian siswa SD karena media komik memiliki karakteristik yang dalam penyampaiannya bersifat sederhana, mudah dipahami. Menurut Nurul Hidayah (2017) menyimpulkan bahwa rata-rata jumlah ahli materi yang diperoleh media pembelajaran kooperatif materi IPS adalah 165,91% yang tergolong sangat layak, rata-rata ahli media 70,73% dan evaluasinya sedang, 88,58% guru sangat layak. Persentase rata-rata yang diperoleh siswa pada tahap tes kelompok kecil dan tes kelompok besar adalah 83,67% dan 99,07% yang tergolong sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kerja sama antar seni visual dan

materi pendidikan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, pengembangan jenis media pembelajaran perlu dilakukan setiap saat untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mencapai prestasi akademik yang terbaik (Eka dkk, 2021). Melalui penggunaan media pembelajaran komik diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Berdasarkan kajian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh media pembelajaran komik dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian ini mengadopsi metode literature review yang bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang paling mendasar yang menggambarkan fenomena yang ada sesuai dengan situasi kehidupan sebenarnya yang terjadi saat ini. Metode yang dilakukan yakni pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat. Data yang diperoleh kemudian dianalisis sehingga mendapatkan kesimpulan studi literatur. Penelitian literatur adalah penelitian yang dikategorikan sebuah karya ilmiah karena pengumpulan data yang dilakukan dengan strategi yang dianalisis.

3. Hasil dan Pembahasan

Belajar merupakan suatu proses untuk mengembangkan seorang individu baik dari perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai positif lainnya sebagai suatu pengalaman dari hal yang sudah dipelajarinya. Namun, terkadang belajar juga dapat membuat seseorang menjadi bosan dan jenuh ketika harus dilakukan secara terus menerus, atau bahkan siswa belum tahu hal apa yang diminatinya dalam pembelajaran. Siswa juga harus memiliki motivasi dan minat tersendiri untuk melakukan pembelajaran.

Bahkan dalam proses pembelajaran motivasi belajar sangat diperlukan karena ketika siswa tidak memiliki minat maka kecil kemungkinannya siswa akan terlibat dalam kegiatan belajar. Minat dan motivasi sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar, tanpa adanya minat maka siswa tidak dapat berperan aktif dan tidak dapat menguasai pelajaran yang diberikan.

Di dalam dunia pendidikan keinginan dan ketertarikan peserta didik dalam belajar adalah salah satu kunci untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Motivasi belajar adalah kunci dalam mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Namun, setiap peserta didik memiliki keinginan/ketertarikan yang tidak sama dalam mengikuti proses belajar mengajar. Berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar tergantung pada keinginan/ ketertarikan peserta didik dalam menerima pembelajaran. Akan sulit jika peserta didik belajar tanpa adanya motivasi.

Meningkatkan motivasi belajar siswa didasarkan pada bahwa motivasi belajar siswa tidak hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga tentang manfaat dari keseluruhan proses pembelajaran. Slavia berpendapat bahwa siswa yang termotivasi akan dengan mudah diarahkan, diberi tugas, cenderung memiliki rasa ingin tahu yang kuat, aktif mencari informasi tentang materi yang dijelaskan oleh guru, dan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi untuk mempelajari dan menyerap pelajaran yang diberikan (Syarif, 2012).

Motivasi diambil dari motif yang berarti daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Maka, motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah aktif. Mc.Donald mengatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan (Muru, 2009). Menurut pandangan Winkel, ada beberapa cara yang dapat digunakan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa, antara lain: menjelaskan arti penting

sebuah studi, mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa, antusias dalam mengajar, meyakinkan siswa bahwa belajar bukanlah beban yang menekan.

Seorang siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, akan dipastikan siswa tersebut memiliki arah dan tujuan yang jelas untuk mencapai hasil belajar yang baik. Sebaliknya, jika seorang siswa mempunyai motivasi yang rendah, maka siswa tersebut cenderung akan merasa tidak bersemangat dalam belajar. Motivasi sangatlah berperan dalam menumbuhkan gairah belajar, perasaan senang belajar, dan semangat untuk belajar, sehingga siswa dapat meraih tujuan belajar yang dicita-citakan.

Wina Sanjaya (2010 : 251-252) mengemukakan dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran, yaitu :

1. Mendorong Siswa Untuk Berkreativitas

Perilaku setiap orang disebabkan oleh dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Ukuran semangat kerja seseorang sangat besar ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru tepat waktu, serta ingin mendapatkan nilai yang baik adalah karena siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar.

2. Sebagai Pengarah

Perilaku setiap orang pada dasarnya ditunjukkan untuk memenuhi kebutuhan mereka atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Oleh karena itu, motivasi adalah kekuatan pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi belajar yang baik akan menunjukkan hasil yang baik pula.

Sardiman (2007) mengemukakan beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, seperti berikut:

1. Memberi angka

Angka dalam hal ini adalah nilai. Banyak siswa yang beranggapan, belajar untuk mendapatkan angka atau nilai yang baik. Oleh karena itu, langkah yang perlu dilakukan seorang guru adalah bagaimana memberikan angka yang terkait dengan values yang terkandung dalam setiap pengetahuan siswa sehingga tidak hanya nilai kognitif saja tetapi juga keterampilan afeksinya.

2. Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk suatu pekerjaan tersebut.

3. Saingan/ kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan antar individual maupun kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

4. Ego-involvent

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri bagi siswa.

5. Memberi ulangan

Memberi ulangan merupakan salah satu sarana motivasi. Tetapi dalam memberikan ulangan jangan terlalu sering, karena siswa akan merasa bosan dan bersifat rutinitas.

6. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

7. Pujian

Pujian ini adalah bentuk reinforcement yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Dengan pujian yang tepat akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

8. Hukuman

Hukuman sebagai reinforcement yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.

9. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar, yaitu ada unsur kesengajaan. Hal ini lebih baik apabila dibandingkan dengan suatu kegiatan yang tanpa maksud. Berarti dalam diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

10. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, merupakan alat motivasi yang sangat tepat. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

11. Minat

Proses belajar akan lancar apabila disertai dengan minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok.

Seorang siswa yang memiliki ketertarikan untuk belajar maka siswa tersebut akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berkaitan dengan bidang tersebut. Siswa akan mengikuti pembelajaran dengan penuh antusias dan tak ada beban dalam dirinya. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain. Pengetahuan dapat diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka siswa akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaa belajar dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, saat ini motivasi dan minat siswa masih belum optimal. Proses belajar belajar bisa terlaksana dengan baik melalui berbagai macam usaha yang dapat dilakukan oleh guru yang lebih penting adalah siswa mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan siswa mampu menerapkannya pada kehidupann sehari-hari

Secara umum, Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini sangat luas dan mendalam, meliputi pengetahuan tentang sumber, lingkungan, orang, dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan.

Menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan menurut *National Education Assosiation* (1969) media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran. Karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan terjadi dalam satu sistem, maka media

pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen media pembelajaran. Salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis komik.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Adapun tujuan dari media pembelajaran yaitu :

1. Mempermudah proses belajar mengajar
2. Meningkatkan efisiensi belajar mengajar
3. Membantu konsentrasi peserta didik
4. Dapat merangsang peserta didik dalam proses belajar mengajar

Penggunaan media pembelajaran yang tepat pada proses belajar mengajar akan sangat membantu efektivitas proses belajar dan penyampaian informasi dan materi. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi peserta didik, meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik bagi siswa, dan membuat informasi menjadi lebih ringkas.

Media pembelajaran memiliki jenis-jenis yang berbeda secara umum media bercirikan tiga unsur pokok, yaitu : suara, visual, dan gerak. Menurut Rudy Brets, ada 7 (tujuh) klasifikasi media, yaitu :

1. Media audio visual gerak, seperti : film suara, pita video, film, tv.
2. Media audio visual diam, seperti : film rangkai suara, halaman suara
3. Audio semi gerak seperti : tulisan jauh bersuara
4. Media visual bergerak, seperti : film bisu
5. Media visual diam, seperti : halaman cetak, foto, microphone, slide bisu
6. Media audiom seperti : radio, telepon, pita audio
7. Media cetak seperti : buku, modul, bahan ajar mandiri.

Peserta didik lebih suka belajar dengan menggunakan bahan ajar yang menunjukkan visual, bahasa non-standar, dan penjelasan materi yang sederhana. Para siswa lebih tertarik membaca buku gambar daripada buku teks, karena buku bergambar memiliki alur cerita yang koheren dan juga mudah diingat. Maka dari itu, proses belajar mengajar harus menggunakan media pembelajaran yang menarik, contohnya media pembelajaran komik.

Menurut Kamus besar bahasa Indonesia (1990:57) komik “ merupakan cerita serial sebagai perpaduan karya seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk melalui satuan rangkaian gambar-gambar yang tersusun dalam bingkai-bingkai sehingga membentuk suatu jalinan cerita dalam urutan erat.” Definisi lain disampaikan oleh Rohani dalam bukunya yang berjudul Media Intraksional Edukatif yang menyatakan bahwa, ” Komik adalah suatu kartun yang menggambarkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dan dirancang untuk memberi hiburan kepada pembaca.”

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 64), 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. Semenjak awal kemunculannya pada tahun 1980-an, predikat menghibur dan menyenangkan telah melekat erat pada komik.

Sebagai media pembelajaran, komik dapat menarik perhatian siswa karena gambar kartun yang digunakan dalam komik dan halamannya kaya akan warna. Hasil penelitian serupa menunjukkan bahwa komik digambarkan sebagai hal yang menyenangkan (Karmawati, 2007; Hadi, 2008; Graham, 2011; Manalu, Hartono dan Aisyah, 2017). Penggunaan gambar kartun dalam komik dapat berdampak positif terhadap respon siswa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh

Keogh dan Naylor (1999) yang juga menggunakan konsep kartun untuk mengembangkan strategi pengajaran dan rangkaian ide alternatif yang mempresentasikan konsep ilmiah ke dalam bentuk visual. Dalam penggunaannya, Keogh dan Naylor menggunakan kartun di kelas untuk mendukung pembelajaran diskusi, merangsang penyelidikan, dan mengembangkan partisipasi dan motivasi siswa. Penggunaan warna dalam pembelajaran juga memiliki dampak tersendiri, karena kehadiran warna dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan daya ingat siswa dalam belajar (Sujarwo dan Oktaviana, 2017).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan suatu kumpulan gambar-gambar yang tersusun dalam urutan tertentu, yang sudah terangkai dalam bingkai-bingkai yang dapat mengungkapkan suatu karakter dalam suatu cerita yang dapat memberi hiburan kepada pembacanya.

Peranan komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas siswa. Seperti diketahui, komik memiliki banyak arti dan debutan, yang disesuaikan dengan tempat masing-masing komik itu berada. Secara umum, komik berperan untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Mc Cloud, 2001).

Kelebihan komik adalah dalam penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang disajikan membuat pembaca terlibat secara langsung sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran. Kecenderungan yang ada, siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun.

Media pembelajaran komik bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam setiap materi yang disampaikan sehingga nantinya peserta didik dapat belajar secara mandiri. Pembelajaran menggunakan media komik dapat membuat peserta didik merasa senang, suka dan berminat untuk belajar. Perasaan senang ketika belajar dengan media komik bergambar dapat menumbuhkan sikap positif berupa perhatian yang mendalam, sehingga peserta didik dapat belajar dengan kemauannya sendiri. Kesulitan belajar dalam pemahaman materi dapat diatasi.

Penerapan komik dalam pembelajaran memiliki efek terhadap diri siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Afifah dkk (2018). Hasil penelitian tersebut menunjukkan ada hubungan yang positif dan signifikan antara pembelajaran media komik dengan motivasi belajar siswa pada sistem kehidupan berorganisasi di kelas VII dengan nilai korelasi 0,876. Nilai tersebut dikategorikan ke dalam hubungan yang kuat dengan nilai signifikansi sebesar 10.099. Hasil koefisien determinasi sebesar 76,7% dan sisanya 23,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa media pembelajaran komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar. Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran komik dapat dipengaruhi oleh faktor visual pada komik baik dari segi gambar, desain, maupun tampilan yang saling mendukung sehingga membuat siswa tertarik dan senang membaca. Menariknya proses pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa di kelas dimana media pembelajaran komik merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Komik juga memiliki peran terhadap peningkatan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian Retno Puspitorini, A.K, dkk, (2014). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik di dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan nilai gain

skor sebesar 0,55 (sedang); hasil belajar ranah kognitif dengan gain skor sebesar 0,42 (sedang); dan komik dapat meningkatkan hasil belajar ranah afektif dengan gain skor sebesar 0,34 (sedang). Hasil uji beda antara sebelum dan setelah perlakuan menunjukkan adanya perbedaan baik yang menyangkut motivasi belajar, hasil belajar ranah kognitif, maupun hasil belajar ranah afektif.

Motivasi siswa dapat tumbuh jika pada pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media yang menarik namun didalamnya tetap memuat materi pembelajaran yang akan disampaikan. Menggunakan media pembelajaran yang menarik tidak akan membuat siswa merasa bosan dan mengantuk didalam kelas. Penggunaan media pembelajaran komik dapat menimbulkan ketertarikan siswa dan kemudian dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas. Ketertarikan dapat dipengari oleh faktor yang dimiliki oleh media komik.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Durotun (2019), bahwa pengaruh media komik terhadap minat belajar siswa kelas IIIA mata pelajaran Fiqih di MI Nashrul Fajar Meteseh Tembalang semarang tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini terbukti dari besarnya $r_{hitung} = 0,54$ dan r_{tabel} dengan signifikansi 5% = 0.367, dan hasil analisis product moment dilanjutkan dengan analisis lanjutan yakni Analisis Varians Regresi Sederhana, hasil dari F_{hitung} adalah 11,306. Dan nilai F_{tabel} 5% signifikansi yakni 4,21 karena jumlah sampel 29 dan nilai Variabel 1. Ini berarti pengaruh media komik akhlak mempunyai pengaruh besar terhadap minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang penulis ajukan yaitu "ada pengaruh penggunaan media komik terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran Fiqih kelas III di MI Nashrul Fajar Meteseh kota Semarang tahun pelajaran 2017/2018" dapat diterima.

Media pembelajaran komik dapat membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa karena media pembelajaran komik memiliki tampilan yang menarik dan lebih berwarna dari pada media pembelajaran lain.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyu, dkk (2016). Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran komik layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut ahli materi dan ahli media pembelajaran produk media komik berkategori "Baik". (2) terdapat peningkatan nilai pretest terhadap posttest motivasi belajar bahasa indonesia dan keterampilan membaca pemahaman antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Keseluruhan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa.

Komik merupakan salah satu bacaan favorit anak-anak. Media pembelajaran komik memiliki ilustrasi grafis yang menyajikan cerita. Media pembelajaran komik memiliki warna yang beragam yang menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak, sehingga anak-anak dapat tertarik dan senang membaca. Media pembelajaran komik dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran komik tidak memerlukan banyak alat dan fasilitas khusus, hanya efek visual yang digunakan. Penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat membantu siswa dan merangsang semangat belajarnya. Jika media komik dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, maka media komik juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam bidang pendidikan. Sebagai media pembelajaran, media komik harus dikemas semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik untuk belajar.

4. Simpulan

Belajar merupakan suatu proses untuk mengembangkan seorang individu baik dari perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai

positif lainnya sebagai suatu pengalaman dari hal yang sudah dipelajarinya. Namun, terkadang belajar juga dapat membuat seseorang menjadi bosan dan jenuh ketika harus dilakukan secara terus menerus, atau bahkan siswa belum tahu hal apa yang diminatinya dalam pembelajaran. Siswa juga harus memiliki motivasi dan minat tersendiri untuk melakukan pembelajaran.

Motivasi Belajar merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Siswa akan rajin belajar dan memahami ilmu yang berhubungan dengan bidang yang diminatinya, tanpa merasa beban dalam dirinya. Motivasi siswa akan terbangun jika pada saat proses belajar mengajar berlangsung menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajan menempati posisi yang cukup penting, karena media pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses belajar dan penyampaian informasi dan materi. Seain itu, media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi siswa.

Media pembelajaran komik memiliki warna yang beragam yang menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak, sehingga anak-anak dapat tertarik dan senang membaca. Media pembelajaran komik juga dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, sehingga memudahkan guru dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran komik juga akan lebih disenangi dan menarik perhatian siswa SD karena media komik memiliki karakteristik yang dalam penyampiannya bersifat sederhana dan mudah dipahami.

Daftar Pustaka

- [1] Arif Hidayat, Siti Irene. 2016. PENGARUH KARAKTERISTIK GENDER DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD, **Jurnal Prima Edukasia**, 4(1), 32-35
- [2] Eka Rama Mahendra, Gigih Siantoro, Made Pramono. 2021. Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa, **Jurnal Education and Development**, 9(1)
- [3] Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, Lina Novita. 2017. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DI KOTA BOGOR, 3(2), 171-174
- [4] Erlanda Nathasia Subroto, Abd. Qohar, Dwiwana. 2020. EFEKTIVITAS PEMANFAATAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA, **Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan Pengembangan**, 5(2), 135-141
- [5] Ikhwatul Mujahadah, A Iman & Mukhlas Triono. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili, **Jurnal papeda**, 3(1), 8-11.
- [6] N. Afifah, dkk (2018). Hubungan Media Pembelajaran Komik Dengan Motivasi Belajar Siswa kelas VII Pada Materi Sistem Organisasi Kehidupan, **Jurnal Raden Patah**, 4(1).
- [7] Nasikhah, Durotun (2019) Pengaruh Penggunaan media komik terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran fiqh kelas III di MI Nashrul fajar Meteseh Kota Semarang tahun pelajaran 2017/2018. Undergraduate (S1) thesis, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

-
- [8] Nurul Hidayah. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworwjo Negerikaton Pesawaran, **Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar**, 4(1)
- [9] Retno Puspitorini, A.K, dkk. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif, *Cakrawala Pendidikan*, 413-416
- [10] Siti Nurhasanah dan A.Sobandi. 2016. MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINANHASIL BELAJAR SISWA, **JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN**, 1(1), 139-141
- [11] Talizaro Tafonao. 2018. PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA, **Jurnal Komunikasi Pendidikan**, 2(2), 103-106
- [12] Wahyu Nuning,dkk (2016) Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV, *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233-242
- [13] Wina Sanjaya. (2010). Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum KTSP. Jakarta : Kencana
- [14] Zafar Sidik dan A. Sobandi. 2018. UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL GURU, **JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN**, 3(2), 190-198.