

**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MEMAHAMI MATERI ILMU PENGETAHUAN ALAM  
PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Emilia Kartika  
PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang  
emiliakartika12@upi.edu

**ABSTRACT**

*It is inseparable from the progress of the times, learning media should be brought according to today's times. We as teaching staff can see that students now understand and are interested in technology on average. Science learning by students is considered boring, uninteresting and difficult. So that students lose enthusiasm and interest in participating in the learning process and result in students' understanding of the material and student literacy is still low and learning objectives have not been achieved properly. This study aims to be a reference for the application of digital comics to improve the ability to understand science material in elementary school students. This research uses the approach/type of literature study or literature study. Literature study is research conducted by using data collection techniques and various information related to the discussion studied from various kinds of supporting tools such as books, journals, articles, references to previous research that has been done before, journals and various sources. This type of literature study research is used to assemble concepts regarding digital comic learning media in natural science content in improving the ability to understand science material for elementary school students.*

*Keywords: instructional media, digital comic, understand the material*

**ABSTRAK**

*Dalam penyampaian sebuah materi perlu adanya alat yang dapat menumbuhkan semangat siswa untuk belajar. Tidak terlepas dari kemajuan zaman, media pembelajaran sebaiknya dibawakan sesuai zaman sekarang. Kita sebagai tenaga pengajar dapat mengetahui bahwa siswa sekarang rata-rata sudah memahami dan tertarik pada teknologi. Siswa menganggap pembelajaran IPA membosankan, kurang menarik dan sulit. Sehingga siswa kehilangan semangat dan minat untuk mengikuti proses pembelajaran dan berakibat pemahaman siswa kepada materi dan literasi siswa masih minim serta tujuan pembelajaran belum tercapai dengan baik. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menjadi referensi penerapan komik digital untuk meningkatkan kemampuan memahami materi IPA pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan/jenis studi literatur atau studi kepustakaan. Studi literatur adalah sebuah penelitian yang dilakukan dengan cara menggunakan teknik pengumpulan data dan berbagai informasi terkait pembahasan yang diteliti dari berbagai macam alat penunjang seperti buku, jurnal, artikel, referensi penelitian terdahulu yang sudah dilakukan sebelumnya, jurnal dan berbagai macam sumber. Jenis penelitian studi literatur ini digunakan untuk merangkai konsep mengenai*

*media pembelajaran comic digital pada muatan ilmu pengetahuan alam dalam meningkatkan kemampuan memahami materi IPA siswa sekolah dasar.*

Kata Kunci: media pembelajaran, komik digital, memahami materi

### **A. Pendahuluan**

Dalam penyampaian sebuah materi perlu adanya alat yang dapat menumbuhkan semangat siswa untuk belajar. Alat itu merupakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa. Selain dapat menumbuhkan minat belajar, media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu media pembelajaran sebaiknya disajikan secara menarik, terpercaya, dan memuat informasi.

Tidak terlepas dari kemajuan zaman, media pembelajaran sebaiknya dibawakan sesuai zaman sekarang. Kita sebagai tenaga pengajar dapat mengetahui bahwa siswa sekarang rata-rata sudah memahami dan tertarik pada teknologi.

Permasalahan ditemukan pada kelas V Sekolah Dasar Negeri Purwakarta yang sudah menjadi penempatan program Kampus Mengajar yang sudah dijalani selama empat bulan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas,

pembelajaran IPA di kelas V masih memakai metode pembelajaran ceramah yang dimana pembelajaran didominasi guru sehingga membuat siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Dengan hal itu, pembelajaran IPA oleh siswa dianggap membosankan, kurang menarik dan sulit. Sehingga siswa kehilangan semangat dan minat untuk mengikuti proses pembelajaran dan berakibat pemahaman siswa terhadap materi dan literasi siswa masih rendah serta tujuan pembelajaran belum tercapai dengan baik.

Media yang digunakan guru hanya gambar yang terdapat pada buku paket mata pelajaran. Gambar-gambar yang digunakan belum sepenuhnya menumbuhkan minat dan pemahaman siswa secara maksimal karena penyajian gambar dalam buku kurang menarik bagi siswa. Gambar yang dipakai meskipun realistik, namun media gambar masih kurang memberikan suatu gambaran terhadap materi pelajaran karena media gambar hanya masih cukup monoton dan kesinambungan terhadap materi masih kurang jelas.

Siswa masih kesulitan belajar IPA dalam mengingat proses perubahan wujud benda, belum bisa mengklasifikasikan makhluk hidup dan materi lain yang terdapat pada mata pelajaran IPA.

Menurut Samanto dalam Isrokatun, dkk (2020:21) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang ilmu yang mempelajari berbagai hal yang berhubungan dengan alam seperti berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan makhluk hidup dengan mempelajari teori yang ada.

Materi Ilmu Pengetahuan Alam diberikan pada siswa sekolah dasar yang mana siswa lebih dilibatkan dengan pengalaman kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat memecahkan suatu masalah dengan melihat gejala disekitar secara ilmiah. Dengan itu siswa akan jauh lebih mudah memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam karena dari pengalaman yang dirasakan siswa itu sendiri.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menjadi referensi penerapan komik digital untuk meningkatkan kemampuan memahami materi IPA pada siswa sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan/jenis studi literatur atau studi kepustakaan. Studi literatur adalah sebuah penelitian yang dilakukan dengan cara menggunakan teknik pengumpulan data dan berbagai informasi terkait pembahasan yang diteliti dari berbagai macam alat penunjang seperti buku, jurnal, artikel, referensi penelitian terdahulu yang sudah dilakukan sebelumnya, jurnal dan berbagai macam sumber.

Menurut Sari (2020:19), bahwa penelitian dilaksanakan secara tersusun untuk menggabungkan dan mengkaji data dengan menggunakan program tertentu untuk menyelesaikan dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada.

Menurut Danandjaja (2014), penelitian kepustakaan merupakan teknik penelitian yang memakai sumber atau rujukan yang terstruktur secara ilmiah, yang diantaranya mengumpulkan bahan-bahan sebagai referensi yang masih berkesinambungan dengan tujuan penelitian, teknik pengumpulan data menggunakan teknik kepustakaan

atau literatur, mengintegrasikan dan dapat menyajikan data.

Menurut Zedd (2014) yang menjadi ciri penelitian menggunakan jenis studi literatur yakni terdapat beberapa sumber teori dari berbagai para ahli, isi artikel memuat penelitian yang sudah pernah dilakukan sebagai bahan rujukan, daftar pustaka menjadi sumber yang sekunder dan sumber pustaka tidak ada batasan.

Jenis penelitian studi literatur ini dilakukan untuk merangkai konsep mengenai media pembelajaran comic digital pada muatan ilmu pengetahuan alam dalam meningkatkan kemampuan memahami materi IPA siswa sekolah dasar. Menurut Sari (2020:32) Tahapan yang terdapat pada penelitian studi literatur meliputi: memilih gagasan umum tentang topik penelitian, mencari data atau informasi yang mengangkat topik yang dibahas, menentukan intisari penelitian, meneliti dan memperoleh bahan bacaan yang diperlukan dan mengklasifikas bacaan, memahami dan mencatat yang penting pada penelitian, merevisi dan melengkapi bacaan, dan menyatukan lagi bahan bacaan dan mulai menulis laporan.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Kurang maksimalnya guru dalam pemanfaatan media pembelajaran akan memberi dampak pada hasil dari proses pembelajaran itu sendiri. Apabila guru tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya membawakan dengan metode ceramah saja maka pengetahuan yang diberikan kepada siswa akan menjadi abstrak dan sulit dipahami. Siswa akan sulit menerima informasi atau pesan yang disampaikan oleh guru jika menggunakan bahasa yang verbal.

Upaya guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa seharusnya menggunakan alat bantu mengajar yang dapat mendukung dan membantu proses pembelajaran yaitu alat yang bersifat konkrit berupa buku bergambar, video animasi, alat peraga laboratorium, komik, dan lain-lain.

Menurut Hamka (2018) media pembelajaran merupakan alat bantu yang berupa verbal maupun non verbal yang memang dipergunakan untuk penyambung anatara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran supaya efektif dan efisien. Menurut Tafano (2018) media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan

dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan suatu bentuk yang dapat digunakan dalam penyampaian pembelajaran di kelas, sehingga dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar.

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyampaikan materi secara efektif dan efisien kepada siswa supaya menumbuhkan minat dan semangat belajar.

Fungsi media pembelajaran diantaranya dapat menarik perhatian dan semangat siswa, media pembelajaran dapat memperelas suatu konsep materi dengan mudah sehingga pesanya tersampaikan, menghindari pengartian yang mudah keliru, memanage perbedaan gaya belajar pada setiap siswa dengan kebutuhan yang berbeda-beda, dan mencapai pembelajaran yang efektif.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat dan kemampuan memahami materi pada siswa sekolah dasar. Secara pandangan psikologis, Media pembelajaran dapat membantu perkembangan pedagogik siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan hal itu, media pembelajaran

sangat memudahkan siswa dalam pembelajaran karena media pembelajaran dibuat dengan menarik supaya siswa berpikir dari hal yang bersifat abstrak/acak menjadi konkrit.

Penggunaan media pembelajaran dianggap penting diungkapkan oleh Yandari dan Kuswaty (2017) bahwa media pembelajaran memiliki peranan dalam proses peningkatan kemampuan memahami materi dengan mudah.

Media pembelajaran juga sering menciptakan keefektifan dan efisien terutama untuk para guru memudahkan dalam penyampaian materi. Hal yang harus dipersiapkan dalam membuat media pembelajaran yaitu harus menguasai materi yang akan diajarkan untuk dibuat media. Guru juga harus dapat memilih jenis ataupun alat yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran. Selain yang harus disiapkan, terdapat hal hal yang harus diperhatikan dalam menyiapkan media pembelajaran yaitu: Media pembelajaran harus dibuat secara sederhana supaya mudah dipahami oleh siswa, media pembelajaran dirancang sesuai materi yang akan diajarkan, media dibuat terlalu rumit sehingga tidak membuat anak-anak menjadi bingung, media

pembelajaran dirancang menggunakan bahan-bahan yang mudah dicari tetapi tidak mengurangi konten yang terdapat pada media, media pembelajaran dibuat dengan gambar dan berwarna supaya anak bersemangat dalam menggunakan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan inovasi belajar siswa adalah komik. Media komik merupakan media visual yang memuat gambar gambar ilustrasi dengan cerita yang runtut dan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi dari media tersebut.

Oleh karena itu, pengembangan komik digital sangat cocok untuk siswa zaman milenial saat ini.

### **Komik digital**

Dengan teknologi yang berkembang seperti saat ini membuat segala sesuatu berubah menjadi serba digital. Dalam bidang pendidikan, media pembelajaran sudah banyak menggunakan media digital yang memudahkan untuk diakses dan digunakan. Media komik yang dahulu disajikan dalam bentuk buku, kini menjadi komik digital. Dimana karakter komik dapat disesuaikan dalam bentuk animasi

yang berisi pesan atau informasi Melalui media elektronik.

Menurut Denesi (2020) komik menyajikan sebuah narasi yang disusun menggunakan gambar tersusun yang dibatasi oleh kotak atau biasa disebut panel dalam setiap jalan ceritanya serta terdapat teks untuk memperjelas supaya mempermudah memahami isi komik tersebut.

Menurut saya, komik digital adalah sebuah cerita bergambar tersusun memiliki alur yang menarik dan berisi materi pembelajaran supaya siswa tidak bosan dalam melaksanakan pembelajaran.

Seiring berjalannya waktu, terutama perkembangan teknologi saat ini komik yang biasanya berbentuk buku kini beralih menjadi komik digital. Segala sesuatu dengan mudah didapatkan dengan adanya media digital. Literasi media digital memiliki arti bahwa seseorang memiliki keterampilan untuk mengakses, mengolah, bahkan mengevaluasi informasi yang didapat dari media yang akan diterapkan dalam kehidupan sehari hari.

Pembuatan komik digital menggunakan aplikasi *comic life* hanya dapat diakses Melalui PC yang

menjadi sebuah tantangan untuk guru yang belum memahami ilmu teknologi. Pada aplikasi ini dapat menciptakan animasi bergambar yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Bisa dibuat dengan memasukkan foto untuk dijadikan sebuah komik yang berisi rangkaian cerita yang tersusun dalam panel komik.

Karakter yang disajikan dalam komik digital dibuat sehidup mungkin supaya meningkatkan semangat bagi pembaca. Komik digitalpun disajikan dengan memuat informasi dan materi yang akan dipelajari dengan alur seperti cerita bergambar. Dalam penyajian komik digital harus menggunakan bahasa yang baik dan teks mudah dibaca. Penggunaan media pembelajaran komik digital ini membuat siswa antusias karena siswa jaman sekarang sudah melek teknologi. Media pembelajaran komik digital yang berisi cerita bergambar bermuatan materi dapat diterapkan pada kelas luring maupun daring.

Selain membaca komik, siswa dapat bermain peran dari komik tersebut dengan alur cerita yang sama dan memperhatikan perwatakan tokoh yang terdapat pada komik digital. Dengan itu, siswa tidak merasa bosan

dalam mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman siswa dalam pembelajaran siswa mudah mengingat dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Komik memiliki nilai pendidikan yang besar dalam menarik minat dan perhatian belajar serta memiliki pengaruh terhadap perilaku siswa dalam proses pembelajaran.

### **Kemampuan memahami**

Siswa adalah individu yang unik. Setiap siswa memiliki potensi dan kemampuan yang berbeda antar satu dengan yang lain. Semua siswa tidak memiliki kemampuan yang sama. Dengan demikian menjadi tugas guru untuk mengenal tingkat kemampuan siswa dalam belajar. Guru dalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan konten dan isi supaya jelas ketika disampaikan kepada siswa.

Kemampuan yaitu suatu kesanggupan dalam menguasai kepakaran yang dapat digunakan untuk mengerjakan beberapa tugas dalam suatu pekerjaan atau pembelajaran. Jika pengimplementasian dalam sekolah dasar yaitu ketika siswa dapat menjelaskan dengan bahasanya

sendiri oleh apa yang sudah dipelajarinya.

Memahami materi yaitu suatu proses berpikir siswa dalam pembelajaran. Siswa sekolah dasar yang merupakan individu yang bertumbuh kembang menjadi pribadi yang dewasa. Pertumbuhan itu dilihat dari factor fisik yang tidak dapat dihitug dan bertambahnya aspek psikis yang dapat terhitug. Dalam kegiatan pembelajaran harus mendapatkan keselarasan, seimbang dan serasi sehingga dapat terbentuk pribadi yang terpadu.

Peningkatan pemahaman materi menuntut siswa untuk banyak berlatih mengenai pemahaman isi pelajaran. sementara itu, masih banyak siswa yang kurang berminat membaca, belajar dan mengerjakan soal Latihan secara mandiri. Keberhasilan memahami materi dapat diukur dari siswa dalam memahami serta menguasai materi. Semakin banyak peserta didik dalam memahami dan menguasai materi, maka semakin tinggi keberhasilan dari mata pelajaran tersebut. Terdapat factor yang mempengaruhi anak kurang berminat dalam belajar salah satunya karena siswa bosan dengan pembawaan materi yang dibawakan

oleh guru. Oleh karena itu, guru harus dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dengan cara membuat media pembelajaran yang mudah dipahami anak dan menarik.

### **Penerapan komik digital dalam meningkatkan kemampuan memahami materi IPA**

Menurut Khotimah (2021), Penerapan komik digital dalam pendidikan didasari oleh teori pengkodean. Teori tersebut mendorong pentingnya gambar dalam proses peningkatan kognitif, yang didasarkan pada pengembangan daya ingat dan pengenalan dengan disajikannya informasi baik visual maupun verbal. Komik membantu proses untuk berpikir positif dalam banyak hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari hari.

Selain memiliki kontribusi yang positif, komik digital juga memiliki beberapa keterbatasan yaitu komik digital masih dianggap menjadi beban terhadap guru karena guru harus membuat komik secara digital yang belum tentu guru memiliki ketertarikan dalam media digital.

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu proses ilmiah yang mendorong siswa



untuk menyelidiki suatu masalah di sekitar lingkungan hidup.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Elly Sukmanasa dkk, (2017), menunjukkan adanya peningkatan dan ketertarikan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik digital dalam proses belajar IPS dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi di kelas V SD.

Pada penelitian yang dilaksanakan oleh Aulia Firdaus S dan Julianto (2021) dalam jurnal yang berjudul pengembangan media komik digital materi perubahan wujud benda IPA kelas V sekolah dasar dari hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa komik digital yang dibuat untuk media pada materi perubahan wujud benda efektif digunakan menjadi media pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan Ayub Siregar dan Dewi Irmawati Siregar dalam penelitian yang berjudul Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi Pelajaran IPA Sekolah Dasar. Penelitian tersebut memiliki tujuan tersebut yaitu untuk

mengevaluasi pembelajaran kelas 6 SD dan mencari solusi dalam memudahkan guru dalam menyampaikan literasi pada siswa dalam meningkatkan kualitas hasil belajar dalam mata pelajaran IPA. Dengan itu, penelitian ini menggunakan media komik digital sehingga menghasilkan simpulan bahwa siswa sangat antusias dalam pembelajaran, guru sangat terbantu dengan adanya komik digital tersebut karena mudah dalam penyampaian materi, dan siswa lebih semangat dalam belajar IPA.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, pembelajaran IPA di kelas V masih memakai metode pembelajaran ceramah yang dimana pembelajaran didominasi guru sehingga membuat siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Dengan hal itu, pembelajaran IPA oleh siswa dianggap membosankan, kurang menarik dan sulit. Sehingga siswa kehilangan semangat dan minat untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan itu, peneliti berinovasi mengenalkan serta membawakan media pembelajaran komik digital

sebagai upaya meningkatkan kemampuan memahami siswa.

Pendidikan IPA. Natural Science. ISSN 2715-470

## DAFTAR PUSTAKA

- Nurfadhillah, Septy (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI
- Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2014). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan. DanSSs Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Danandjaja, J. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Antropologi Indonesia
- Yandari, Indhira Asih Vivi dan Kuswaty, Maya. (2017). *Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. JPSD 3*
- Tafonao, Talizaro. (2018). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2 No 2
- Sari M. (2020) *Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA*. Natural Science. ISSN 2715-470
- Kurniawati J dan Baroroh S. (2016), "Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu," *Jurnal Komunikator* 8, no. 2 (2016)
- Julianto, J. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA IPA KELAS V SEKOLAH DASAR*.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171-185.
- Handayani, T. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 737-756.
- Hapsari, I. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS MODEL PBL MATERI SUMBER ENERGI PADA MUATAN IPA KELAS IV DI SD NEGERI 1 TISTA KABUPATEN TABANAN* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Wisudawati, R., Puspitasari, Y. D., & Pratama, H. (2022). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Komik*

untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah*, 10(2), 59-67.

Suprayitno, S., & Putri, W. T. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1).

Ferania, M., & Wardani, K. W. (2022). Pengembangan Media KOMPAS (Komik IPA SD) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 489-499.