

Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi

¹Mawan Akhir Riwanto ²Mey Prihandani Wulandari

¹Dosen Prodi PGSD UNUGHA Cilacap

²Dosen Prodi PGSD STKIP Darrussalam Cilacap

* Email: mawan.pgsd@unugha.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui efektivitas penggunaan media komik digital untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian yang diusulkan ini dilakukan lewat quasi experiment dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Lingasari UPK Kembaran Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas. Media komik digital yang digunakan dalam pembelajaran IPA ini menggunakan software *Cartoon Story Maker* pada tema selalu berhemat energi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penggunaan komik digital yang dibuat dengan software *Cartoon Story Maker* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada materi tema selalu berhemat energi. Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa Sig *Paired Samples Statistics* 0,000 dan nilai korelasi 0,766. Sedangkan hasil *Paired Samples Test* Sig 2-tailed = 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, komik digital, Ilmu Pengetahuan Alam, mari berhemat energi.

Abstract

The purpose of this study is to know the effectiveness of using digital comic media to improve student learning achievement. The proposed study was carried out through a quasi experiment with the design of one group pretest-posttest. The subjects in this study were fourth grade students of SD Negeri 3 Lingasari Kembaran UPK, Kembaran District, Banyumas Regency. Digital comic media used in science learning using Cartoon Story Maker software on themes selalu berhemat energi. The results of this study show that the use of digital comics made with Cartoon Story Maker software can increase the effectiveness of learning in theme selalu berhemat energi. The results of data calculations indicate that Sig Paired Samples Statistics 0,000 and a correlation value of 0.766. While the results of the Sig 2-tailed Paired Samples Test = 0,000. This shows that the use of digital comic media has a significant influence on the learning process

Keywords: interactive learning media, digital comics, Natural Sciences, let's save energy.

PENDAHULUAN

Tuntutan dalam kurikulum 2013 untuk Sekolah Dasar salah satunya adalah guru diharapkan mampu mengelola siswanya dalam rangka penguasaan kompetensi dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Banyaknya kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa menjadi salah satu kendala bagi guru yang menerapkan kurikulum ini, disamping permasalahan penilaian yang masih minim dipahami. Pemberian kegiatan latihan soal

secara terus menerus menjadi pilihan sebagian besar guru. Hal ini akan memberikan dampak negatif bagi cara berfikir dan keterampilan siswa dalam menganalisis permasalahan dan mencari solusinya. Siswa cenderung akan menjadi pasif dan hanya berorientasi pada pengerjaan soal ujian.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi alternatif mengurangi kebiasaan penggunaan sistem drilling untuk menyampaikan kompetensi

yang tertinggal. Materi tentang energi merupakan materi yang bersifat abstrak karena tidak tampak, namun dampaknya bisa dilihat. Materi jenis ini akan sulit dipahami bagi siswa Sekolah Dasar. Untuk menyelesaikan permasalahan di atas, peneliti membuat media pembelajaran berupa komik digital yang isinya disesuaikan dengan kurikulum 2013 revisi 2017 pada tema 2 selalu berhemat energi. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik digital dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Walker & Hess dalam Azhar Arsyad (2005: 175-176), yang menyatakan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran harus melibatkan kriteria sebagai berikut :

1. Kualitas materi dan tujuan, yang meliputi : ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran dan kesesuaian dengan situasi siswa.
2. Kualitas pembelajaran, yang meliputi : memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberikan dampak bagi siswa dan dapat memberikan dampak bagi guru dan pengajaran.
3. Kualitas teknis, yang meliputi : keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan atau tayangan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasiannya dan kualitas teknis yang lebih spesifik.

Komik adalah gambar yang berjejer dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca McCloud (2001). Ini berarti dalam pembuatan komik harus melalui tahap pembuatan gambar. Sedangkan menurut M.S. Gumelar (2011: 7), komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Dalam hal pembuatan komik harus memiliki pesan yang harus tersampaikan, pada kasus penelitian ini muatan materi tentang energi menjadi pesan yang akan disampaikan. Selaras dengan pengertian komik tersebut,

Daryanto (2011: 127) menyampaikan pendapatnya tentang komik 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. Dari beberapa pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa komik merupakan penyusunan gambar dengan urutan-urutan tertentu, yang didalamnya mencakup tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita dengan tujuan memberikan unsur hiburan dalam penyampaiannya pesan.

Media pengajaran komik menurut Shadely (1990:54) mengartikan media komik sebagai berikut: Komik berbentuk rangkaian gambar-gambar sedangkan masing-masing dalam kotak yang keseluruhannya merupakan rentetan suatu cerita. Gambar-gambar itu dilengkapi balonbalon ucapan (speak balloons) ada kalanya masih disertai narasi sebagai penjelasan. Secara garis besar menurut Trimo (1997:37) media komik dapat dibedakan menjadi 2 yaitu komik strip (comic strip) dan buku komik (comic book). Komik strip adalah suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya disambung ceritanya, sedangkan yang dimaksud buku komik adalah komik yang berbentuk buku. Sebagai salah satu media visual media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (1997:22), dinyatakan:

1. Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya;
 2. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak;
 3. Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain;
 4. Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain
- Media komik di samping mempunyai kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Menurut Trimo (1997:21) kelemahan media komik antara lain :
1. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar;
 2. Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor ataupun

kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan; 3. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang sinting (*perverted*); 4. Banyak adegan percintaan yang menonjol. Nilai edukatif media komik dalam proses belajar mengajar tidak diragukan lagi. Menurut Sudjana dan Rivai (2002:68) menyatakan media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya

Sementara itu *Cartoon Story Maker* merupakan software yang diproduksi oleh *Department of Education and Training State Government of Victoria, Australia* (<http://www.education.vic.gov.au>). Dengan menggunakan *Cartoon Story Maker* guru dapat membuat cerita kartun. Siswa dapat menjadikannya sebagai cara yang merangsang dan menarik untuk mempraktikkan kemampuan bahasa mereka. *Cartoon Story Maker* telah dirancang dengan fokus pada penerapan pembelajaran bahasa. Software ini mudah digunakan dengan kontrol sederhana. Dengan menggunakan *Cartoon Story Maker* guru dapat memberikan naskah atau storyboard yang digunakan siswa untuk membuat cerita, memberikan pertanyaan kepada siswa mana yang menghasilkan jawaban yang sesuai dalam cerita. Pada penelitian ini pembuatan media komik digital dilakukan oleh peneliti, sehingga penyusunan skenario (*storyboard*) dan penggunaan software dilakukan oleh peneliti, sedangkan siswa hanya memanfaatkan produk media ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang diusulkan ini termasuk penelitian *quasi experiment* dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest*.

Subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri 3 Linggasari UPK Kembaran Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas. Kelas eksperimen yang dipilih adalah kelas IVA dengan jumlah siswa 20 siswa dengan rincian 11 siswa putera dan 9 siswa puteri. Media komik digital yang digunakan dalam pembelajaran IPA ini menggunakan software *Cartoon Story Maker* pada tema selalu berhemat energi.

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi instrumen tes bentuk pilihan ganda tentang energi. Adapun instrumen berupa lembar observasi digunakan sebagai data pendukung. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh dengan memberikan soal *pre-test* dan *post-test*.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji statistik, yaitu uji beda. Ada tidaknya perubahan hasil belajar pengetahuan siswa yang signifikan akibat penggunaan media komik digital dalam pembelajaran dapat ditentukan dengan menggunakan uji t. Pengujian dilakukan dengan t-tes untuk sampel dependen.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berkolaborasi dengan guru SD negeri 3 Linggasari UPK Kembaran Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas yang mengajar di kelas 4. Peneliti mengumpulkan informasi kesulitan belajar dari guru melalui kegiatan wawancara dan memberikan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas. Dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa dalam penyampaian materi energi selalu mengalami kendala kurangnya ketertarikan siswa dikarenakan sifat materi pelajaran adalah pengetahuan umum yang mengharuskan siswa untuk membaca. Hal ini juga tampak pada hasil observasi materi pelajaran sejenis yaitu siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran yang sifatnya pengetahuan, tetapi mereka akan semangat jika mengikuti pelajaran yang praktik.

Untuk menjadikan siswa menjadi aktif dan mendapatkan prestasi yang baik maka peneliti berkolaborasi dengan guru melakukan penelitian penggunaan media tambahan dalam kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan adalah komik digital yang dibuat oleh peneliti kemudian digunakan oleh guru untuk mengajarkan materi IPA tema selalu berhemat energi. Alasan pemilihan software ini adalah karena penggunaannya yang sangat mudah tidak membutuhkan pengetahuan tentang bahasa pemrograman dan kemampuan pemahaman pembuatan tokoh karakter komik. Disamping untuk keperluan penelitian juga sebagai sarana memberikan kompetensi tambahan bagi guru untuk membuat sendiri komik digital.

Dari hasil analisis menggunakan SPSS diperoleh data Tabel 1 menampilkan nilai pre test (baris atas) dan post test (baris bawah) dengan parameter : rata-rata, jumlah sampel, standar deviasi, dan standar rata-rata *error*.

Tabel 1. *Paired Samples Statistics*

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Dev	Std. Error Mean
Pair 1 PreTest	60,5000	20	13,16894	2,94467
Posttest	75,5000	20	12,76302	2,85390

Pada Tabel 2 menampilkan uji korelasi nilai pre test dan post test dengan Nilai Sig (0,000) < α (0,05), maka H_0 ditolak. Jadi ada hubungan antara pre test dan post test jika pembelajaran menggunakan media *Cartoon*

Story Maker dengan tingkat hubungan/korelasi cukup besar, yaitu 0,766.

Tabel 2. *Paired Samples Correlations*

Paired Samples Correlations				
	N	Correlation	Sig.	
Pair 1 PreTest & Posttest	20	,766	,000	

Sedangkan berdasarkan data Tabel 3 menampilkan uji beda nilai pre test dan post test sesudah perlakuan/ penggunaan media komik digital yang dibuat dengan software *Cartoon Story Maker* menunjukkan Nilai Sig (2-tailed = 0,000) < $\frac{1}{2} \alpha$ (0,025), maka H_0 Tidak ada perbedaan antara pre test dan post test dengan penggunaan media komik digital ditolak.

Tabel 3. *Paired Samples Test*

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PreTest - Posttest	-15,00000	8,88523	1,98680	-19,15842	-10,84158	-7,550	19	,000

Gambar 1. Media Komik Digital



Jadi ada perbedaan nilai pre test dan post test sesudah perlakuan/ penggunaan media komik digital. Dengan kata lain penggunaan media komik digital berpengaruh terhadap hasil post test.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian yang dilaksanakan ini diperoleh beberapa simpulan yaitu : 1. Penggunaan media komik digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada materi tema selalu berhemat energi, 2. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar dikarenakan disamping membaca siswa juga dapat melihat gambar tokoh kartun

Dari hasil penelitian ini dapat disampaikan beberapa saran diantaranya : 1 Guru dapat menggunakan media komik sebagai alternatif pembelajaran, 2.Guru dapat menggunakan software *Cartoon Story Maker* untuk membuat komik digital dikarenakan merupakan software gratis dan mudah penggunaannya

DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
 Daryanto. 2011. Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa

- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Hake, Richard R. 1998. “*Interactive Engagement Versus Traditional Methods: A sixthousand-student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Course*”. *Am. J. Phys.* 66 (1), January, 1998. Diambil pada tanggal 05 September 2017 pukul 12:30 dari http://www.montana.edu/msse/Data_analysis/Hake_1998_Normalized_gain.pdf
<http://www.education.vic.gov.au>
<http://referensi.data.kemdikbud.go.id>
- McCloud, Scoot. 2001. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Rivai, Ahmad & Nana Sudjana. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sulistyo, Joko. 2012. *6 Hari Jago SPSS 17*. Yogyakarta: Cakrawala
- Shadely, Hasan. 1990. *Ensiklopedia Nasioal Indonesia*. Jakarta: Ichran baru-Van Hoeve.
- Trimmo. 1997. *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud