



Penggunaan Media Komik pada Materi Gerak Lurus untuk Mengetahui Minat Belajar Fisika Siswa

Melkyanus Bili Umbu Kaleka^{1✉}, Simon Petrus², Daniel Wolo³

Pendidikan Fisika, Universitas Flores, Indonesia^{1,2,3}

E-mail : melkycitra15@gmail.com¹, petrussimon639@gmail.com², dewolochem@gmail.com³

Abstrak

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya minat belajar pada pelajaran fisika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar siswa setelah diterapkan media komik pada materi gerak lurus. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Instrumen yang digunakan adalah angket minat belajar siswa. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Ende yang berjumlah 25 siswa. Berdasarkan hasil analisis data secara deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar fisika siswa setelah diajarkan menggunakan media komik berada pada kategori sangat baik. Pada indikator perasaan senang berpersentase 83% dengan kategori sangat baik, indikator ketertarikan siswa berpersentase 82% dengan kategori sangat baik, indikator keterlibatan siswa berpersentase 81% dengan kategori sangat baik, indikator rajin dalam belajar dan rajin mengerjakan tugas berpersentase 82% dengan kategori sangat baik dan indikator tekun dan disiplin dalam belajar berpersentase 90% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Media, Komik, Minat Belajar.

Abstract

The main problem in this research is the low interest in learning physics. The purpose of this research is to find out students' learning interests after applying comic media to straight motion material. This research is a qualitative descriptive research. The instrument used is a questionnaire of students' learning interests. The subjects in this study was the 25th grade IX students of State Junior High School 2 Ende. Based on the results of descriptive data analysis shows that the average interest in learning physics students after being taught using comic media is in the category of very good. In the 83% feel good feelings indicator with excellent category, 82% student interest indicator with excellent category, 81% student engagement indicator with excellent category, diligent indicator in study and diligent in doing 82% concentration tasks with excellent category and diligent indicators and discipline in learning with 90% excellent category.

Keywords: Media, Comics, Learning Interest.

PENDAHULUAN

Pada umumnya pembelajaran di kelas merupakan suatu proses untuk mendapatkan ilmu pengetahuan bagi siswa yang menempuh pendidikan formal. Pendidikan formal adalah pembelajaran yang dilaksanakan secara terstruktur dan diatur sedemikian rupa. Adapun faktor yang berperan dalam proses pembelajaran di kelas salah satunya adalah guru. Seorang guru juga dituntut kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar (Francisco, 2013). Pontoh, (2013) mengatakan pada hakekatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Kegiatan belajar mengajar yang ada di dalam kelas juga merupakan suatu dunia intelektual, terdapat komunikasi tersendiri dimana guru dan siswa saling bertukar pikiran, ide atau gagasan untuk menjalin komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Oleh sebab itu, komunikasi memegang peranan penting dalam pembelajaran. Untuk memperkuat jalinan komunikasi antara guru dan siswa dalam suatu kegiatan belajar mengajar, maka diperlukan media pembelajaran (Asnawir U. & Basyirudin M., 2002), dan materi yang dicantumkan oleh guru harus dikuasai.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran tersebut dapat berupa media audio, media visual, media audio visual, gambar topografi dan lain-lain (Tafonao, 2018). Dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses belajar pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar menarik ataupun animasi agar siswa tidak jenuh dan terus aktif dalam belajar. Selain itu media belajar dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mengungkapkan ide atau pikiran dalam bentuk cerita (Novira & Jaya, 2021). .Kemegahan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan media maka siswa semakin penasaran dalam belajar sehingga dapat mempengaruhi minat belajar siswa (Resiani et al., 2015). Komik merupakan suatu media yang berbentuk susunan gambar yang menarik dan kata-kata, dan disusun dalam kotak yang keseluruhannya merupakan rentetan suatu cerita (Pramadi et al., 2013). Berdasarkan pengalaman praktek lapangan sebagian besar siswa sangat jenuh mempelajari buku pelajaran yang didominasi dengan kata-kata yang mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran. Komik dapat dipakai untuk menolong siswa dalam pembelajaran pada hampir semua topik, misalnya : a) mengenal konsep, b) belajar berhitung, c) mengenal lingkungan dan alam sekitar, d) membantu untuk memahami cerita, e) mendorong minat baca. Pendekatan visualisasi dengan komik biasanya digunakan untuk menarik minat baca siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan (Enawati & Sari, 2012).

Meskipun komik sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, tetapi tidak banyak guru yang menggunakan media komik sebagai media pembelajaran. Hal itu terjadi karena guru yang kurang kreatif dapat menyebabkan pembelajaran pasif, sehingga siswa tidak tertarik untuk belajar. Siswa yang tidak tertarik untuk belajar mengakibatkan minat belajarnya rendah. Minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Minat belajar adalah suatu rasa untuk menyukai atau juga tertarik pada suatu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar. Minat belajar juga merupakan faktor pendorong untuk siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau juga rasa senang keinginan siswa itu untuk belajar. Minat belajar merupakan sikap ketaatan dalam kegiatan proses belajar, baik yang menyangkut perencanaan jadwal belajar yang dimilikinya maupun inisiatif dirinya sendiri melakukan usaha tersebut dengan bersungguh-sungguh dalam belajar (Andriani & Rasto, 2019). Minat belajar juga mempunyai indikator-indikator di dalamnya yaitu adanya perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar, adanya partisipasi yang aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan daya konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, adanya kenyamanan pada saat belajar,

dan dimilikinya kapasitas dalam membuat keputusan berkaitan dengan proses belajar yang dijalannya (Yunitasari & Hanifah, 2020).

Beberapa hasil penelitian di atas memberikan gambaran bahwa melalui media pembelajaran yang bervariasi berupa komik (Septiana et al., 2019) dan juga game edukasi (Yakin et al., 2018), mampu meningkatkan minat, motivasi serta prestasi belajar siswa. Sebagian besar penelitian terdahulu, dan juga penelitian yang dilakukan Septiana, dkk serta Yakin, dkk, lebih menekankan pada kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi atau aplikasi android. Namun tidak semua guru mampu memanfaatkan teknologi, dan juga keterbatasan sekolah dalam penyediaan fasilitas yang baik. Selain itu banyak sekolah-sekolah belum memiliki akses internet. Untuk itu dalam penelitian ini, media komik yang dibuat lebih pada pemanfaatan keterampilan guru untuk menggambar secara manual. Media komik yang dimaksud adalah media dalam bentuk gambar atau kartun yang berkaitan dengan materi gerak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian (Sugiyono, 2019). Penelitian dilakukan di SMPN 2 Ende, Jln. Kelimutu, Kelurahan Potulando, Kecamatan Ende Tengah, Kabupaten Ende, Provinsi Nusa Tenggara Timur, sejak Desember 2021 hingga Februari 2022. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMPN 2 Ende yang berjumlah 25 siswa. Adapun prosedur penelitiannya yaitu angket minat diberikan pada validator (*expert judgement*) untuk mengetahui angket tersebut valid reliabel, kemudian dilakukan pembelajaran dengan menerapkan media komik setelah itu dibagikan angket minat yang sudah valid dan reliabel untuk mendapatkan data minat siswa terhadap pembelajaran berbasis komik, kemudian data tersebut diolah. Instrumen dalam penelitian ini merupakan instrumen *non-test*, yaitu angket sikap minat belajar siswa sebanyak 20 item berdasarkan indikator minat belajar siswa yaitu 1) perasaan senang; 2) ketertarikan siswa; 3) keterlibat siswa; 4) Rajin dalam belajar dan rajin mengerjakan tugas; 5) Tekun dan disiplin dalam belajar. Pernyataan pada instrumen terdiri atas pernyataan positif dan negatif.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik non tes berupa angket. Angket adalah suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden (Sugiyono, 2010). Pada angket ini terdiri dari beberapa pernyataan. Pernyataan-pernyataan tersebut menggunakan skala likert.

Tabel 1. Kategori Skala Likert

Pernyataan	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber: (Sugiyono, 2013)

Analisis data adalah suatu kegiatan setelah data terkumpulkan. Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Persentase skor perolehan. Untuk menghitung persentase suatu jawaban dari siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2010):

$$P = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan:

P = Persentase (%)

Tabel 2. Kriteria Persentase Minat Belajar

Persentase (%)	Kategori
76 – 100	Sangat Baik
56 – 76	Baik
41 – 55	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Kurang baik

(Sumber: Purwanto, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Peneliti mengelolah data dengan menggunakan bentuk persentase setiap item pertanyaan untuk setiap indikator.

Tabel 3. Persentase Minat Belajar

Indikator	No Item Pernyataan	Skor Perolehan	Skor maksimum	Persentase
Perasaan senang	1, 2, 3, 4	267	320	83 %
Ketertarikan siswa	5, 6, 7, 8, 9	328	400	82%
Keterlibatan siswa	10, 11, 12, 13	258	320	81%
Rajin dalam belajar dan rajin mengerjakan tugas	14, 15,16,17	262	320	82%
Tekun dan disiplin dalam belajar	18, 19, 20	217	240	90%

Berdasarkan Tabel 3. di atas menyatakan bahwa dari 25 responden dan 4 item pernyataan untuk indikator 1 diperoleh jumlah skor perolehan 267, dan skor maksimum 320. Hasil perolehan persentase pada indikator 1 yaitu 83% dengan kategori sangat baik. Untuk indikator 2 diperoleh jumlah skor perolehan 328, dan skor maksimum 400. Hasil perolehan persentase pada indikator 2 yaitu 82% dengan kategori sangat baik. Untuk indikator 3 diperoleh jumlah skor perolehan 258, dan skor maksimum 320. Hasil perolehan persentase pada indikator 3 yaitu 81% dengan kategori sangat baik. Indikator 4 diperoleh jumlah skor perolehan 262, dan skor maksimum 320. Pada indikator 5 diperoleh jumlah skor perolehan 217, dan skor maksimum 240. Hasil perolehan persentase pada indikator 3 yaitu 90% dengan kategori sangat baik.

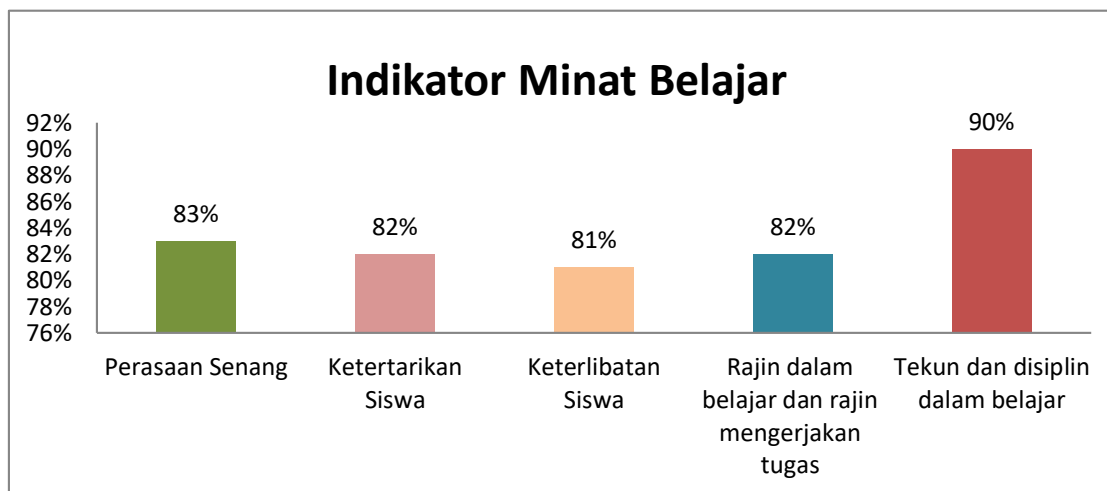
Berdasarkan data minat belajar siswa yang diolah tiap indikator, maka diperoleh ringkasan seperti tabel berikut :

Tabel 4. Indikator Minat Belajar Siswa

No	Indikator Minat Belajar	Persentase	Kategori
1	Perasaan Senang	83%	Sangat Baik
2	Ketertarikan Siswa	82%	Sangat Baik
3	Keterlibatan Siswa	81%	Sangat Baik

	Rajin dalam belajar dan rajin		
4	mengerjakan tugas	82%	Sangat Baik
5	Tekun dan disiplin dalam belajar	90%	Sangat Baik

Kemandirian belajar ditampilkan dalam bentuk grafik pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Grafik Minat Belajar

Berdasarkan Tabel 4 dan grafik 1. di atas menunjukkan bahwa siswa kelas IX SMP Negeri 2 Ende memiliki minat belajar yang sangat baik selama menggunakan media pembelajaran berbasis komik pada materi gerak lurus. Pada indikator perasaan senang berpersentase 83% dengan kategori sangat baik. Pada indikator ketertarikan siswa berpersentase 82% sangat baik. Untuk indikator keterlibatan siswa berpersentase 81% dengan kategori sangat baik. Pada indikator rajin dalam belajar dan rajin mengerjakan tugas berpersentase 82% dan untuk indikator tekun dan disiplin dalam belajar berpersentase 90% dengan kategori sangat baik.

Media komik merupakan salah satu media pembelajaran yang bagus digunakan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar. Minat belajar adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar yang dimiliki siswa, minat muncul dari dalam diri siswa itu sendiri. Munculnya minat belajar dari rasa menyukai atau juga tertarik pada suatu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar. Minat belajar memiliki beberapa indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, keterlibatan siswa, rajin dan semangat mengerjakan tugas, tekun dan disiplin belajar.

Berdasarkan hasil analisis data secara deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan media komik pada materi gerak lurus untuk meningkatkan minat belajar fisika siswa di SMP Negeri 2 Ende berada pada kategori sangat baik di setiap indikator. Pada indikator perasaan senang berpersentase 83% dengan kategori sangat baik, indikator ketertarikan siswa berpersentase 82% dengan kategori sangat baik, indikator keterlibatan siswa berpersentase 81% dengan kategori sangat baik, indikator rajin dalam belajar dan rajin mengerjakan tugas berpersentase 82% dengan kategori sangat baik dan indikator tekun dan disiplin dalam belajar berpersentase 90% dengan kategori sangat baik. Dengan ini penggunaan media komik pada materi gerak lurus untuk meningkatkan minat belajar fisika siswa memiliki kategori sangat baik.

Berdasarkan grafik dari kelima indikator minat belajar diketahui bahwa keterlibatan siswa memiliki persentase paling rendah dari kelima indikator. Meskipun indikator keterlibatan siswa berada pada persentase paling rendah tetapi indikator ini tetap berada pada kategori sangat baik dengan persentase 81%. Sedangkan indikator tekun dan disiplin dalam belajar memiliki persentase paling tinggi dari kelima indikator minat

belajar. Perolehan kategori berdasarkan data minat belajar berada pada kategori sangat baik dengan skor rata-rata keseluruhan indikator yaitu 84%.

Penelitian menunjukkan minat belajar fisika siswa yang sangat baik melalui angket. Hal ini sejalan dengan berapa penelitian terdahulu, yang menunjukkan bahwa pembelajaran materi larutan elektrolit dan nonelektrolit menggunakan media komik memberikan pengaruh yang tinggi (Kaleka & Elly, 2018; Rohman et al., 2019; Sulthon, 2017).

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian bahwa 5 indikator penggunaan media komik pada materi gerak lurus untuk meningkatkan minat belajar fisika siswa menunjukkan skor rata-rata 84%, hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik pada materi gerak lurus mampu memberikan kontribusi terhadap minat belajar yang sangat baik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/Jpm.V4i1.14958>
- Asnawir U. & Basyirudin M. (2002). Media Pembelajaran. In *Jakarta: Ciputat* (1st Ed.).
- Enawati, E., & Sari, H. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 3 Pontianak Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 1(1), 24–37. <https://doi.org/10.26418/Jpmipa.V1i1.163>
- Francisco, A. R. L. (2013). Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9).
- Kaleka, M. B. U., & Elly, H. (2018). Pengaruh Model Inkuiri Bebas Terhadap Prestasi Belajar Dan Karakter Siswa Kelas Ix. *Jurnal Dinamika Sains*, 2(1), 50–55. <https://doi.org/10.37478/Optika.V2i1.162>
- Novira, N., & Jaya, I. (2021). Analisis Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 84–91. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i1.247>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/Jpm.V1i1.3264>
- Pontoh, W. P. (2013). Jurnal 8. *Journal Acta Diurna*, 1(1).
- Pramadi, I. P. W. Y., Suastra, I. W., & Candiasa, I. M. (2013). Pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi Kearifan Lokal Bali Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3, 1–10.
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.
- Resiani, N. K., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Vii Semester Genap Di Smp N 7 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–10.
- Rohman, A. A., Suryawan, A. I., & Priyanto, I. J. (2019). Penerapan Model Experiential Learning Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Kerajinan Tangan Peserta Didik. *Educare*.
- Septiana, S., Harijanto, A., Sri,), & Prastowo, H. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Komik Fisika Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Di Ma Kelas Xi 1). *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(3), 209. <https://www.pixton.com/>

4556 *Penggunaan Media Komik pada Materi Gerak Lurus untuk Mengetahui Minat Belajar Fisika Siswa – Melkyanus Bili Umbu Kaleka, Simon Petrus, Daniel Wolo*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2765>

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (Cetakan Ke). Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. In Bandung:Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*. Disi Revisi Vi.

Sulthon, S. (2017). Pembelajaran Ipa Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa Mi. *Elementary: Islamic Teacher Journal*. <https://doi.org/10.21043/Elementary.V4i1.1969>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>

Yakin, R. Q., Suwindra, N. P., & Mardana, B. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Gerak-Gerak Lurus. *Jppf*, 8(2), 2599–2554.

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V2i3.142>