

## ANALISIS KOMIK DALAM MEMBANTU BELAJAR SISWA SMP PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

Maiksen Ch S Tumanggor

20110064@student.unika.ac.id

Universitas Katholik Soegijapranata Semarang  
Jl. Pawiyatan Luhur Sel. IV No.1, Bendan Duwur, Kec. Gajahmungkur, Kota  
Semarang, Jawa Tengah 50234

### Abstrak

Pendidikan sangat berperan penting terhadap perkembangan diri pada manusia dan dapat meningkatkan taraf hidup manusia. Pada jenjang SMP ada beberapa mata Pelajaran yang diterapkan dan diajarkan kepada siswa dan salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Namun pada nyatanya Ilmu Pengetahuan Alam menjadi salah satu mata Pelajaran yang kurang disukai, karena keabstrakkan dan kompleksnya materi. Hal ini akan dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Untuk pengumpulan data, instrumen yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa komik dapat menjadi media belajar Ilmu Pengetahuan Alam, karena bisa menyampaikan materi dari teks dan ilustrasi. Hasil penelitian ini dapat menjadi wawasan bagi desainer atau komikus dalam membuat komik Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan wawasan bagi Masyarakat, guru, orangtua siswa bahwa komik dapat menjadi media dalam belajar.

**Kata Kunci:** ilmu pengetahuan alam, komik, media pembelajaran.

### Abstract

At the junior high school level several subjects are applied and taught to students and one of them is Natural Science. But in fact, Natural Science is one of my least favorite subjects, because of the abstractness and complexity of the material. This will cause students to have difficulty in understanding the material and learning Natural Science. For data collection, the instrument used is a quantitative method of distributing questionnaires. In this study, it can be concluded that comics can be a medium for learning Natural Sciences because they can convey material from text and illustrations. The results of this study can be an insight for designers or comic artists in making Natural Science Education comics and insight for the community, teachers, and parents of students that comics can be a medium for learning.

**Keywords:** science, comics, learning media.

## PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berperan penting terhadap perkembangan diri pada manusia dan dapat meningkatkan taraf hidup manusia. Pendidikan nasional menurut Sisdiknas, UU No. 20 (Yusustria & Febriana, 2019) berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk manusia yang berkarakter untuk mencerdaskan bangsa. Maka dalam membantu dalam belajar untuk mengembangk kemampuan, pemilihan metode dan media dalam pembelajaran yang harus memperhatikan kondisi dan karakteristik siswa, fasilitas dan media yang tersedia, dan kondisi dari guru maupun orang lain yang dapat melakukan dan membimbing dalam kegiatan belajar.

Pada jenjang Pendidikan SMP ada beberapa mata Pelajaran yang diterapkan dan diajarkan kepada siswa, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Pendekatan dan penerapan dalam menyajikan pembelajaran IPA yaitu dengan memadukan antara pengalaman proses sains dan pemahaman proses sains (Prasodjo dkk, 2002). IPA terdiri dari biologi, kimia, dan fisika yang menjadi satu kesatuan, dan Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu ilmu yang mempunyai objek berupa benda-benda alam dan dengan hukum-hukum yang pasti.

Menurut (NM Dinatha, 2017) di beberapa negara menunjukkan bahwa sains atau IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang disukai. Salah satu penyebab karena keabstrakan dan kompleksnya sehingga sulit untuk dipelajari. Bagi siswa yang unggul mungkin tidak berdampak atau tidak akan berpengaruh, karena dilihat dari sisi inteligensi siswa yang baik sehingga guru tidak akan mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Akan tetapi ini akan berbanding terbalik dengan siswa yang tergolong kurang unggul, maka ini akan menjadi

tugas yang berat bagi guru dalam memberikan pemahaman yang baik.

Setiap individu memang tidak ada yang sama satu sama lain, perbedaan individual inilah yang menjadi penyebab gaya belajar. Hal ini akan dapat menyebabkan siswa akan mengalami kesulitan karena tidak dapat belajar sebagaimana mestinya. Dengan perbedaan gaya belajar banyak siswa yang mulai mencari gaya belajarnya masing-masing.

Penggunaan media komik sebagai gaya atau metode belajar untuk membantu siswa dalam memahami materi belajar dapat membantu siswa untuk memahami materi. Penggunaan media komik telah dilakukan oleh beberapa peneliti salah satunya (Mujawal, Bani, & La Nani, 2018), bahwa hasil belajar siswa terdiri dari 20% baik sekali, 48% baik, dan 32% cukup, setelah menggunakan media komik dalam pembelajaran. Selain itu (Putra & Milenia, 2021) menyatakan bahwa motivasi belajar dapat meningkat. Komik adalah cerita bergambar yang dibuat secara digital atau cetak yang berisi cerita yang menggambarkan materi sehingga lebih ringkas dan dibantu dengan gambar yang diberikan sehingga siswa cukup membaca akan gambar komik.

Melalui penelitian ini, penulis akan mengkaji keefektifan penggunaan komik sebagai salah satu media atau metode pembelajar untuk memahami materi belajar Ilmu Pengetahuan Alam atau Sains pada siswa SMP atau remaja. Penelitian akan membahas unsur-unsur yang ada dan terdapat pada komik secara visual yang dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi kepada siswa.

Hasil dari penelitian ini nantinya bisa digunakan dan dijadikan pengetahuan untuk perancangan dan pembuatan komik sains atau IPA bagi desainer atau komikus. Dan dapat digunakan sebagai salah satu media

dalam gaya atau metode pembelajaran bagi siswa SMP maupun remaja.

Penelitian ini akan bertujuan untuk. Peneliti: Mengetahui apakah media komik dapat menjadi salah satu media dalam sarana belajar.

Masyarakat: Memberikan wawasan atau informasi apakah komik dapat menjadi media dalam membantu belajar atau memahami materi belajar terutama Sains atau IPA.

Industri: Memberikan informasi dalam pembuatan komik Sains atau IPA apakah dapat dibeli oleh masyarakat dalam digunakan untuk membantu belajar.

## KAJIAN TEORI

Menurut Sugiyono (2004), kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang efisien, bila peneliti tahu dengan pasti variable yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui internet.

Menurut Fathurrohman Muhammad dalam jurnal dengan judul "Model-model pembelajaran" (2015), menjelaskan bahwa model pembelajaran memiliki beberapa model antar lain.

- Kooperatif; sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok secara

koperatif, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab.

- Pembelajaran Kontektual, pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negosiasi) yang terkait dengan dunia nyata kehidupan siswa, sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajikan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran siswa menjadi konkret, dan suasana menjadi kondusif nyaman dan menyenangkan.
- Pembelajaran Berbasis Masalah, pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu metode dalam pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru
- TGT (Teams Games Tournament), penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi.

Menurut Irawan, Adhitya Candra dalam jurnal dengan judul "Ilustrasi dalam komik humor satir GYMBI karya Kharisma Jati" (2020), gambar dalam komik merupakan gambar-gambar statis yang berurutan yang saling berkaitan satu dengan yang lain sehingga membentuk sebuah cerita. Gambar-gambar yang berurutan merupakan sarana komunikasi yang unggul.

Putra, Gede Lingga Ananta Kusuma dan Gede Pasek Putra Adnyana Yasa dalam jurnal dengan judul "Komik sebagai sarana komunikasi promosi dalam media social" (2019),

mengatakan bahwa selain berkomunikasi melalui visual atau gambar, berkomunikasi juga dapat dilakukan menggunakan balon kata. Penggunaan balon kata dalam komik dapat memudahkan dalam mengkomunikasikan suatu pesan yang terkandung. Dalam penerapan bentuk balon kata juga disesuaikan dengan intonasi dalam membacanya, hal tersebut membuat informasi lebih mudah untuk dimengerti oleh audiens.

## METODE

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif dengan kuesioner terbuka dengan menyebarkan dan membagikan kepada siswa SMP dan beberapa remaja untuk meminta mereka mengisi kuisoner tersebut yang berisikan berupa pertanyaan tentang penggunaan komik sebagai salah satu media belajar dalam Pelajaran IPA atau sains. Alasan pemilih responden tersebut karena banyak siswa SMP yang pada jenjang Pendidikan tersebut kesulitan dalam memahami materi Pelajaran terutama sains atau IPA dan alasan menggunakan kuesioner, supaya bisa mendapatkan jawaban yang ingin diketahui oleh peneliti tanpa responden mendapatkan gangguan. Dalam peneltian ini menggunakan 4 objek komik sebagai penelitian yaitu Komik Petualangan Sains, Kuark, Komik Aku Suka Sains, dan Komik Aku Tahu.

## PEMBAHASAN HASIL

### Alur cerita

1. Komik Petualangan Sains:  
Meskipun bertemakan petualangan tetapi pada komik ini tidak menghilangkan sisi pembelajaran sains karena dalam komik ini tetap dimasukkan atau disisipkan penjelasan-penjelasan teoritis dalam komik.
2. Komik Kuark:

Pada komik Kuark alur cerita yang diangkat dengan interaksi atau pertanyaan dari karakter pada komik ini

3. Komik Aku Suka Sains:  
Alur cerita pada komik sains ini dengan diberikan unsur komedi pada cerita, dan pembahasan yang mudah dipahami
4. Komik Aku Tahu:  
Alur cerita yang dibawa seperti petualangan dan dijelaskan sambil berjalannya cerita

### Ilustrasi

1. Komik Petualangan Sains  
komik ini memiliki ilustrasi yang dapat membantu dalam menjelaskan dan mendukung dialog atau teks pada komik ini. Komik ini menggunakan warna-warna yang cerah dengan perpaduan warna yang simple
2. Komik Kuark:  
Pada komik ini ilustrasi yang diberikan digabungkan dengan beberapa foto asli yang dapat membantu dalam menjelaskan tentang sains yang dibawa pada komik ini, untuk ilustrasi komik ini menggunakan warna-warna yang simple dan sederhana, tapi terdapat beberapa bagian yang menjelaskan materi tentang sains dibuat lebih detail.
3. Komik Aku Suka Sains:  
Komik ini memiliki ilustrasi dengan warna flat dengan pada desain karakter dibuat Chibi, dan untuk ilustrasi tentang sains dibuat jelas dan sebaik mungkin untuk mudah dipahami dengan teks pada balon kata.
4. Komik Aku Tahu:  
Komik yang memiliki style atau gaya komik seperti komik jepang atau manga dan ilustrasi yang menjelaskan tentang sains dibuat detail agar dapat dipahami oleh pembaca.

### Layout

1. Komik Petualangan Sains:

- Komik ini dibaca dari kiri ke kanan dengan jumlah panel perhalaman sekitar 5-7 panel.
2. Komik Kuark:  
Pada Kuark komik ini dibaca dari kiri ke kanan, dengan panel perhalaman sekitar 2-5
  3. Komik Aku Suka Sains:  
Komik ini juga dibaca dari kiri ke kanan dengan jumlah panel perhalaman 5-7 panel.
  4. Komik Aku Tahu:  
Komik ini dibaca dari kiri ke kanan dengan panel perhalaman antara 2-4 panel

Komik dapat digunakan sebagai salah satu media belajar, gambar dalam komik merupakan gambar-gambar statis yang berurutan yang saling berkaitan satu dengan yang lain sehingga membentuk sebuah cerita. Karena menurut pendapat Irawan, Adhitya Candra gambar dalam komik merupakan gambar-gambar statis yang berurutan yang saling berkaitan satu dengan yang lain sehingga membentuk sebuah cerita. Ilustrasi yang berurutan merupakan sarana komunikasi yang mudah di pahami. Dan juga dengan menggunakan gambar-gambar atau ilustrasi dapat membuat penyampaian pengetahuan dalam dengan mudah tersampaikan, karena visual lebih cepat dan mudah tersampaikan dari pada verbal atau kalimat.

Dan juga selain penggunaan ilustrasi atau gambar gambar pada komik, penggunaan media komik sebagai sarana penyampaian materi belajar sains atau IPA juga dapat dilakukan dengan menggunakan balon kata, karena menurut pendapat Putra, Gede Lingga Ananta Kusuma dan Gede Pasek Putra Adnyana bahwa selain berkomunikasi melalui visual atau gambar, berkomunikasi juga dapat dilakukan menggunakan balon kata. Dengan kata lain bahwa balon kata dalam komik dapat memudahkan dalam menyampaikan informasi atau materi

belajar kepada pembaca terutama remaja. Dalam penerapan bentuk balon kata juga disesuaikan dengan intonasi dalam membacanya, hal tersebut membuat informasi lebih mudah untuk dimengerti oleh audiens. kalimat atau kata pada balon kata dibuat sesimpel dan semudah mungkin untuk dapat dipahami oleh para pembaca sehingga tidak membuat kebingungan atau ketidak pahaman.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa komik dapat digunakan sebagai media belajar. Karena komik dapat menyampaikan materi belajar Ilmu Pengetahuan Alam atau sains melalui balon kata yang terdapat pada komik yang menjelaskan bahasan sains atau IPA pada komik yang disesuaikan dengan nada bicara dalam membacanya, sehingga hal tersebut membuat informasi pada komik disampaikan dan diterima oleh pembaca lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti. Dan kalimat pada balon kata dibuat sesimpel dan semudah mungkin untuk dapat dipahami oleh pembaca sehingga tidak membuat kebingungan kepada para pembaca. Dan gambar atau ilustrasi yang berkaitan dan berurutan merupakan sarana komunikasi yang unggul, dan ilustrasi pada komik dapat membuat penyampaian materi sains atau IPA dapat tersampaikan karena pada komik ilustrasi mendukung kata atau kalimat pada balon kata, apalagi visual lebih cepat tersampaikan.

Saran buat penelitian selanjutnya, bisa menggunakan metode penelitian lainnya seperti wawancara atau observasi dan pemperluas jangkuan dalam mendapatkan hasil jawaban. Dan membahas penggunaan komik sebagai media belajar selain pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

## DAFTAR PUSAKA

- Farinella, M. (2018). The potential of comics in science communication. *Journal of Science Communication*, 17(01). <https://doi.org/10.22323/2.17010401>
- Model-model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain pembelajaran yang ... (n.d.). <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1019470>
- Kusuma Putra, G. L., & Yasa, G. P. (2019). Komik Sebagai Sarana Komunikasi promosi dalam media sosial. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i1.1>
- Irawan, A., & Sunarmi, S. (2020). Identitas Ilustrasi Kharisma Jati Dalam Komik humor satir god you must be joking (GYMBJ). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(3), 410–428. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i3.7058>
- Mulyati, T., Kusumadewi, R. F., & Ulia, N. (2021). Pembelajaran INTERAKTIF melalui media komik sebagai SOLUSI Pembelajaran Dimasa pandemi. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.4054>
- Choirunisa, M., Prasasti, P. A. T., & Retno, R. S. (n.d.). *Penerapan Media Komik Digital Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/4609>