



Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Sulastika Candra Wati

STKIP PGRI Sumenep

Silviana Romadani Putri

STKIP PGRI Sumenep

Alamat: Jl. Trunojoyo Gedung Sumenep

Korespondensi penulis: arcadiacandra@gmail.com

Abstrak. *A teacher is required to be able to be a communicator and facilitator in school. This is very sustainable with the learning process, especially student motivation. Currently, student motivation is quite minimal. This research aims to increase student motivation by using comic-based learning media. The method used in this research is literature review research with descriptive analysis technique. This research uses systematic literature review techniques to collect various data and materials sourced from previous scientific journal articles within the last 10 years. This method is used to obtain theoretical and systematic information data. The research results show that comic-based learning media greatly influences students' motivation in learning. In line with previous research, if students feel bored, of course student motivation will also decrease, which will reduce the effectiveness of learning and lead to failure in the world of education. By using interesting media, students will develop a sense of curiosity independently and will try to explore related learning material.*

Keywords: *Comics; Literature; Motivation*

Abstrak. Seorang guru dituntut agar mampu menjadi komunikator dan fasilitator di sekolah. Hal tersebut sangat berkesinambungan dengan proses pembelajaran khususnya motivasi siswa. Saat ini motivasi siswa menjadi hal yang cukup minim. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *literature review* dengan teknik analisis deskriptif. Penelitian ini menggunakan teknik tinjauan literatur sistematis untuk mengumpulkan berbagai data dan bahan yang bersumber dari artikel jurnal ilmiah terdahulu dalam pembatasan terbit 10 tahun terakhir. Metode ini dilakukan guna memperoleh data informasi yang bersifat teoritis dan sistematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik sangat mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa, apabila siswa merasa bosan tentunya motivasi siswa juga akan menurun yang nantinya akan menurunkan efektivitas pembelajaran dan membuat kegagalan dalam dunia pendidikan. Dengan menggunakan media yang menarik, siswa akan menumbuhkan rasa keingintahuan secara mandiri dan akan mencoba untuk mengeksplorasi terkait materi pembelajaran.

Kata Kunci: *Komik; Literatur; Motivasi*

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan sektor terpenting dalam pembangunan sebuah generasi bangsa. Oleh sebab itu, dipandang perlu kiranya dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Salah satu penunjang pendidikan adalah media pembelajaran. Dari masa ke masa, sangat banyak inovasi pengembangan media pembelajaran dan salah satunya adalah dengan menggunakan media komik sebagai alat media. Penggunaan media pembelajaran berbasis komik telah menjadi inovasi penting dalam dunia pendidikan. Komik sebagai media visual tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Hal ini didukung oleh penelitian yang

menunjukkan bahwa komik mampu memfasilitasi pemahaman konsep dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami (Wulandari, 2020; Rahmawati, 2021). Dalam era digital ini, integrasi komik dalam pembelajaran diharapkan dapat memacu semangat belajar siswa, serta menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan dinamis (Setiawan, 2019).

Media pembelajaran yang disusun secara menarik dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah komik, yang dimana masih banyak anak sampai orang dewasa pun masih sangat gemar membaca komik. Media pembelajaran komik dapat dikatakan menarik dikarenakan komik tersusun dari beberapa alur cerita yang dapat berfungsi untuk menarik perhatian pembacanya ataupun dilengkapi dengan banyak gambar dari pada tulisan sehingga mampu mengatasi rasa bosan pada anak ketika membaca. Sependapat dengan Sudjana dan Rivai (dalam Suwarti et al., 2020) komik merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Dalam Rosida & Hastuti (2020: 226) juga menyatakan bahwa komik dengan bentuk gambar berseri menjadi keunikannya tersendiri sebagai media pembelajaran dengan menyajikan peristiwa secara kronologis. Affeldt et al. (2018) menambahkan bahwa penggunaan komik di dalam kelas itu berpotensi menarik pelajar untuk mempelajari sains dan memotivasi mereka mereka yang mempelajarinya supaya anak yang memiliki kemampuan membaca yang cukup rebdah bisa lebih terlibat dalam membaca karena bahasa yang ada cukup sederhana. Komik sebagai suatu seni umumnya dapat dilihat di koran yang biasanya berwarna hitam dan putih dengan kata-kata dan gambar (Muzumdar, 2016).

Sejalan dengan itu, dalam Rosyida (2019: 60) juga menjabarkan bahwa media komik dapat dibuat sesuai dengan muatan isi materi dan bahasa yang akan digunakan dalam konteks pembelajaran. Dengan begitu maka bisa disimpulkan bahwa komik ialah media kekinian yang bisa diterapkan dalam jalannya kegiatan pembelajaran. Media komik sebagai media pembelajaran mampu bersaing dengan media konvensional yang telah ada sebelumnya seperti media buku, atau pun media *power point*. Media komik memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media konvensional pada umumnya yang hanya berbentuk tulisan atau gambar statis saja. Media komik memiliki kelebihan dalam desainnya yang berupa kumpulan gambar berseri atau bersambung yang dilengkapi dengan kata-kata untuk memperkuat konteks dan isi ceritanya di dalamnya. Senada dengan itu, Laksana (2015), juga menjabarkan bahwa komik untuk pendidikan terbagi menjadi dua jenis yaitu komik strip dan komik buku. Komik strip ialah jenis komik yang berisikan sedikit panel bergambar seperti yang biasa ditemui di dalam majalah atau koran yang berisikan suatu kisah pendek, dan komik buku yang berbentuk buku dan menceritakan suatu kisah yang lebih panjang dan kompleks.

Menurut penelitian (Sari, 2018) media komik dan kartu disiplin yang digunakan sebagai media pembelajaran siswa ini memiliki suatu kelebihan yaitu siswa dapat belajar mandiri, menguatkan pengertian, dan ingatan pada nilai-nilai karakter, karena dengan disajikan sebuah media yang dapat menarik perhatian siswa maka siswa akan antusias mencari tahu isi dari komik yang dikembangkan. Sehingga secara berproses maksud dari dalam komik akan tertuang kepada setiap pembaca khususnya siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran. Intinya media berbasis komik adalah penggunaan gambar, teks, dan cerita dalam format komik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Melalui komik informasi bisa tersalurkan kepada pembaca dengan lebih jelas, jadi penelitian saya akan melanjutkan penelitian terdahulu, namun dengan subjek yang berbeda. Terlebih dengan adanya Artificial Intelligence (AI) hal ini bukanlah sesuatu yang sulit diwujudkan di masa kini dan mendatang. Komik dapat dengan mudah didesain dan diadaptasikan pada berbagai materi pembelajaran.

KAJIAN TEORITSI

Secara keseluruhan pembahasan mengenai media pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran akan terikat pada sebuah teori, yaitu teori behaviorisme. Teori *behavior/behavioristik* menurut *Edward L. Thorndike* lebih menekankan kepada *Law of Effect* yang dimana perilaku ditentukan secara reflek oleh stimulus yang ada di lingkungan dan bukan oleh pikiran yang tidak sadar. Jadi dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa teori behavioristik maksudnya ialah, belajar bisa merubah tingkah laku atau karena adanya interaksi antara stimulus (input) rangsangan dari luar individu dan respon (output) reaksi individu terhadap stimulus. Ketika seorang siswa melihat komik pada buku pelajaran tentu saja hal tersebut akan berdampak positif karena dapat meningkatkan motivasi dan minat baca. Gambaran yang menarik tentu membuat mereka tertarik dan akan mempelajari hal tersebut secara berulang-ulang. Hal ini mendukung prinsip bahwa perilaku yang diikuti oleh hasil yang menyenangkan akan diperkuat dan lebih mungkin diulang di masa mendatang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *literature review* dengan teknik analisis deskriptif. Penelitian ini menggunakan teknik tinjauan literatur sistematis untuk mengumpulkan berbagai data dan bahan yang bersumber dari artikel jurnal ilmiah terdahulu dalam pembatasan terbit 10 tahun terakhir dengan kata kunci “komik”, “motivasi”, dan “literatur”. Metode ini dilakukan guna memperoleh data informasi yang bersifat teoritis dan sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Gegne (1970: 1) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Kemudian hasil penelitian kali ini menunjukkan bahwa referensi yang menjadi pembuatan artikel saling berkesinambungan, dan dapat diambil data dari apa yang telah peneliti terdahulu lakukan.

Artikel pertama adalah artikel yang berjudul “*Use of Comic-based Learning Module in Physics in Enhancing Students’ Achievement and Motivation*”. Penelitian dilakukan oleh “Jeah May O. Badeo, & Bee Ching U. Ong Kian Koc” (2021). Hasil penelitian dalam artikel tersebut menunjukkan bahwa setelah implementasi modul pembelajaran berbasis komik selama 4 minggu, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman konseptual siswa terhadap Fisika. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest, dengan efek besar yang didukung oleh nilai Cohen’s d sebesar 1,00. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan modul pembelajaran berbasis komik efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap materi Fisika.

Objek penelitian dalam artikel pertama adalah siswa kelas 8 di sebuah sekolah umum di Cavite, Filipina. Penelitian ini menggunakan teknik convenient sampling, di mana salah satu peneliti mengajar siswa kelas 8 di sekolah tersebut dan memilih siswa-siswa tersebut sebagai partisipan penelitian. Kelebihan dari penelitian ini adalah penggunaan desain quasi eksperimental yang memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi dampak modul pembelajaran berbasis komik secara komprehensif. Selain itu, penggunaan metode mixed method memperkaya hasil penelitian dengan data kualitatif dari wawancara siswa. Namun, terdapat beberapa kelemahan dalam penelitian ini, seperti penggunaan teknik convenient sampling yang dapat mempengaruhi generalisasi hasil penelitian. Selain itu, penelitian ini dilakukan hanya pada satu sekolah di Filipina, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat langsung diterapkan pada populasi siswa yang lebih luas.

Artikel kedua adalah artikel yang berjudul “Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” (2022). Penelitian dilakukan oleh “Nur Mazidah Nafala”. Hasil penelitian dalam artikel tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mengubah persepsi negatif siswa terhadap mata pelajaran tertentu menjadi lebih positif, serta mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa dalam bidang tersebut. Selain itu, media komik juga dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar dan media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa.

Objek penelitian dalam artikel tersebut adalah siswa sebagai subjek utama yang menjadi fokus dalam analisis hubungan antara penggunaan media komik dalam pembelajaran dan motivasi belajar mereka. Kelebihan dari penelitian ini adalah memberikan wawasan yang berharga tentang potensi media komik sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan rekomendasi praktis tentang implementasi media komik dalam proses pembelajaran. Namun, beberapa kekurangan yang mungkin dimiliki oleh penelitian ini adalah kurangnya informasi mendalam tentang metode penelitian yang digunakan, ukuran sampel yang digunakan, serta generalisasi hasil penelitian terhadap populasi yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini mungkin juga perlu mempertimbangkan faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi motivasi belajar siswa, seperti lingkungan belajar, faktor personal, dan lain sebagainya.

Artikel ketiga adalah artikel yang berjudul “Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa”. Penelitian dilakukan oleh “Pramudya Gunawan & Sujarwo”. Hasil penelitian artikel ketiga menunjukkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran sejarah dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Peserta didik yang menggunakan komik dalam pembelajaran sejarah cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik dan motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan komik. Penelitian ini berfokus pada bagaimana pemanfaatan komik dapat memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa dalam konteks sejarah.

Objek penelitian dalam artikel ketiga adalah pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran sejarah, sedangkan subjeknya adalah peserta didik, yaitu siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran sejarah menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Kelebihan dari penelitian ini adalah adanya bukti bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta menyajikan informasi yang relevan dan dapat dijadikan acuan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya mata pelajaran sejarah. Namun, kekurangan dari penelitian ini adalah, perlunya persiapan yang cukup lama dalam penggunaan komik sebagai media pembelajaran, serta memerlukan keterampilan khusus dalam menggambar komik atau menyusun cerita, dan tidak semua siswa mungkin merespons dengan baik terhadap penggunaan komik sebagai media pembelajaran.

Artikel keempat adalah “Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD”. Penelitian dilakukan oleh “Novita Alfiyani, Yayuk Mardianti, & Khutobah” (2015). Hasil penelitiannya adalah sebanyak 82,35% siswa telah berhasil mencapai skor minimal 60 dengan pembelajaran materi “Sejarah Proklamasi” menggunakan media komik yang ada. Kelebihan yang dimiliki media ini antara lain dapat mengakomodasi minat dan selera

baca siswa, karena siswa usia sekolah dasar lebih menyukai bacaan yang memunculkan banyak gambar, media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang dapat dilihat dari respon siswa saat guru memberikan media komik saat belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian tentang penggunaan media pembelajaran berbasis komik menunjukkan bahwa komik dapat secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka. Studi menunjukkan bahwa komik, dengan kombinasi teks dan gambar, mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar. Selain itu, pemahaman konsep siswa juga meningkat karena materi yang disajikan dalam bentuk komik lebih mudah dipahami dan diingat.

Hasil penelitian sebelumnya mendukung temuan ini. Menurut penelitian Wulandari (2020), penggunaan komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian Rahmawati (2021) juga menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan pemahaman kognitif dan motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPA. Studi lain oleh Setiawan (2019) menegaskan bahwa komik dapat menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar siswa sekolah dasar. Penelitian lebih lanjut dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) menunjukkan bahwa media komik dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan hasil yang signifikan dari siklus pertama hingga siklus kedua (Meniura, 2019). Studi lainnya menemukan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan kemampuan literasi numerasi dan motivasi belajar siswa (Puspitorini et al., 2014).

Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah hal yang sangat kreatif dan inovatif. Dengan menggabungkan elemen visual dan naratif, komik dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Langkah-langkah yang sistematis dalam pengembangan komik, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi, sangat penting untuk memastikan bahwa media ini dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Affeldt, F., Meinhart, D., & Eilks, I. (2018). The use of comics in experimental science instructions in a non-formal learning environment. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 6(1), 93-104.
- AR, M. M., Asmoni, A., Aini, K., & Wardi, M. (2024). The Relationship of the 5th Batch Campus Teaching Program to Literacy and Numeracy Skills in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 1999-2011.
- AR, M. M., Rasyid, S. F., & Ridwan, M. (2021). Legacy of heroic values education kh. abdullah sajjad from madura assisted with learning comics for sd/mi students in

- sumenep. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 14(1), 79-88.
- Asmoni, A., & Hodairiyah, H. (2022, November). IMPROVING TEACHER ABILITY IN CLASSROOM MANAGEMENT POST COVID-19 PANDEMIC AT INTEGRATED ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL, PANGARANGAN SUMENEP. In *Proceeding International Conference on Digital Education and Social Science* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-6).
- Asmoni, A., & Kuswandi, I. (2021). College Survive Strategy Through Risk Management. *Praniti Wiranegara (Journal on Research Innovation and Development in Higher Education)*, 1(1), 01-09.
- Jamilah, J., AR, M. M., Fauzi, M., Ahmad, S., Arendra, A., Hidayat, K., & Dzulkarnain, I. (2025). Pengolahan Limbah Sabut Kelapa dan Siwalan Sebagai Produk Bernilai Tambah Di Desa Romben Barat Sumenep. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 5(2), 677-684.
- Jeah May O. Badeo., Bee Ching U. Ong Kian Koc. (2021). *Use of Comic-based Learning Module in Physics in Enhancing Students' Achievement and Motivation. Science Education International*, 32(2), 131-136.
- Laksana, Sigit. (2015). Komik Pendidikan sebagai Media Inofatif MI/SD. *TA'ALLUM*, 3(2), 151-162.
- Muzumdar, J. (2016). An overview of comic books as an educational tool and implications for pharmacy. *Innovations in Pharmacy*, 7(4), 3-12.
- Novita, A., Yayuk, M., & Khutobah. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD. *Artikel Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 1-5.
- Nur Mazidah Nafala. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114-130.
- Pramudya Gunawan., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography* 6(1), 39-44.
- Rosida, Aulia., Hastuti, Hera. (2020). Inovasi Komik Strip berlandaskan Analisis Historical Thinking sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA. *Kronologi*, 2(4), 224-234.
- Rosyida, Ais. (2019). Pengembangan Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 11(1), 47-63.
- Sari, A. L. (2018). Pengembangan Media Komik Dan Kartu Disiplin Pada Pembelajaran Karakter Tema 6 Kelas ii Sekolah Dasar Negeri Salatiga 9. *Jurnal Widayagik*, 5, 111-121.
- Suwarti, S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menentukan Pesan Dalam Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2). 140-151.