



Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika (JPiF)
Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut
p-ISSN: 2798-9488 e-ISSN: 2798-334X

ANALISIS PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Awla Mikamahuly^{1*}, Nurul Fadieny¹, Safriana¹

¹Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Malikussaleh, Indonesia
Jl. Medan – Banda Aceh, Cot Tengku Nie, Reulet, Kab. Aceh Utara
*E-mail: wla.200730025@mhs.unimal.ac.id

DOI: <http://dx.doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2818>

Accepted: 14 Juli 2023 Approved: 14 Desember 2023 Published: 31 Desember 2023

ABSTRAK

Keunggulan penggunaan media pembelajaran meliputi beberapa hal. Pertama, media pembelajaran memberikan pedoman bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat merencanakan pengajaran dengan lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Kedua, media pembelajaran membantu penyajian materi pelajaran dengan cara yang menarik sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Ketiga, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran komik dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Metode SLR (*Systematic Literature Review*) digunakan dalam penelitian ini. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran menawarkan pendekatan yang menarik dan efektif bagi siswa karena sifatnya yang lugas, mudah dipahami, serta mampu menghidupkan materi pelajaran dengan kreativitas visual.

Kata kunci: *komik pembelajaran, minat belajar, metode SLR*

ABSTRACT

*The advantages of using learning media include several things. First, learning media provides guidance for teachers in achieving learning goals. By using learning media, teachers can plan teaching in a more focused manner and according to students' needs. Second, learning media helps present lesson material in an interesting way so as to improve the quality of learning. The use of creative and interactive learning media can make students more interested and actively involved in the learning process. Third, learning media can increase students' motivation and interest in learning. The purpose of writing this article is to analyze the development of comic learning media in increasing students' interest in learning. The SLR (*Systematic Literature Review*) method was used in this research. The results of the analysis show that the use of comics as a learning medium offers an interesting and effective approach for students because they are straightforward, easy to understand, and able to bring learning material to life with visual creativity.*

Keywords: *Developing learning comic media*

PENDAHULUAN

Salah satu tantangan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran adalah kelemahan dalam sistemnya. Siswa cenderung lebih banyak menerima teori selama kegiatan belajar mengajar (Irvani, 2022; Syahdah & Irvani, 2023). Instruksi di kelas lebih fokus pada kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Namun, teori yang dipelajari oleh siswa memiliki sedikit relevansi praktis. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi menjadi dangkal. Keterlibatan guru dalam kegiatan belajar mengajar dimaksudkan untuk membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dan mengekspresikan kreativitas mereka. Hal ini bertujuan agar siswa memperoleh informasi yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis untuk kemajuan masyarakat.

Salah satu unsur yang berpengaruh signifikan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran (Putri & Dewi, 2020). Motivasi dan minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara tidak langsung dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat. Kegembiraan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran diantisipasi untuk meningkatkan standar pengajaran dan memberikan hasil yang diinginkan. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar membantu siswa mencapai tujuan pendidikannya (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Sarana pembelajaran bahasa non-proyeksi adalah media buku komik. Media pembelajaran terdapat beberapa macam, misalnya media komik, media animasi, media visual, dan sebagainya. Media komik diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami isi suatu cerita sehingga dapat menyampaikan isi cerita dengan baik (Musfiroh, 2018).

Pembelajaran memerlukan penggunaan media yang menarik dan efektif. Salah satunya adalah komik, yang telah terbukti populer di kalangan orang dewasa dan pelajar karena sifatnya yang lugas, mudah dipahami, dan sederhana (Suparmi, 2018). Komik juga membantu siswa belajar dengan nyaman tanpa merasa terpaksa. Komik tidak hanya memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran, tetapi juga meningkatkan minat baca siswa dan memudahkan mereka dalam mengingat serta memahami materi yang diajarkan (Sugiartinengsih, 2018). Dengan sifatnya yang menarik dan kreatif, komik mampu membangkitkan minat siswa terhadap berbagai disiplin ilmu. Keterjangkauan komik, baik dalam bentuk fisik maupun daring, juga menjadi salah satu faktor penting yang menjadikan media ini sebagai alat yang efektif dalam membantu siswa memecahkan masalah dan mengembangkan pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak.

Komik merupakan suatu bentuk media komunikasi visual yang istimewa karena mampu menggabungkan teks dan gambar secara kreatif, menciptakan sebuah alat penyampaian informasi yang tidak hanya diminati, tetapi juga mudah dipahami. Ragam jenis komik meliputi kartun/karikatur, *comic strips*, *comic books*, *comic annuals*, dan *comic online*. Setiap jenis komik memiliki ciri khasnya sendiri dalam menyampaikan cerita dan pesan kepada pembaca (Solihat, dkk., 2020). Karakteristik unik ini membantu memperluas daya jangkauan komik sebagai media pembelajaran yang menarik, yang dapat disesuaikan dengan berbagai preferensi dan kebutuhan audiensnya. Dengan demikian, penggunaan komik dalam berbagai bentuknya dapat memberikan keberagaman dan fleksibilitas yang mendukung efektivitas penggunaannya dalam konteks pembelajaran maupun hiburan.

Komik adalah narasi grafis dengan ucapan dan teks minimal. Pembaca pasti akan lebih mudah memahami sebuah cerita jika Anda melakukan ini. Karena komik memiliki kualitas yang lugas, maka dengan memasukkannya ke dalam proses pembelajaran bersama siswa tentunya akan meningkatkan minat mereka (Rohmawati et al., 2017). Komik adalah salah satu jenis kartun yang memerankan sebuah kisah dan mengekspresikan karakter dengan cara yang terkait erat dengan gambar untuk menghibur pembaca. Komik

merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyebarkan ilmu pengetahuan (Ginanjar, 2018).

Pendidikan memiliki tujuan penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi perkembangan zaman (Irvani & Warliani). Proses pembelajaran membutuhkan media, metode, dan pengukuran hasil yang efektif. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah kelemahan dalam sistem pembelajaran yang cenderung lebih fokus pada teori daripada relevansi praktis. Penggunaan media pendidikan memainkan peran yang signifikan dalam memperkaya proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan alat yang penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan kajian pustaka terkait media pembelajaran alternatif yang dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran komik. Oleh karena itu, melalui kajian literatur, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran fisika.

METODE PENELITIAN

Metode SLR (*Systematic Literature Review*) digunakan dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan pendekatan ini dengan mencari, meninjau, dan menginterpretasikan semua penelitian yang tersedia. Menurut Triandini, Jayanatha, Indrawan, Putra, dan Iswara (2019), peneliti menggunakan strategi ini untuk meninjau dan mengidentifikasi jurnal secara sistematis yang prosesnya masing-masing mengikuti prosedur yang ditentukan.

Peneliti mencari beberapa artikel jurnal dengan kata kunci kegunaan media komik dalam pembelajaran fisika berdasarkan tahapan-tahapan tersebut di atas. Mendokumentasikan semua kertas yang ditemukan untuk laporan penelitian ini adalah bagaimana pengumpulan data dilakukan. Makalah yang dipilih adalah makalah dengan studi terkait yang telah diperiksa dan dipadatkan. Temuan penelitian tersebut kemudian ditransformasikan menjadi pembahasan menyeluruh dalam artikel ini



HASIL DAN PEMBAHASAN


Berdasarkan hasil pencarian literatur, terdapat fokus pada dua jenis media pembelajaran, yakni komik dan kartun. Kedua jenis media ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media komik dengan narasinya yang menarik mampu membangkitkan minat peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, media kartun juga memiliki keunggulan tersendiri dalam menyajikan materi pelajaran secara visual, yang dapat memicu daya imajinasi serta konsep pemahaman yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu, kedua media tersebut menjadi pilihan yang tepat dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik.

Media Komik

Berikut ini hasil kajian literatur pengembangan media pembelajaran komik sebagai media pembelajaran fisika. Pengembangan yang pertama dilakukan oleh Irwandani dan Juariyah (2016) terkait pengembangan media pembelajaran berupa komik fisika berbantuan sosial media Instagram sebagai alternatif pembelajaran. Hasil pengembangannya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Produk Pengembangan Komik Fisika

Materi	Gambar Komik	Penjelasan
<p>Pengukuran</p>		<p>Hasil pengukuran berat badan yang dilakukan dengan menggunakan alat pengukur massa (timbangan) dalam ilmu Fisika disebut dengan massa badan bukan berat benda. Massa adalah sesuatu yang dapat diukur dan dapat dinyatakan dengan angka dan satuan. Sedangkan berat adalah besarnya gaya yang dialami benda akibat gaya tarik bumi yang mempengaruhi benda tersebut.</p>
<p>Perpindahan Kalor secara radiasi</p>		<p>Radiasi merupakan proses perpindahan kalor (panas) yang tidak memerlukan medium perantara, biasanya dalam bentuk gelombang elektromagnetik yang berasal dari matahari. Selain pada sinar matahari, radiasi juga dapat terjadi ketika kita berdiri di dekat api unggun. Lama-kelamaan badan kita akan merasakan panas karena pancaran gelombang elektromagnetik yang berasal dari api.</p>

Materi	Gambar Komik	Penjelasan
<p>Pengukuran</p> <p>Arus Listrik</p>		<p>Bohlam lampu kan menyala apabila terdapat arus yang mengalirinya. Bohlam lampu dapat menyala dikarenakan terdapat arus listrik yang mengenai lempengan yang kemudian lempengan/filamen itu memanas dan menghasilkan cahaya.</p>

(Irwandani & Juariyah , 2016)

Hasil penelitian ini menawarkan perspektif baru dalam penggunaan media sosial sebagai alat bantu dalam pembelajaran fisika. Temuan utama dari penelitian ini adalah penggunaan Instagram sebagai platform untuk menyebarkan meme komik fisika yang dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebiasaan siswa zaman sekarang. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial, yang seringkali dianggap sebagai distraksi bagi siswa, sebenarnya memiliki potensi yang besar sebagai media edukatif jika digunakan dengan cara yang tepat. Penggunaan warna dasar yang netral seperti putih dan hitam, serta warna pelengkap yang terang dalam meme komik fisika, dirancang untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan proses pembelajaran.

Metodologi penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mencakup tahapan yang sistematis, mulai dari penelitian pendahuluan hingga publikasi produk. Proses ini memastikan bahwa produk pembelajaran yang dihasilkan, yaitu meme komik fisika, telah melalui proses validasi dan revisi yang memadai. Uji coba terbatas yang dilakukan memberikan kesempatan untuk mendapatkan umpan balik yang konstruktif, yang kemudian digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran tersebut. Hasil akhir yang menunjukkan bahwa meme komik fisika layak digunakan sebagai media pembelajaran menegaskan bahwa produk tersebut telah memenuhi standar kualitas yang diperlukan untuk mendukung proses belajar mengajar yang efektif.

Saran yang diberikan oleh penelitian ini untuk berkonsultasi dengan ahli desain dalam proses pengembangan media pembelajaran adalah sangat penting. Hal ini menunjukkan bahwa aspek desain dan estetika memiliki peran yang tidak kalah penting dalam menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik bagi siswa.

Media Kartun

Siswa tidak akan merasa tertekan untuk belajar berkat media yang menarik, memungkinkan mereka untuk belajar dengan nyaman tanpa merasa terpaksa. Pembelajaran komik merupakan salah satu jenis media. Mengapa komik? karena komik populer di kalangan orang dewasa dan pelajar. Komik secara alamiah menyajikan informasi dengan cara yang jelas, mudah dimengerti, dan simpel, sehingga cocok digunakan sebagai alat untuk mendidik dan menyampaikan informasi. (Ramdhani, Magfirah, & Hambali, 2020). Keterbatasan dalam penggunaan buku teks oleh guru menimbulkan kebutuhan akan media alternatif, karena hal ini membuat materi pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, motivasi siswa untuk membaca tentang mata pelajaran tersebut menurun, dan di sinilah peran komik sebagai media yang mampu meningkatkan minat baca, sekaligus kemampuan pemecahan masalah siswa, menjadi sangat penting.

Komik secara unik menggabungkan unsur komunikasi visual dengan keterampilan menggunakan teks dan gambar dalam cara yang kreatif, sehingga menjadi alat yang sangat efektif dalam menyampaikan informasi yang populer dan mudah dipahami. (Meidyawati, dkk., 2018). Komik disusun menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga mempermudah pembaca dalam mengikuti ceritanya (Aziza & Sudibyo, 2019). Dalam konteks pembelajaran, komik menyajikan informasi dengan cara yang jelas dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat baca siswa. Melalui penggunaan bahasa sehari-hari, komik memungkinkan siswa untuk lebih mudah terlibat dalam alur cerita serta memahami konsep-konsep yang disampaikan. Sifat unik komik sebagai media komunikasi visual yang menggabungkan teks dan gambar secara kreatif menjadikannya sebuah alat yang efektif dalam menyampaikan informasi yang populer dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan.

Berikut adalah macam-macam komik: 1) Kartun/karikatur (*Cartoon*), 2) *Comic strips*, 3) *Comic books* 4) *Comic annuals*, dan 5) Komik Online (*Web Comic*). Selain memperkuat minat siswa terhadap pembelajaran dan memudahkan mereka dalam mengingat kembali materi yang diajarkan, tujuan penggunaan komik sebagai media pembelajaran adalah untuk memberikan pendekatan baru dalam proses belajar-mengajar (Mulyati, 2016). Komik tidak hanya bertujuan untuk menjadikan materi pelajaran lebih menarik, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dalam suasana yang lebih kreatif dan inovatif. Melalui penggunaan komik, diharapkan siswa dapat merasakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mendalam.

Dalam menentukan kelanjutan materi pembelajaran menggunakan komik, perlu dipertimbangkan beberapa faktor penting. Pertama, komik harus mampu memudahkan peserta dan siswa dalam memahami konsep atau ide abstrak (Siregar & Siregar, 2021). Hal ini berarti seluruh kisah yang disajikan dalam komik diarahkan pada pesan positif seperti kebaikan atau topik lain yang relevan. Kedua, siswa harus didorong untuk mengembangkan minat membaca serta berbagai disiplin ilmu lainnya (Saputro, 2017). Terdapat beberapa alasan yang mendukung hal ini, termasuk tingginya minat siswa terhadap komik, keterjangkauan dan aksesibilitas komik, penggunaan kosakata sederhana yang memudahkan siswa dalam membaca, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi terkait materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk komik.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang disajikan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran menawarkan pendekatan yang menarik dan efektif bagi siswa karena sifatnya yang lugas, mudah dipahami, serta mampu menghidupkan materi pelajaran dengan kreativitas visual. Komik juga memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran, meningkatkan minat baca siswa, dan memudahkan

mereka dalam memahami konsep-konsep abstrak. Faktor-faktor seperti tingginya minat siswa terhadap komik, aksesibilitas, serta kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan menjadikan komik sebagai pilihan yang tepat untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, membantu mereka dalam memecahkan masalah, dan meningkatkan minat terhadap berbagai disiplin ilmu.

Dengan demikian, penggunaan media komik tidak hanya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga memberikan dampak positif dalam perkembangan intelektual siswa. Hal ini menggarisbawahi pentingnya mempertimbangkan peran komik dalam konteks pendidikan modern sebagai alat yang dapat merespons kebutuhan siswa akan pembelajaran yang menarik serta efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dan penghargaan disampaikan penulis atas dukungan dari Universitas Garut yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan publikasi ilmiah di jurnal ini.

REFERENSI

- Aziza, D. N., & Sudiby, E. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Komik pada Materi Getaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 7(2).
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). ANALISIS Model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27.
- Irwandani, I., & Juariyah, S. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa komik fisika berbantuan sosial media instagram sebagai alternatif pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 33-42.
- Irvani, A. I. (2022). Merancang Media Pembelajaran Berdasarkan Bagaimana Siswa Belajar. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains*, 5(1), 1-9.
- Irvani, A. I., & Warliani, R. (2022). Development of Physics Demonstration Videos on Youtube (PDVY) as Physics Learning Media. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 18(1), 1-12.
- Meidyawati, S., Rustono, W. S., & Hodidjah, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Membaca Pemahaman Di Kelas V Sd Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 283-295.
- Mulyati, T. (2016). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 3(2).
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media pembelajaran menggunakan video atraktif pada materi garis singgung lingkaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32-39.
- Ramdhani, S. I., Magfirah, N., & Hambali, H. (2020). pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada materi virus kelas X di SMA Negeri 2 gowa. *Binomial*, 3(1), 15-25.
- Saputro, A. D. (2017). Peran Media Pembelajaran Komik Sains dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Pendidikan Dasar. *Holistik*, 2(1), 69-80.

- Siregar, A., & Siregar, D. I. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi (JASISFO)*, 2(1).
- Solihat, I., Wahid, F. I., & Juansah, D. E. (2020, November). REPRESENTASI KRITIK DALAM KOMIK DARING TAHILALATS DAN IMPLIKASINYA BAGI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 3, No. 1, pp. 192-204).
- Syahdah, V. S., & Irvani, A. I. (2023). Kesulitan Menanamkan Jiwa Percaya Diri terhadap Kemampuan Mengerjakan Soal Fisika. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 3(1), 163-171.
- Suparmi, S. (2018). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), 62-68.
- Sugiartinengsih, R. (2018). Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Ekplanasi di SMAN 1 Sukahaji. *Riksa Bahasa*, 2(2), 187–194
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan *Sistem Informasi di Indonesia*. *IJIS: Indonesian Journal of Information Systems*,