

## PENGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA

**Marcella Nurul Annisa**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

[marcellanurulannisa@upi.edu](mailto:marcellanurulannisa@upi.edu)

**Tin Rustini**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

[tinrustini@upi.edu](mailto:tinrustini@upi.edu)

Korespondensi penulis: \*[marcellanurulannisa@upi.edu](mailto:marcellanurulannisa@upi.edu)

**Abstract.** *The complexity of the various materials can make it difficult for students to understand the lesson. Many students feel bored when studying material about Indonesia's diversity, especially if the learning media does not interest them. Therefore, it is hoped that this interactive cartoon comic learning media about Indonesia's diversity can be a solution to increase the motivation and learning efficiency of 4th grade elementary school students. This research uses a type of library research that involves presenting qualitative interpretive data, and the main audience consists of various available library books. There are several benefits to using interactive digital comics in learning. This media helps students understand learning material by interacting in an interesting and informative manner and this media can increase students' interest in learning because it can help their development and increase their learning motivation. This media contains many interesting pictures and stories, which increase students' creativity and imagination and improve students' reading comprehension. This media helps teachers convey learning material in a way that makes the learning process meaningful, thereby increasing learning efficiency. This media improves student learning outcomes. Arranging teaching materials in a more interesting and interactive way will improve the quality of learning because this media helps teachers explore creativity and innovation in various learning media. From the research results, it can be concluded that the use of interactive digital comics can increase the motivation of 4th grade elementary school students in studying material about diversity in Indonesia.*

**Keywords:** *interactive digital comics, learning motivation, instructional media.*

**Abstrak.** Kompleksitas materi yang beragam dapat menyulitkan siswa dalam memahami pelajaran. Banyak siswa yang merasa bosan ketika mempelajari materi tentang keberagaman Indonesia, apalagi jika media pembelajarannya tidak menarik minat mereka. Oleh karena itu, media pembelajaran komik kartun interaktif tentang keberagaman Indonesia ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan efisiensi belajar siswa kelas 4 SD. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kepustakaan yang melibatkan penyajian data interpretatif kualitatif, dan audiens utamanya terdiri dari berbagai buku perpustakaan yang tersedia. Ada beberapa manfaat penggunaan komik digital interaktif dalam pembelajaran. Media ini membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan berinteraksi secara menarik dan informatif dan media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa karena dapat membantu

perkembangannya, dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Media ini memuat banyak gambar dan cerita menarik, yang meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa serta meningkatkan pemahaman membaca siswa. Media ini membantu guru menyampaikan materi pembelajaran sedemikian rupa sehingga membuat proses pembelajaran bermakna, sehingga meningkatkan efisiensi pembelajaran. Media ini meningkatkan hasil belajar siswa. Menyusun bahan ajar dengan lebih menarik dan interaktif akan meningkatkan kualitas pembelajaran karena media ini membantu guru mengeksplorasi kreativitas dan inovasi dalam berbagai media pembelajaran. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik digital interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa kelas 4 SD dalam mempelajari materi tentang keberagaman di Indonesia.

**Kata kunci:** komik digital interaktif, motivasi belajar, media pembelajaran.

## **LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah motivasi belajarnya. Motivasi belajar yang tinggi akan meningkatkan minat belajar siswa dan berujung pada hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, perlu diterapkan metode pembelajaran yang dapat mendorong keinginan belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar siswa adalah penggunaan media komik digital interaktif. Media ini membantu siswa memahami isi pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif.

Selain itu, media ini juga mendorong kreativitas dan imajinasi siswa. Media pembelajaran cerita bergambar merupakan media penting yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi berupa topik pembelajaran kepada siswa. Seperti yang dijelaskan oleh (Pratiwi & Kurniawan, 2013), penggunaan media pembelajaran komik penting untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari dan memahami materi.

Melalui media cerita bergambar siswa dapat belajar sambil menikmati melihat gambar dan gambar yang menarik saat membaca. Komik identik dengan gambar dan bacaan yang mudah dinikmati anak-anak. Hal ini didukung dengan penjelasan Sugiartiningsih (dalam Putra & Millenia, 2021) bahwa komik merupakan sarana pembelajaran yang berbentuk gambar dan artikel menarik yang bisa dilihat dan dibaca. Menurut (Mifroh, 2020), siswa sekolah dasar yang memasuki tahap perhitungan konkrit banyaknya lebih menyukai bacaan yang memiliki gambar yang bervariasi.

Untuk memahami isi buku, siswa harus membaca dengan lancar. Membaca melibatkan kegiatan visual seperti menerjemahkan simbol-simbol tertulis ke dalam

sebuah kata-kata lisan serta mengenal dan memahami makna sebuah kata (Rahman & Haryanto, 2014).

Kartun yang dirancang dengan bahasa sehari-hari harus mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Sejalan dengan pemikiran bahwa komik dirancang menggunakan gambar sesuai alur cerita agar informasi mudah diserap (Tresnawati dkk., 2016). Sejalan dengan penelitian yang ada, media pembelajaran telah dikembangkan secara inovatif dan kreatif, namun media tersebut belum banyak digunakan di sekolah dasar, baik karena sarana dan prasarana maupun kemampuan guru untuk menggunakan media pembelajaran tersebut.

Penggunaan media komik interaktif pada siswa kelas IV Sekolah Dasar belum meluas dan memerlukan pengembangan lebih lanjut onesia. Selain itu dibutuhkan sebuah inovasi untuk pengembangan produk media pembelajaran agar berdampak positif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Oleh karena itu, sesuai dengan kebutuhan penelitian maka dikembangkan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam materi keberagaman di Indonesia. komik dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi keberagaman di Indonesia serta mampu mengembangkan media belajar sesuai dengan kebutuhan siswa yang sejalan dengan pemikiran (Kurniawan & Hardini, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar dalam materi keberagaman budaya di Indonesia. Kompleksnya materi keberagaman terkadang membuat siswa sulit memahami pembelajaran, tidak sedikit siswa yang merasa jenuh saat mempelajari materi keberagaman di Indonesia apalagi jika media pembelajaran yang kurang menarik minat siswa. Maka dari persalahan tersebut media komik interaktif mengenai keberagaman di Indonesia ini diharapkan menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar dan efektivitas belajar siswa IV SD.

## **KAJIAN TEORITIS**

Materi pembelajaran berbasis digital mempunyai beberapa kelebihan dalam pengajarannya yaitu saat membaca materi pembelajaran digital tentang keberagaman budaya di Indonesia, terutama karena kita menyukai penyajian materi dalam format grafis, video yang menyenangkan, dan kuis interaktif yang meningkatkan motivasi belajar menggunakan materi pembelajaran digital memberikan hasil yang sangat baik juga bagi siswa.

Di sini guru dihadapkan pada tugas untuk mampu lebih mengembangkan diri dan menjadikan pembelajaran tidak membosankan. Materi digital bisa menyenangkan apabila dirancang seperti video interaktif dan kuis. Hal ini meningkatkan minat belajar siswa (Winatha, Naswan et al., 2018; Winatha, Suharsono et al., 2018).

Temuan penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa materi pendidikan dengan video dapat menarik perhatian siswa selama pembelajaran (Anggrasari, 2020; Putri, 2020; Putri et al., 2018). Materi digital interaktif dengan teks, gambar, dan video, serta bagian komentar dan kuis interaktif, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mampu mengingatnya lebih lama (Azizul et al., 2020; Khamidah et al. al., 2019).

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi proses belajar dan kinerja peserta didik pada semua jenjang pendidikan. Deci dan Ryan (2000) menyatakan bahwa motivasi adalah dorongan internal yang mendorong orang untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih terlibat, gigih, dan mencapai nilai yang lebih baik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kepustakaan yang melibatkan penggalan informasi pembaca dari berbagai buku perpustakaan yang tersedia dan menyajikan data kualitatif interpretatif (Kohar, 2020). Penelitian kepustakaan juga menggali berbagai referensi dan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan secara tepat dan bermanfaat untuk memberikan landasan teori atas pertanyaan penelitian (Parinduri, 2020). Penelitian perpustakaan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan menggunakan berbagai bahan yang terdapat di ruang perpustakaan. Contoh: buku, majalah, dokumen, memo, catatan sejarah, dan sebagainya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan. Metode penelitian kepustakaan merupakan serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan data

perpustakaan, membaca dan mencatat, serta metode pengelolaan bahan penelitian dengan tujuan memberikan pemahaman penerapan (Zed, 2008: 3). Penelitian bibliografi merupakan penelitian yang memerlukan perlakuan lebih filosofis dan teoritis dibandingkan pengujian empiris di lapangan. Karena sifatnya yang teoretis dan filosofis, pendekatan filosofis sering kali lebih banyak digunakan dibandingkan pendekatan lain dalam penelitian perpustakaan. Metode penelitian dokumen meliputi sumber data, pengumpulan data, dan analisis (Noeng Muhadjir 1996).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media pembelajaran telah lama digunakan dalam dunia pendidikan untuk membantu siswa memahami konsep yang diajarkan oleh guru di kelas. Media pembelajaran seperti gambar, audio, dan video meningkatkan pemahaman siswa dengan memungkinkan terjadinya berbagai pengalaman belajar. Dalam keadaan seperti ini, media cerita bergambar dapat menarik perhatian sebagai alat yang efektif dalam menyampaikan informasi dan membangkitkan minat siswa. Komik adalah media yang menggabungkan gambar dan teks juga dapat bermanfaat untuk menyampaikan cerita dan informasi. Dalam lingkungan pendidikan, komik terbukti efektif dalam menjelaskan konsep-konsep kompleks dan menarik perhatian siswa. Studi Malamed (2011) menunjukkan bahwa komik merangsang imajinasi siswa dan memfasilitasi pemahaman konseptual. Interaktivitas merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran interaktif, siswa berperan aktif dalam mengembangkan pemahamannya sendiri. Dengan fitur interaktifnya, aplikasi Google Slides memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajarannya.

Ada beberapa manfaat penggunaan komik digital interaktif dalam pembelajaran, yaitu diantaranya:

- Media ini membantu siswa memahami isi pembelajaran secara menarik dan interaktif sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Media ini meningkatkan minat belajar siswa karena membantu mengembangkan kreativitas dan imajinasinya.
- Media ini memuat gambar dan cerita menarik yang meningkatkan pemahaman membaca siswa.

- Media ini membantu guru menyampaikan isi pembelajaran sedemikian rupa sehingga membuat proses pembelajaran bermakna, sehingga meningkatkan efisiensi pembelajaran.
- Media ini meningkatkan hasil belajar siswa karena membantu siswa memahami isi pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif.
- Media ini membantu guru mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam berbagai media pembelajaran, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran.

Oleh karena itu, penggunaan komik digital interaktif dapat memberikan manfaat yang besar dalam pembelajaran di sekolah dasar di Indonesia. Ada banyak cara untuk memasukkan komik digital interaktif ke dalam kurikulum di sekolah, yaitu:

- Mengidentifikasi materi pembelajaran yang cocok untuk diproduksi sebagai komik digital interaktif.
- Mengembangkan komik digital interaktif yang sesuai untuk materi pembelajaran dengan memperhatikan aspek kreatif, estetis, dan interaktif.
- Mengintegrasikan komik digital interaktif ke dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan software tepat guna.
- Memberikan akses dan fasilitas yang memadai bagi siswa untuk dengan mudah mengakses dan menggunakan komik digital interaktif.
- Menerapkan metode pembelajaran yang tepat menggunakan komik digital interaktif, seperti diskusi kelompok, tanya jawab, dan simulasi.
- Mengevaluasi penggunaan komik digital interaktif dalam pembelajaran dan mengetahui efektivitas dan efisiensi penggunaannya.

Dalam mengembangkan komik digital interaktif, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru agar penggunaan media pembelajaran tersebut dapat digunakan secara maksimal, yaitu:

- Perhatikan kualitas gambar dan cerita dalam komik digital interaktif Anda agar tetap menarik.
- Memperhatikan aspek interaktif komik digital interaktif agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- Dalam pengembangan komik digital interaktif, kami memperhatikan aspek kreatif dan inovatif agar dapat memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan menarik kepada siswa.

- Memperhatikan aspek teknologi dan perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan komik digital interaktif agar mudah diakses dan digunakan oleh siswa.

Ketika memasukkan komik digital interaktif ke dalam pembelajaran, efektivitas dan efisiensi penggunaannya harus dievaluasi. Penilaian ini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai metode seperti observasi, wawancara, dan angket. Dengan melakukan evaluasi, kita dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan penggunaan komik digital interaktif untuk pembelajaran dan menggunakannya untuk perbaikan dan pengembangan di masa depan.

Dalam pembelajaran di Indonesia, penggunaan komik digital interaktif memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media tersebut dan memasukkannya ke dalam program pembelajaran sekolah dasar di Indonesia. Tujuannya agar tercipta pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif bagi siswa kelas IV SD.

Hasil penelitian berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Nafis (2016) menunjukkan bahwa komik audiovisual dinilai sangat cocok digunakan dalam pembelajaran ekonomi baik dari segi materi pelajaran maupun aspek medianya, dan sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas ditunjukkan dalam hal efektivitasnya.

Kemudian jurnal lain ditulis oleh Tedjasendjaja (2015) yang menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital berperan dalam pembelajaran. Penelitiannya menunjukkan bahwa komik digital terlihat sangat berbeda dan dapat diinterpretasikan lebih baik dibandingkan komik tradisional berbasis kertas.

Menurut penelitian Retno Puspitorini, A.K. Prodjosantoso, Bambang Subali, dan Jumadi (2014), penggunaan media komik digital dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar kognitif, dan hasil belajar emosional yang dapat terungkap hasilnya. Media yang digunakan untuk pembelajaran tidak hanya komik digital saja, namun media lain seperti film animasi juga dapat meningkatkan minat dan efek belajar siswa. Hal ini sejalan dengan jurnal Istova dan Hartati (2016) yang menemukan bahwa kelas berbasis media meningkatkan hasil belajar.

Selanjutnya Primandita dan Indrojarwo (2016) menulis tentang Srikandi: Sandika dalam buku hariannya tentang perancangan komik digital interaktif menjelaskan bahwa

komik interaktif merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat generasi muda dalam mempelajari budaya di Indonesia. Dari seluruh jurnal yang disebutkan di atas dapat disimpulkan bahwa temuan penelitian komik digital memiliki kesamaan dengan media lain yaitu peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik digital interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa kelas 4 SD ketika mempelajari materi keberagaman di Indonesia. Oleh karena itu, penggunaan media tersebut hendaknya dimasukkan dalam pembelajaran di sekolah dasar di Indonesia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa.

Setiap komik digital interaktif memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Keunggulan komik digital interaktif antara lain dapat digunakan untuk belajar mandiri, merupakan media yang mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar, komik bersifat digital sehingga mudah diakses, dan komik memiliki latar musik yang membuat menarik untuk pelajar, dapat disebutkan penyajiannya dirancang menarik dan penuh warna, dengan penyajian kuis interaktif sebagai bentuk penilaiannya. Selain kelebihannya, media komik digital interaktif juga mempunyai kelemahan. Artinya, media ini hanya dapat diakses dengan jaringan dan alat digital yang tepat.

Namun pemilihan kata dalam komik hendaknya mudah dipahami oleh siswa. Apabila menggunakan gambar dari komik, pemilihan font juga harus mudah dibaca oleh siswa sekolah dasar, karena penyajian materi masih terlalu ketat dan hanya fokus pada komik. Berdasarkan jurnal-jurnal sebelumnya, tulisan ini memberikan bukti efektivitas komik interaktif digital pada beberapa materi IPS di sekolah dasar yang dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran siswa.

Hal ini juga diharapkan dapat digunakan untuk menggali pembelajaran tentang keanekaragaman budaya Indonesia. Media komik interaktif digital mestinya dapat menjadi media pembelajaran yang semakin banyak digunakan di sekolah-sekolah di Indonesia.

## DAFTAR REFERENSI

- Anggrasari, L. A. (2020). Penerapan e-learning untuk meningkatkan kemampuan literasi digital di era new normal. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 248. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.7493>.
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Mater Gerak. *Vox Edokasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.
- Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan ajar digital interaktif berbasis problem based learning materi keragaman budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 127-136.
- Musaddat, S., Suarni, N. K., Dantes, N., Putrayasa, I. B., & Dantes, G. R. (2021). Kelayakan pengembangan bahan ajar digital berkearifan lokal sebagai bahan literasi bahasa berbasis kelas serta pengaruhnya terhadap karakter sosial dan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3). <https://doi.org/10.36312/jime.v7i3.2123>.
- Pranata, I. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK VIRTUAL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING MUATAN IPS MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 BUNGBUNGAN KLUNGKUNG* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Santoso, H., & Sari, R. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Materi Keberagaman Budaya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(1), 1-8.
- 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.
- Winatha, K. R., Naswan, S., & Ketut, A. (2018). Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMK TI Bali Global Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 8(1). <https://doi.org/10.23887/jtpi.v8i1.2238>.