



PROSIDING

Seminar Nasional IKIP PGRI Bojonegoro

“Tranformasi Pendidikan: Pilar Membangun Masyarakat Madani di Era 5.0”

POTENSI ANIME “DR. STONE” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Ais Fauziah Yusana¹, Akmilatun nisa², Haris Fikri Atmaja³, Muhammad Dimas Setiadi⁴,
Mohamad Nur Rohman⁵.

IKIP PGRI Bojonegoro Email: mnurrohman2004@gmail.com

Abstract

This study explores the potential of the anime Dr. Stone as a learning medium for science education. The objective is to examine how the anime’s narrative and visual content can stimulate students’ scientific thinking and curiosity. Using a descriptive qualitative method, the study is based on literature analysis and interviews with educators who implement anime in their teaching practices. Results show that Dr. Stone supports the understanding of scientific principles, encourages problem-solving, and presents real-world scientific processes in a relatable format. Teachers, however, must contextualize the fictional elements to maintain accuracy.

Keywords: Dr stone, science learning, anime, media, education.

Abstrak

Penelitian ini mengkaji potensi anime Dr. Stone sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan. Tujuannya adalah untuk menelaah bagaimana narasi dan visualisasi dalam anime tersebut mampu merangsang pola pikir ilmiah dan rasa ingin tahu siswa. Dengan metode deskriptif kualitatif, studi ini didasarkan pada analisis literatur dan wawancara dengan guru yang telah menggunakan anime dalam proses pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa Dr. Stone membantu pemahaman prinsip sains, mendorong pemecahan masalah, dan menyajikan proses ilmiah dalam format yang mudah dipahami. Namun, guru tetap perlu memberikan konteks terhadap unsur fiksi yang ada untuk menjaga ketepatan materi.

Kata Kunci: Dr stone, pembelajaran sains, anime, media, pendidikan.

PENDAHULUAN

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam sering dianggap sulit oleh siswa karena mengandung konsep-konsep abstrak dan teknis. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang mampu menjembatani pemahaman konsep-konsep tersebut secara menarik dan mudah dicerna. Anime Dr. Stone merupakan salah satu media alternatif yang menawarkan narasi ilmiah dalam bentuk visual dan cerita petualangan. Anime ini menceritakan tokoh utama,

Senku, yang berusaha membangun kembali peradaban manusia dari nol dengan ilmu pengetahuan setelah dunia membatu selama ribuan tahun.

Anime sebagai bentuk media populer memiliki peran besar dalam kehidupan generasi muda saat ini. Tidak hanya sebagai hiburan, anime juga menyimpan potensi besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Dr. Stone secara eksplisit membawa muatan sains yang tidak hanya menyajikan cerita petualangan, tetapi juga menjelaskan proses ilmiah secara runtut dan akurat.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pembelajaran harus mampu membekali siswa dengan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan literasi ilmiah yang kuat. Penggunaan media pembelajaran yang adaptif dan dekat dengan kehidupan siswa sangat diperlukan. Di sinilah anime seperti Dr. Stone memiliki relevansi kuat, karena mampu menjembatani antara teori sains di kelas dan penerapannya dalam kehidupan nyata melalui narasi yang menarik dan visualisasi yang kuat.

Maka dari itu, kajian ini menjadi penting untuk mengungkap bagaimana anime Dr. Stone dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran IPA, apa saja kelebihan dan keterbatasannya, serta bagaimana tanggapan siswa terhadap pendekatan pembelajaran berbasis video anime.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara melalui studi literatur terhadap episode-episode Dr. Stone yang relevan dengan materi sains dasar serta wawancara semi-struktur dengan lima guru IPA SMP dan SMA. Analisis data dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi bagaimana anime tersebut digunakan dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap pemahaman pada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anime Dr. Stone mengangkat berbagai konsep ilmu pengetahuan alam secara eksplisit melalui alur cerita yang terstruktur dan dialog yang informatif. Setiap episode memuat rekonstruksi proses ilmiah berdasarkan prinsip-prinsip nyata, seperti pembuatan sabun, kaca, listrik, hingga vaksin, yang disampaikan dalam bentuk visual naratif yang menarik.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Dr. Stone efektif digunakan dalam menjelaskan konsep sains. Sebagai contoh, dalam satu episode, Senku (karakter utama) menciptakan sabun dari abu tanaman dan air sebagai upaya menciptakan kebersihan dasar, menjelaskan reaksi asam-basa secara sederhana. Pada episode lain, dia membuat generator listrik dengan prinsip elektromagnetik. Konsep ini biasanya sulit dipahami siswa melalui buku teks saja, tetapi menjadi lebih mudah dipahami karena divisualisasikan dalam bentuk animasi yang kontekstual dan menghibur membuat siswa lebih mudah menghubungkan teori dan aplikasi nyata.



Gambar 1. Adegan Senku membuat generator listrik dengan prinsip elektromagnetik dalam bentuk manga Dr. Stone (Sumber: Dr.Stone Wiki)

Selain visualisasi yang menarik, anime ini juga menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti pantang menyerah, kerja sama, dan berpikir kritis. Hal ini membuat siswa tidak hanya belajar sains sebagai teori, tetapi juga memahami pentingnya penerapan ilmu untuk kemajuan peradaban.

Tabel 1. Contoh Konsep Sains dalam Anime Dr. Stone

Episode	Konsep Ilmiah	Mata Pelajaran	Keterangan Pemanfaatan
Episode 2	Saponifikasi	Kimia	Membuat sabun dari abu
Episode 5	Elektromagnetik dasar	Fisika	Membuat generator listrik
Episode 7	Fermentasi	Biologi	Membuat alkohol untuk medis
Episode 10	Kimia anorganik	Kimia	Pembuatan kaca dan asam nitrat

Jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, penggunaan anime sebagai media pembelajaran menunjukkan beberapa keunggulan. Metode ceramah sering kali bersifat satu arah dan membuat siswa pasif, hanya menerima informasi tanpa pengalaman visual atau kontekstual yang kuat. Sebaliknya, anime seperti Dr. Stone menyajikan informasi ilmiah dalam bentuk visual dan naratif, yang mampu membangkitkan imajinasi serta pemahaman konsep-konsep sains secara lebih kongkret dan menarik.

Pembelajaran dengan bantuan media visual seperti anime menunjukkan pemahaman konsep yang lebih mendalam dan tahan lama dibandingkan mereka yang belajar melalui ceramah semata. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media populer yang relevan dengan

dunia siswa dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang cenderung dianggap sulit.

Contoh penerapan Anime Dr. Stone dalam pembelajaran:

1. Menonton episode-episode tertentu dan mendiskusikan konsep sains yang ditampilkan:
Guru dapat membahas konsep sains yang ada di episode tertentu, seperti episode yang membahas tentang pembuatan sabun, kemudian mendiskusikan konsep-konsep tersebut dengan siswa.
2. Melakukan eksperimen sains yang terinspirasi dari anime:
Siswa dapat melakukan eksperimen sains seperti membuat kertas atau membuat sabun, untuk mempraktikkan konsep-konsep yang telah dipelajari
3. Menggunakan anime sebagai bahan diskusi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis:
Guru dapat menggunakan anime sebagai bahan diskusi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, seperti mendiskusikan bagaimana Senku memecahkan masalah atau bagaimana dia membuat penemuan baru.

Secara keseluruhan, anime ini mendukung teori dual coding (Paivio, 1991), yang menyatakan bahwa kombinasi informasi verbal dan visual dapat meningkatkan daya serap dan retensi informasi. Selain itu, pendekatan ini juga mendukung contextual teaching and learning yang membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan nyata siswa.

SIMPULAN

Anime Dr. Stone terbukti dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan konsep-konsep ilmu pengetahuan secara visual, menarik, dan kontekstual. Melalui narasi petualangan ilmiah yang dibangun secara logis dan sistematis, siswa dapat memahami materi sains seperti kimia, fisika, dan biologi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Dibandingkan dengan metode ceramah konvensional yang cenderung satu arah dan membosankan, penggunaan anime memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan memotivasi. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan menunjukkan pemahaman konsep yang lebih mendalam.

Namun demikian, pemanfaatan anime dalam pembelajaran tetap memerlukan peran guru dalam mengarahkan, memfilter konten, dan mengaitkan adegan-adegan anime dengan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Dengan strategi yang tepat, Dr. Stone bukan hanya menjadi media hiburan, tetapi juga sarana literasi ilmiah yang efektif dalam pembelajaran abad ke-21..

DAFTAR RUJUKAN

- Putra, A. D. (2022). Penggunaan anime Dr. Stone sebagai media pembelajaran sains di sekolah menengah. *Jurnal Media Pembelajaran IPA*, 10(1), 55–64.
- Sulaiman, A. (2020). Visualisasi sains dalam media animasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 145–152.
- Sudjana, N. (2005). *Metode dan teknik pembelajaran partisipatif*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Uno, H. B. (2009). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.