



Prosiding

Seminar Nasional Daring

Unit Kegiatan Mahasiswa Journalistik (Sinergi)

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Jurnalistik sebagai Sumber Data untuk Karya Ilmiah"



Peran Komik sebagai Saarana Edukasi Siswa Sekolah Dasar

Vivi Putri Octavia¹, Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

viviputri2223@gmail.com¹

Abstrak – Komik merupakan salah satu media visual yang mampu menyampaikan informasi melalui media gambar, sehingga pesan yang disampaikan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tentang peran komik sebagai media edukasi siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan metode studi pustaka (library research). Teknik pengumpulan data dari analisis ini menggunakan data skunder yang bersumber dari artikel penelitian yang sudah dipublikasi dalam jurnal nasional dengan judul yang sudah ditentukan. Teknik analisis data menggunakan metode distribusional dengan mencocokkan ide yang dikembangkan terkait sumber referensi dari jurnal dan buku. Hasil penelitian ini menjelaskan tentang peran komik sebagai sarana media edukasi siswa sekolah dasar. Simpulan dari penelitian ini yaitu perencanaan (design) dan pengembangan (development) yang dapat meningkatkan siswa agar lebih aktif serta memotivasi siswa sehingga menumbuhkan minat belajar pada siswa.

Kata kunci – Media edukasi, peran komik, sekolah dasar.

Abstract – Comics is a visual medium that is capable of conveying information through image media, so that the message conveyed is easy to understand. This study aims to analyze the role of comics as an educational medium for elementary school students. This research is a library research method. Data collection techniques from this analysis use secondary data sourced from research articles that have been published in national journals with predetermined titles. The data analysis technique uses the distributional method by matching the ideas developed with reference sources from journals and books. The results of this study explain the role of comics as a means of educational media for elementary school students. The conclusions from this study are planning (design) and development (development) which can increase students to be more active and motivate students so as to foster interest in learning in students.

Keywords – Educational media, comic role, elementary school

PENDAHULUAN

Media edukasi merupakan alat media komunikasi yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran (Windawati & Koeswanti, 2021). Media edukasi adalah alat yang dibenak guna mendukung proses menyampaikan pesan dalam pembelajaran (Wahidim, 2017). Jadi, media edukasi adalah alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

Media edukasi mampu meningkatkan kemampuan dalam proses pembelajaran (Widyastuti & Puspita, 2020). Media edukasi sebagai sumber belajar (Ahmadi, dkk., 2017). Sumber belajar dapat meningkatkan perhatian siswa pada proses belajar.

Proses pembelajaran antara guru dan siswa memerlukan interaksi dan komunikasi. Oleh sebab itu, pembelajaran akan lebih menarik sehingga memotivasi siswa dan menumbuhkan minat belajar pada siswa (Windawati & Koeswanti, 2021). Siswa bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan media yang menarik seperti animasi dan komik.

Komik merupakan media komunikasi yang berisi pesan bergambar (Putra & Yasa, 2019). Menurut Dewi Tresnawati, Eri Satria dan Yudistria Adi Nugraha (2016), komik merupakan suatu media visual yang mampu menyampaikan informasi secara ringkas melalui media gambar. Jadi, komik suatu media yang digunakan untuk mengekspresikan ide melalui bentuk gambar.

Komik yang berisi pesan bergambar mampu menarik perhatian siswa (Rahim, dkk., 2022). Ketertarikan siswa sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Komik berisi pesan bergambar mampu meningkatkan semangat belajar serta pembelajaran akan lebih mudah dan menyenangkan (Rahim, dkk., 2022).

Komik berisi pesan komunikasi yang dikemas dalam cerita dengan bentuk tampilan bergambar (Rahmawati, 2017). Komik merupakan pilihan efektif yang dapat mengembangkan serta meningkatkan kreatifitas siswa. Gambar yang menarik sangat disukai siswa khususnya siswa sekolah dasar.

Sekolah dasar adalah pendidikan yang menumbuhkan sikap dasar serta memberikan pengetahuan keterampilan (Kurniawan, 2015). Pendidikan sekolah dasar merupakan suatu jenjang dasar peserta didik dalam menempuh pendidikan. Sekolah dasar merupakan jenjang dasar untuk membangun pengetahuan yang digunakan siswa ke jenjang selanjutnya.

Siswa mempunyai motivasi dan keterampilan yang tinggi dalam membaca (Hasanudin, dkk., 2017). Salah satu peningkatan motivasi belajar pada siswa dengan menggunakan komik. Dengan membaca komik sebagai media pembelajaran siswa ikut merasakan petualangan yang dilakukan oleh tokoh didalam komik tersebut.

Ditinjau dari latar belakang diatas, Media edukasi yaitu bentuk saluran yang dapat meningkatkan kreatifitas serta keefektifan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran guna mencapai hasil belajar. Dengan terkumpulnya keterampilan siswa yang dapat mencapai tujuan belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan metode studi pustaka (library research). Studi pustaka adalah kegiatan pengumpulan data pustaka, memhami, menyalin serta mengerjakan objek penelitian (Zed, M. 2008). Studi pustaka ialah karya ilmiah yang berisi kajian penelitian ilmiah (Hermawan, 2019).

Teknik pengumpulan data dari analisis ini menggunakan data skunder. Data yang didapatkan dari analisis ini bersumber dari artikel penelitian yang sudah dipublikasi dalam jurnal nasional terkait dengan judul yang sudah ditentukan. Penulisan artikel ini menggunakan teknik menganalisis artikel dan buku. Menganalisis tentang peran komik sebagai sarana media edukasi siswa sekolah dasar.

Penelitian ini memafaatkan teknik analisis data dengan menggunakan metode distribusional. Ada 4 cara pengumpulan data, antara lain: 1) Mengenali ide penelitian, 2) Mencari referensi artikel yang terkait dari penelitian, 3) Mencatat simpulan dari sumber data yang diperoleh, 4) Menyusun data dari hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran komik sebagai sarana media edukasi siswa SD memiliki tujuan agar siswa lebih giat membaca dengan menggunakan media komik. Pengembangan pembelajaran berbasis komik bisa meningkatkan hasil belajar. Dari hasil penelitian tersebut ada beberapa langkah-langkah yang terdiri dari:

1. Perencanaan (Design)

Perencanaan pada penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis komik. Komik memudahkan siswa memahami karya sastra dengan bahasa sederhana yang menarik minat pembacanya. Dengan dengan perencanaan konsep-konsep pembelajaran dengan mudah meningkatkan pola keterampilan berfikir kritis siswa. Siswa lebih menyukai media pembelajaran atau bahan ajar dengan uraian yang sedikit dan penjelasan berupa gambar.

2. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan ini untuk melihat kelayakan sebuah media pembelajaran. Pada tahap ini dibutuhkan data yang relevan. Setelah itu data akan melalui proses validasi. Proses validasi dilakukan hingga komik dinyatakan layak untuk mengimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian ini menjelaskan tentang bentuk kegiatan pembelajaran yang bisa mencapai hasil belajar yang lebih maksimal. Tahapan yang dilakukan agar mencapai hasil belajar maksimal antara lain: 1) menggunakan media komik sebagai media pembelajaran 2) memahami media dalam proses pembelajaran 3) membuat ringkasan setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

REFERENSI

- Ahmadi, F., Sutaryono, S., Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). *Pengembangan media edukasi "Multimedia Indonesian Culture"(MIC) sebagai penguatan pendidikan karakter siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127-136. <https://doi.org/10.15294/jpp.v34i2.12368> .
- Ani, N. I., & Lazulva, L. (2020). *Desain dan Uji Coba LKPD Interaktif dengan Pendekatan Scaffolding pada Materi Hidrolisis Garam*. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(1), 87-105. <http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v3i1.9161> .
- Hasanudin, C. (2016). *Eksperimentasi strategi belajar PQ4R dengan media komik terhadap keterampilan membaca pemahaman cerita anak pada siswa kelas VII SMP*. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(2), 136-142. <https://doi.org/10.22219/kembara.v2i2.3998> .
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Kuningan: Hidayatul Quran.
- Kurniawan, M. I. (2015). *Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak sekolah dasar*. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41-49. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71> .
- Putra, G. L. A. K., & Yasa, G. P. P. A. (2019). *Komik sebagai sarana komunikasi promosi dalam media sosial*. *Jurnal nawala visual*, 1(1), 1-8. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i1.1> .
- Rahim, R., Siregar, R. F., Ramadhani, R., & Anisa, Y. (2022). *Implementasi Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa di SD Amalyatul Huda Medan*. *Jurnal abdidas*, 3(3), 519-524. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i3.621> .
- Rahmawati, I. Y. (2017). *Komik Sebagai Inovasi Dalam Pengenalan Keterampilan Menulis Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 2(2), 62-69. <https://doi.org/10.33061/ad.v2i2.1970> .
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018). *Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. (JurTI) Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113-121. <https://doi.org/10.36294/jurtti.v2i2.425> .
- Wahidin, U. (2017). *Interaksi Komunikasi Berbasis Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar*. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(07), 197. <http://dx.doi.org/10.30868/ei.v4i07.63> .
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada matpel IPA tematik kebersihan lingkungan*. *Paradigma-Jurnal Informatika dan Komputer*, 22(1), 95-100. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2> .

- Windawati, R., & Koeswanti, H., D. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835> .
- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.