
PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP HASIL MINAT BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR**Oleh****Siti Nur Aisyah¹, Ananda Salsabillah Zahra², Marcellino Adi Saputra³, Sri Wahyuningsih⁴, Litha Ayu Ningsih⁵, Arita Marita⁶****^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta****E-mail: ¹snuraisyah2119@gmail.com, ²anandasalsabillahzr@gmail.com,****³cellino141@gmail.com, ⁴sriwwahyu03@gmail.com, ⁵lithaayuningsih02@gmail.com,****⁶aritamarini@unj.ac.id**

Article History:*Received: 20-10-2023**Revised: 13-11-2023**Accepted: 24-11-2023***Keywords:***Komik Digital; Komik Ilmu Pengetahuan Sosial, Media Pembelajaran IPS SD***ABSTRACT:** *Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran inovatif dalam IPS SD melalui media komik digital sebagai motivasi dan menarik minat siswa untuk belajar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan arus globalisasi berupa perkembangan komik digital yang menuntut inovasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran IPS di SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan studi literatur (Library Research). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat lebih baik, dan imoementasi pada pembelajaran IPS menggunakan media komik digital sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada dapat meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan hasil terhadap belajar siswa*

PENDAHULUAN

Penyampaian informasi terjadi saat di proses pembelajaran, sehingga tujuan atau materi yang dapat dikembangkan dan dikomunikasikan memerlukan alat. Alat ini yang disebut media pembelajaran. Media ini dapat membangkitkan motivasi dan minat pada siswa Sekolah Dasar, lalu media juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahamannya dengan menyajikan data secara menarik dan terpercaya, memudahkan interpretasi data, dan menyingkat informasi. Oleh karena itu, perlu dipilah bahan pembelajaran yang sesuai dengan topik yang nantinya akan diajarkan. Karena motivasi belajar siswa dan minatnya terhadap proses pembelajaran merupakan indikasi mengenai informasi dan suatu keberhasilan dari tujuan pendidikan dalam proses pembelajaran. Salah satu permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS ialah sangat membosankan. Yang dimana permasalahan ini yang menjadi masalah bagi siswa karena peran guru yang kurang mengajak minat siswa terhadap pembelajaran IPS. Sehingga salah satu solusinya adalah guru mempersiapkan dan membuat media pembelajaran secara inovatif sesuai materi pembelajaran yang akan dilakukan.

Dalam penjelasan Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, atau kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan penerapan praktis mengenai nilai-nilai dan konteks ilmiah baru atau cara-cara baru dalam menerapkan

ilmu pengetahuan umum, teknologi yang sudah ada ke dalam produk atau proses produksi. Dengan demikian bahwa inovasi ini akan menjadi suatu metode yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Komik dapat diartikan sebagai bentuk kartun yang dimana mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita berupa urutan yang hubungannya sangat erat dengan gambar yang dirancang untuk memberikan sebuah hiburan kepada pembacanya. Komik memiliki beberapa kelebihan dari bentuk penyajiannya yang mengandung unsur visual, cerita dan ekspresi yang mendukung untuk melibatkan pembaca secara emosional untuk memahami jalan ceritanya. Menurut (Kustandi dan Darmawan, 2020) komik merupakan media penyampaian cerita dengan gambar, atau komik juga berarti cerita bergambar yang berfungsi untuk menguraikan cerita dan adanya balon kata dalam setiap gambar di beberapa fanel. Menurut (Sumiharsono dan Hasanah, 2017) media pembelajaran digunakan sebagai perantara untuk berkomunikasi pada kegiatan belajar yang biasanya diaplikasikan oleh guru serta siswanya. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Saputro, 2015) media komik mampu menciptakan minat baca siswa saat proses pembelajaran. Komik yang digunakan lebih baik dipadukan dengan metode belajar yang sudah disiapkan sehingga penggunaan media komik dalam proses belajar akan lebih efektif. Dengan kata lain komik sangat berperan penting dalam penyajian materi yang belum tergambar ke dalam contoh yang lebih nyata dan konkrit di kehidupan sehari-hari dan memiliki nilai-nilai karakter.

Maka dalam penelitian ini dengan adanya pemanfaatan komik diharapkan dapat memunculkan inovasi yang baru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga mampu membangkitkan motivasi siswa untuk belajar melalui media komik. Melalui komik, siswa dapat mengeksplorasi mengenai pembelajaran IPS yang disajikan secara menarik dengan ilustrasi yang jelas serta komprehensif.

LANDASAN TEORI

Pada hakekatnya belajar adalah suatu proses terhadap situasi yang ada di sekitar seseorang. Belajar merupakan suatu aktivitas yang disengaja dilakukan oleh individu agar terjadinya perubahan peningkatan kemampuan individu, karena dengan belajar, maka individu tersebut akan mengalami perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Menurut Slameto (2003: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhannya sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Witherington dalam Ngalim Purwanto (1990: 84) belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai pola baru dari reaksi yang berupa kecakapan, sikap kebiasaan atau suatu pengertian.

Menurut Skinner (Dimiyati & Mudjiono, 2000: 9) berpendapat bahwa belajar merupakan suatu perilaku. Ketika seseorang belajar, responnya akan lebih baik. Sebaliknya, jika seseorang tidak belajar, responnya akan menurun. Terdapat tiga proses dalam belajar, yakni :

- a. Peluang terjadinya peristiwa yang memicu respon dari pembelajar.
- b. Respon dari pembelajar itu sendiri.
- c. Konsekuensi yang memperkuat respon tersebut.

Jadi, belajar merupakan suatu perubahan dari seseorang individu dengan faktor

pengalaman yang dialami sehingga terjadi perubahan yang signifikan melalui kecakapan maupun sikap dan kebiasannya berupa respon yang menjadi lebih baik.

Hakekat IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu ilmu di dalam mata pelajaran pokok yang terdapat dan dipelajari di tingkat sekolah dasar. Dengan mempelajari mata pelajaran IPS ini, siswa akan dipersiapkan untuk menjadi masyarakat yang dapat membangun hubungan sosial yang baik di lingkungannya, siswa juga dapat memahami serta mengenali masalah-masalah apa saja yang terdapat dalam fenomena sosial yang terjadi di sekitarnya. Menurut Susanto (2014) menjelaskan bahwa dalam IPS mengandung beberapa ilmu sosial seperti ekonomi, sejarah, geografi, politik, sosiologi dan antropologi.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan kajian akademik yang dilahirkan dari sebuah pengembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan bidang praktik pendidikan. Keterlibatan antara kelompok masyarakat yang berkeinginan untuk mengembangkan pengetahuan manusia dan sosial yang dikondisikan secara psikologis untuk tujuan pendidikan memunculkan studi sosial. IPS sebagai disiplin pendidikan memiliki identitas di bidang kajian eklektik yang dikenal sebagai "sistem pengetahuan yang terintegrasi" (Tarman & Kılınç, 2018; Purnomo & Kurniawan, 2021), suatu sintesis multidimensi dan sistematis, kajian dan penelitian konseptual.

Gagasan IPS ini sebagai kajian akademik (disiplin) di Indonesia pertama kali dicetuskan oleh Nu'man Soemantri, Seorang Pakar Pendidikan IPS dari Universitas Pendidikan Indonesia. Dimana gagasan pendidikan IPS yang dicetuskan ini mengandung makna bahwa IPS memiliki karakteristik yang berbeda dari disiplin ilmu lain, yaitu integratif, holistik, pemecahan masalah, penelitian multidimensi (kompleks), dan bahkan interdisipliner (terhubung dengan ilmu-ilmu sosial lain).

Secara teoritis, ada tiga tradisi utama yang perlu diperhatikan dalam memahami pendidikan IPS. Ketiga tradisi inilah yang menjadi cetak biru bagi guru IPS. Tradisi yang dimaksud adalah Transmisi Kewarganegaraan, IPS diajarkan sebagai ilmu sosial, dan inkuiri reflektif

(R. Barr et al., 1978), semuanya dimaksudkan untuk mengajarkan konten IPS. Namun hanya satu yang menggabungkan isi dan standar dengan pemikiran kritis. Pemikiran kritis ini akan sangat penting untuk pemahaman dan minat siswa mengenai masalah dunia nyata, dan kemampuan vital tersebut diperkuat oleh Reflektif Inquiry.

Tujuan pendidikan IPS menurut Sumaatmadja (dalam Hidayati, 2008:124) adalah "membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan Negara".

Media Komik

Media Komik adalah suatu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan semangat dan minat pada siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran komik mengandung unsur cerita bergambar menarik yang dapat digunakan serta diaplikasikan dalam pembelajaran materi pelajaran IPS di Sekolah Dasar.. Menurut (Kustandi dan Darmawan, 2020) komik merupakan media penyampaian cerita dengan gambar, atau komik juga berarti sebuah cerita bergambar yang berfungsi untuk menguraikan cerita dan dengan adanya balon kata dalam setiap gambar di beberapa fanel.

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Saputro, 2015) media komik mampu menciptakan minat baca siswa saat proses pembelajaran. Komik yang digunakan lebih baik dipadukan dengan metode belajar yang sudah disiapkan sehingga penggunaan media komik dalam proses belajar akan lebih efektif. Dengan kata lain komik sangat berperan penting dalam penyajian materi yang belum tergambar ke dalam contoh yang lebih nyata dan konkrit di kehidupan sehari-hari yang memiliki nilai-nilai karakter dalam kehidupan.

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Selanjutnya komik memiliki kelebihan yakni penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, serta visualisasi ekspresi yang membuat pembaca dapat terlibat secara emosional untuk memahami jalan ceritanya. Penggunaan komik ini diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan menggunakan media tersebut. Melalui komik, mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dapat dituangkan secara lebih menarik dalam ilustrasi gambar kartun dan menyeluruh dengan alur jelas.

Dengan media komik, dapat membantu peserta didik untuk menyerap informasi dengan lebih mudah, karena di dalam komik tersebut terdapat perpaduan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai di dalam suatu alur cerita.

Komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan dilengkapi oleh tokoh karakter tertentu di dalamnya, lalu disajikan dengan sebuah pesan atau informasi yang ingin disampaikan pada media elektronik tersebut. (Rasiman & Pramadyahsari, 2014) menyatakan bahwa media komik digital merupakan transformasi teknologi yang asalnya dari bentuk cetakan diformat ke dalam bentuk elektronik digital.

Alasan dipilihnya media komik digital merupakan media yang memudahkan peserta didik dalam memahami gambar secara utuh, membangun imajinasi, kemudian menuangkan ide-idenya dengan baik, dan dapat menceritakan isi cerita secara runtut. Keunggulan komik digital ini dibanding dengan yang dicetak adalah komik digital memiliki kemampuan borderless (tidak dibatasi oleh pola dan tata letak), seperti melebar atau memanjang.

Jika komik cetak memiliki kekurangan pada kekuatan kertas, maka komik digital dapat disimpan secara digital, dan dibagikan ke berbagai media penyimpanan.

Penggunaan media komik digital ini juga didukung dari fasilitas HP atau gadget yang dimiliki oleh peserta didik di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penulis melakukan penelitian menggunakan analisis deskriptif dengan menggunakan metode kualitatif. Menurut Nurdin dan Hartati (2019), penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimulai dari data, kemudian menggunakan konsep-konsep yang ada sebagai bahan penjas, dan diakhiri dengan teori. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sejalan dengan tujuan penelitian ini, yaitu studi pustaka (studi literatur). Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis dan mengumpulkan data dari berbagai temuan penelitian baik dari buku, artikel ilmiah maupun jurnal terkait. Disebut penelitian kepustakaan karena, data yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian bersumber dari perpustakaan yang berupa buku, ensiklopedia, kamus, surat kabar, buku, majalah, dan lain-

lain. Penelitian ini menggunakan uraian terhadap data yang sudah diperoleh melalui analisa dan analisis secara sistematis dan teliti, yang kemudian dijelaskan dalam bentuk laporan sehingga mudah dipahami dan dapat memberikan informasi yang akurat tentang pokok bahasan yang sedang dipaparkan. Yaitu, untuk mengetahui *Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Hasil Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar*. Pengumpulan data diperoleh dengan mencatat seluruh laporan yang diperoleh dalam laporan penelitian ini. Artikel yang digunakan diperoleh dari *Google Scholar*, artikel terpilih adalah artikel dengan topik penelitian yang serupa. Artikel tersebut kemudian dianalisis dan dirangkum, hasil penelitian tersebut kemudian dibahas secara detail dalam artikel ini sehingga dapat mencapai tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada mata pelajaran IPS siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam mempelajari materi yang dipelajari. Karna materi yang dipelajari pada mata pelajaran IPS pada dasarnya berupa tulisan. Maka yang terjadi pada proses pembelajaran IPS membuat siswa dan siswi merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Untuk memaksimalkan proses pembelajaran guru harus menyediakan media pembelajaran yang mengaktifkan pada siswa dan media pembelajaran yang menarik agar siswa dan siswa tidak merasa bosan. Menurut (Sumiharsono dan Hasanah, 2017) media pembelajaran digunakan sebagai perantara untuk berkomunikasi pada kegiatan belajar yang biasanya diaplikasikan oleh guru beserta siswanya.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut dan meningkatkan minat belajar siswa, guru menggunakan media belajar komik digital. Menurut (Kustandi dan Darmawan, 2020) komik merupakan media penyampaian cerita dengan gambar, atau komik juga berarti cerita bergambar yang berfungsi untuk menguraikan cerita dan adanya balon kata dalam setiap gambar di beberapa flanel.

Dalam melaksanakan metode komik digital dalam pembelajaran IPS terdapat beberapa hal yang harus dilaksanakan, antara lain :

A. Perencanaan

- Untuk melakukan perencanaan harus teratur dan terstruktur. dengan terstrukturnya suatu proses perencanaan dapat mempermudah proses penyampaian
- mengamati rencana belajar siswa
- Melakukan penjelasan prosedur tentang perencanaan yang akan dilakukan. Guru harus memahami tentang prosedur yang akan disampaikan kepada siswa

B. Pelaksanaan

- Setelah semua sudah dipersiapkan, guru mengarahkan siswa untuk melakukan pengamatan.
- Guru tidak boleh terlibat dalam proses pengamatan yang dilakukan oleh siswa
- Tugas guru hanya mengawasi siswa, biarkan siswa melakukan pengamatan untuk mencari dan memecahkan beberapa masalah dalam proses pengamatan. Apabila ada siswa yang kesulitan, guru tidak boleh memberi tahunya akan tetapi, guru memberikan petunjuk-petunjuk dalam pengamatan.

C. Tindak lanjut

- siswa melaporkan hasil pengamatan kepada guru dan di berikan umpan balik oleh guru
- Guru dan siswa berdiskusi tentang temuan-temuan yang ada pada hasil pengamatan.

Dengan melaksanakan langkah-langkah tersebut dengan terstruktur, maka memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian dengan menggunakan metode komik digital. Metode komik digital sangat digemari oleh siswa dan siswi sekolah dasar. maka dari itu media komik digital sangat efektif digunakan di sekolah dasar terutama di mata pelajaran IPS. Pada mata pelajaran IPS tidak sedikit siswa yang merasa bosan pada saat melakukan pembelajaran. Karena mata pelajaran IPS terlalu banyak tulisan dan penjelasan dari guru.

Penerapan metode komik digital memberikan solusi untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh pada siswa pada mata pelajaran IPS. Karena pada metode komik digital memiliki beberapa fungsi seperti : menyediakan gambar-gambar yang menarik¹, materi yang disajikan mudah dipahami². untuk mengukur kompetensi siswa komik digital menyediakan latihan³.

Maka dari itu, hasil penelitian yang dilakukan dengan judul "Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar". Sesuai dengan rumusan masalah dengan menggunakan metode komik digital minat belajar siswa meningkat. Pada penelitian komik digital dilakukan dengan menggunakan teknologi yang dapat meningkatkan cara berpikir, pemahaman dan minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi atau minat siswa dalam belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan media yang inovatif. Mata pelajaran IPS sudah dirancang secara sistematis di dalam proses pembelajarannya untuk mencapai keberhasilan dalam lingkungan sosial. Dengan demikian siswa dapat memperoleh informasi atau pemahaman materi melalui media yang dikembangkan dengan teknologi berupa digital. Pembelajaran IPS memiliki karakteristik pembelajaran IPS yang membedakan dari ilmu sosial lainnya, yaitu (1) IPS berupaya menggabungkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya, (2) IPS bersifat komprehensif, terintegrasi, luas, dan menggunakan berbagai sumber dari ilmu sosial dan disiplin lainnya, (3) Mengutamakan peran aktif siswa, (4) Berusaha mengaitkan teori dengan kehidupan nyata di masyarakat.

Media komik merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS, dimana media ini dapat memberikan atau meningkatkan minat belajar bagi siswa terhadap Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Penggunaan media ini memiliki kelebihan yaitu dapat menjadi media hiburan, mampu membangkitkan emosi pembaca dan menjadi media pembelajaran. Penggunaan media komik sebagai media pembelajaran dapat menyampaikan pesan pada pembelajaran dengan cara menarik minat sekaligus menghibur peserta didik.

Dari hasil pembahasan yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik digital ini dalam pembelajaran IPS telah membawa manfaat yang signifikan. Dengan mempersiapkan perencanaan dan pelaksanaan yang tepat, media ini mampu meningkatkan minat belajar siswa untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran IPS.

Ketika dilakukan dengan baik, penggunaan media ini dapat memotivasi siswa untuk

terus belajar dan mengumpulkan informasi terlebih lagi dalam pelaksanaan pembelajaran IPS. Dengan demikian, penerapan media dalam pembelajaran IPS memiliki potensi yang cukup besar untuk meningkatkan minat baca pada siswa Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Astutik, A. F., & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 542-554.
- [2] Dimiyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- [3] Kurniawan, G. F. (2022). Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial: Strategi memahami dan perbaikan kesalahan konsep. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 9(1), 64-78.
- [4] Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- [5] Purwanto, Ngalim. 1990. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Remaja Rosda Karya.
- [6] Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- [7] Saputro, H. B., & Soeharto, S. (2015). Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 61-72. DOI: <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4065>
- [8] Sumiharsono, Rudy & Hisbiyatul, Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: CV. Pustaka Abadi.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN