

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV

¹Septian Refi, ²Rudi Ritonga

¹Universitas Trilogi, Jalan TMP. Kalibata No. 1, Pancoran, Jakarta 12760, (021) 7981350

²Universitas Trilogi, Jalan TMP. Kalibata No. 1, Pancoran, Jakarta 12760, (021) 7981350

e-mail: refiseftian@gmail.com, rudi_ritonga@trilogi.ac.id

Phone number author : 085892439312, 085265868613

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik tematik sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model Borg & Gall. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa, media pembelajaran komik tematik memperoleh kelayakan materi pelajaran sebesar 90%, kelayakan media sebesar 90%, dan pada kelayakan Bahasa 100%. Selanjutnya terdapat hasil uji coba produk, yang dilakukan dengan skala besar. hasilnya nilai rata-rata motivasi sebelum diterapkan media komik, diperoleh sebesar 63.33%. sedangkan untuk nilai rata-rata motivasi setelah diterapkan media komik, diperoleh sebesar 86.16%. dengan diperoleh nilai signifikansi $=0,000 < 0.05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media komik. Dengan demikian media komik tematik, efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Motivasi Belajar.

Abstract

This research aims to develop learning media in the form of thematic comics as a solution to increase the learning motivation of grade IV students. In this study using research and development methods using the Borg & Gall model. The research subject consists of 30 students. The results of this study stated that, thematic comic learning media obtained subject matter eligibility by 90%, media eligibility by 90%, and at 100% language eligibility. Then there are the results of product trials, which are carried out on a large scale. The result is the average value of motivation before applying comic media, obtained by 63.33%. as for the average value of motivation after applying comic media, obtained by 86.16%. With the significance value $=0,000 < 0.05$, there is a significant difference in students' learning motivation after using comic media. Thus thematic comic media, effectively increases students' learning motivation.

Keywords: Learning Media, Comics, Learning Motivation.

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini memerlukan inovasi yang nyata, dikarenakan terdapat banyak tantangan zaman yang harus disesuaikan khususnya di bidang pembelajaran. faktanya hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV di salah satu sekolah dasar menyatakan bahwa, siswa cenderung kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Guru kelas tersebut juga menyatakan bahwa motivasi siswa untuk belajar cenderung menurun. Selain itu media pembelajaran yang berbasis tematik masih sedikit ketersediaannya. Oleh karena itu peneliti perlu mencarikan solusi atas masalah di kelas tersebut.

Pada dasarnya motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya penggerak dari siswa itu sendiri yang mengaktifkan aktivitas belajarnya (Sardiman, 2018). Sedangkan menurut (Uno, 2017) meningkatnya motivasi belajar disebabkan oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. motivasi belajar tidak saja merupakan suatu yang menggerakkan aktivitas siswa kepada tujuan belajar (Sihombing, 2018).

Faktanya peningkatan motivasi belajar memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap proses belajar. Dalam penelitiannya, (Ritonga et al., 2018) yang menyatakan bahwa Motivasi belajar efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran tertentu. Sedangkan menurut (Alannasir, 2016) motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran. hal tersebut membuktikan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Pada dasarnya media pembelajaran yaitu seperangkat alat yang dipakai untuk membantu merangsang motivasi belajar siswa pada kegiatan belajar dan mengajar di kelas (Arsyad, 2019). menurut (Sanjaya, 2016) pada fungsi motivasi menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar. Pengertian yang serupa datang menurut (Zainiyati, 2017) menyatakan bahwa, Media bersifat selaku penghubung, karenanya media sangat mudah dalam menjelaskan isi pembelajaran untuk siswa.

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis diantaranya yaitu, media grafis, tiga dimensi, proyeksi dan lingkungan (Sudjana & Rivai, 2019). Di sisi lain media grafis sendiri terdiri dari beberapa jenis, salah satunya adalah media komik. media Komik merupakan media komunikasi

visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Ramadhani, 2019).

Pengertian lebih detail menurut (Nurgiantoro, 2018) awal mulanya komik selalu dikaitkan dengan segala sesuatu yang lucu. dalam bahasa Belanda istilah "Komiek" berarti suatu hal yang jenaka. Sedangkan (Daryanto, 2016) menyatakan bahwa komik merupakan suatu karya berisi cerita-cerita yang sederhana dan mudah dipahami oleh pembacanya, karena berisi cerita dengan gambar sederhana dan lucu, sehingga mudah diterima oleh anak-anak. Oleh karena itu komik merupakan media yang sangat memungkinkan untuk diterima oleh siswa karena mengandung pesan visual dan unsur humor yang kuat.

Faktanya pada penelitian (Calafato & Gudim, 2021) menyatakan bahwa penggunaan media komik secara sistematis dapat secara positif mempengaruhi kemauan untuk berkomunikasi siswa. Selanjutnya pada penelitiannya (Indaryati, 2015) menyimpulkan bahwa media komik mendapat respon positif dari siswa yang berujung pada peningkatan motivasi siswa. Hasil yang serupa datang dari (Lestari & Projosantoso, 2016) dalam penelitiannya, yaitu bahwa media komik layak digunakan dalam pembelajaran dengan kategori sangat baik. senada dengan yang lain (Budiarti & Haryanto, 2016) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran komik berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada sekolah yang ditelitinya. Oleh karena itu selain motivasi belajar dinyatakan dapat ditingkatkan, media komik juga dapat menjadi salah satu alat untuk meningkatkan motivasi belajar. Berdasarkan kajian teori dan penelitian yang terkait, maka sangat penting bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini *Research and Development* (R&D) dengan model Borg & Gall. Lebih lanjut Penelitian dan Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran komik tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. menurut (Sugiyono, 2016) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti hanya menggunakan tujuh langkah penelitian, mengingat

situasi dan kondisi pandemi *Covid-19*. Tujuh langkah penelitian tersebut diantaranya yaitu, Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk.

Tempat penelitian dan pengembangan akan dilaksanakan di kelas IV B SDN Tebet Timur 07 Jakarta. Objek penelitian yang dikembangkan yaitu, pengembangan media pembelajaran komik tematik untuk meningkatkan motivasi belajar. Responden pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV B yang mencakup 30 orang. Pada tahap pengumpulan data, peneliti memutuskan untuk membuat dua angket, yang pertama angket untuk mengukur kelayakan atau validasi terhadap produk komik, sedangkan angket yang kedua untuk pengukuran motivasi belajar siswa. Peneliti menyusun angket tersebut dengan menggunakan instrumen penelitian dengan skala likert.

Teknik Analisis Data pada penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu analisis uji validasi produk dan analisis hasil uji coba produk. Pada penelitian ini, hasil rata-rata akan dikategorikan dengan tabel skala kelayakan produk yang dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2. Tabel Skala Kelayakan Produk

Skor	Kriteria
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Buruk
$21\% \leq x \leq 40\%$	Buruk
$41\% \leq x \leq 60\%$	Cukup
$61\% \leq x \leq 80\%$	Baik
$81\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Baik

Analisis yang kedua, yaitu analisis uji coba produk. Untuk analisis uji coba produk dilakukan dengan mengukur motivasi belajar dari siswa. Peneliti memberikan angket dengan metode post-test dan pre-test untuk mengukur apakah terdapat peningkatan motivasi setelah diterapkan media komik sebagai produk penelitian tersebut. Skor didapat akan dikategorikan dengan tabel ketentuan skor motivasi yang dapat dilihat pada Tabel 3:

Tabel 3. Ketentuan Skor Motivasi

No	Kategori	Skor	
		Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
1.	Sangat Setuju	5	5
2.	Setuju	4	4

3.	Ragu-ragu	3	3
4.	Tidak Setuju	2	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1	1

Peneliti menggunakan rumus Mean untuk mencari skor rata-rata yang diperoleh dari hasil angket validasi produk dan angket motivasi tersebut. selanjutnya uraiannya yaitu sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{N}$$

Mean = Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai

N = Jumlah siswa

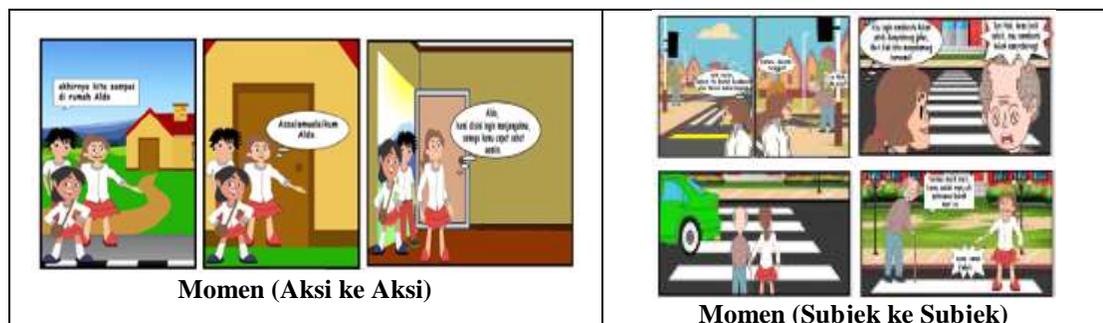
Signifikansi perbedaan peningkatan motivasi belajar akan dianalisis dengan menggunakan uji statistik parametrik yaitu uji paired t test. Uji ini dilakukan untuk membuktikan perbedaan signifikansi rata-rata motivasi belajar sebelum dan sesudah diterapkan media komik tematik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil produk di rancang dengan bantuan software adobe photoshop dan adobe illustrator. Tahap pra produksi dimulai dari menentukan materi apa yang akan dibuatkan media komik, serta mengaitkannya dengan tema pembelajaran siswa. Sedangkan tahap pasca produksi dilakukan penyempurnaan berupa pembuatan sampul depan dan sampul belakang komik.

Tahap Produksi, pada tahap ini rancangan media komik mulai dibuat dengan lima langkah membuat komik yaitu:

- a. Pemilihan momen. dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Pemilihan Momen

b. Pemilihan bingkai dan Pemilihan alur. dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2. Pemilihan bingkai dan Pemilihan alur

c. Pemilihan kata dan Pemilihan citra. dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini:



Gambar 3. Pemilihan bingkai dan Pemilihan alur

Hasil validasi produk, pada penelitian ini terdapat tiga validator yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi ahli Bahasa. Pada proses validasi ahli materi memperoleh presentase 91% dengan kategori “sangat baik”.

Tabel 4. Validasi Materi

No	Aspek	Skor Validasi	Validator		Skor Maksimal
			I	II	
1.	Relevansi Kompetensi	45	22	23	50
2.	Isi dan Konstruksi Materi	89	43	46	100
3.	Aspek Penyajian dan Motivasi	48	23	25	50

Jumlah	182	88	92	200
Rata-rata	91 %			
Kategori	Sangat Baik			

Hasil validasi ahli media memperoleh presentase 88.3% dengan kategori “sangat baik”.
Dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Validasi Media

No	Aspek	Skor Validasi	Validator		Skor Maksimal
			I	II	
1.	Estetika	27	14	13	30
2.	Kelayakan Desain	104	54	50	120
3.	Media Pembelajaran	28	15	13	30
Jumlah		159	79	72	180
Rata-rata		88.3 %			
Kategori		Sangat Baik			

Hasil validasi ahli bahasa memperoleh presentase 100% dengan kategori “sangat baik”.
Dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Validasi Bahasa

No	Aspek	Skor Validasi	Validator	Skor Maksimal
			I	
1.	Kejelasan Ejaan	15	15	15
2.	Kesesuaian Tata Bahasa	35	35	35
Jumlah		50	50	50
Rata-rata		100 %		
Kategori		Sangat Baik		

Hasil uji coba produk. Lebih lanjut peneliti juga menampilkan hasil analisis dengan aplikasi IBM SPSS Statistic dalam bentuk tabel. tampilan tersebut dapat dilihat pada tabel 7 di bawah ini:

Tabel 7. Analisis Motivasi Belajar

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	63.6667	30	8.80178	1.60698
	Post Test	86.1667	30	7.95281	1.45198

Berdasarkan perhitungan yang menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic, diketahui nilai rata-rata motivasi belajar sebelum diterapkan media komik tematik sebagai treatment (pre-test), mendapat nilai 63.66. Sedangkan untuk nilai rata-rata motivasi belajar setelah diterapkan media komik tematik sebagai treatment (post-test), mendapat nilai 86.16. hasil tersebut berarti menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum diterapkan media komik tematik lebih kecil daripada nilai rata-rata motivasi belajar sesudah diterapkan media komik tematik. Lebih lanjut hasil analisis dengan uji paired sample t test dapat dilihat pada tabel 8 dibawah ini:

Tabel 8. Uji Paired Sample t test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-22.50000	12.91551	2.35804	-27.32273	-17.67727	-9.542	29	.000

Berdasarkan perhitungan yang menggunakan aplikasi SPSS, diketahui bahwa jika nilai signifikansi atau sig. 2 (tailed) < 0.05 maka ho ditolak begitu sebaliknya. Adapun hasilnya adalah diperoleh nilai signifikansi = 0,000 yang artinya kurang dari kriteria taraf signifikansi (α) = 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pre-test dengan nilai rata-rata motivasi belajar

sebelum diterapkan media komik tematik (pre-test) dengan nilai rata-rata motivasi belajar sesudah diterapkan media komik tematik (post-test).

Sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran komik tematik sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Tebet Timur 07 Jakarta. Selain itu dari hasil keseluruhan rekapitulasi uji coba produk dengan kelompok besar, dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik tematik dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat bermanfaat untuk pendidik, sekolah dan para pembaca penelitian ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media komik tematik mendapat hasil yang sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini terbukti dari hasil validasi produk mendapat presentase dikisaran 85% sampai 100% dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Terlihat dari adanya peningkatan hasil pre-test sebesar 63.33% dan post-test motivasi belajar siswa sebesar 86.16%. hasil tersebut dianalisis melalui aplikasi SPSS dengan nilai signifikansi atau signifikansi lebih kecil yaitu ($0,000 < 0.05$). dengan hasil tersebut dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah media komik tematik diterapkan. hal ini membuktikan bahwa media komik tematik dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Tebet Timur 07 Jakarta.

Saran bagi guru diharapkan selalu melakukan inovasi khususnya pada bidang media pembelajaran. Masalah seperti motivasi belajar sangat rentan jika tidak ditangani secara cepat dan sesuai. Dampak negatif bahkan bisa terjadi jika guru mengabaikan hal ini di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips. *Journal of EST*, 2(3), 81–90.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima*

- Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Calafato, R., & Gudim, F. (2021). Comics as a multimodal resource and students' willingness to communicate in Russian. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 00(00), 1–17. <https://doi.org/10.1080/21504857.2021.1951788>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Indaryati, J. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasi*, 3(1), 84–96. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>
- Lestari, D. I., & Projosantoso, A. K. (2016). Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Ilmiah Developing Science Comic Media Using the Problem-Based Learning Model to Increase the Analytical Thinking Ability and Scientific Attitude. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa*, 2(2), 145–155. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jipi.v1i1.4527>
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Gajah Mada University Press.
- Ramadhani, E. D. (2019). Pengembangan Komik Matematika Berbasis Rme (Realistic Mathematics Education) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Keliling Dan Luas Segitiga Siswa Smp Kelas Vii. *JPM : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 22. <https://doi.org/10.33474/jpm.v3i1.2609>
- Ritonga, R., Zulela MS, & Situmorang, R. (2018). *Jurnal basicedu*. 2(2).
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. (2018). *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Rajagrafindo Persada.
- Sihombing, L. (2018). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Pembelajaran Kooperatif Dengan Teknik Keliling*. 2(1), 84–90. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v2i1.1095>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Pertama)*. Kencana.