

## **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI & HASIL BELAJAR SISWA DI SD**

**Helmi Laubana**

Universitas Negeri Gorontalo

Email: helmiLaubana123@gmail.com

### **Abstrak**

*Kenyataan yang sering ditemukan sekarang antara lain adalah sebagian besar Guru hanya sekedar menyajikan ilmu pengetahuan kepada siswa dan belum memperhatikan pemanfaatan media pembelajaran yang optimal. Kendati ada yang sudah menggunakan media pembelajaran tetapi belum optimal yang pada akhirnya berakibat pada siswa merasa bosan belajar dan tidak memiliki motivasi. Kenyataan ini yang dihadapi pada pembelajaran di Kelas I SDN 24 Paguyaman Kabupaten Boalemo Provinsi Gorontalo. Berdasarkan hasil obeservasi awal yang dilakukan peneliti di Kelas I menunjukkan bahwa di kelas tersebut sudah menggunakan gambar dalam menyajikan materi kepada siswa. Namun demikian gambar tersebut hanya menggunakan karton yang itu-itu saja sehingga peneliti memikirkan untuk mengembangkan gambar tersebut dalam bentuk bahan ajar buku komik. Berdasarkan hasil obeservasi awal yang dilakukan peneliti di Kelas I menunjukkan bahwa di kelas tersebut sudah menggunakan gambar dalam menyajikan materi kepada siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan Penelitian Pengembangan atau Research and Development. Menurut Sugiyono (2017), penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivan atau kelayakan produk tersebut dalam memabntu peningkatan motivasi dan dan hasil belajar siswa kelas I di SDN 24 Paguyaman. Adapun produk yang akan dihasilkan dan diuji coba kelayakannya dalam penilitian ini adalah bahana ajar komik pembelajaran tematik untuk siswa kelas I SD. Desain penelitian pada penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan Thiagarajan yang disingkat 4-D atau Define, Design, Development dan Dissemination (Sugiyono, 2016). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik telah meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa di Kelas I SDN 24 Paguyaman Kabupaten Boalemo Peningkatan hasil belajar siswapada Kompetensi Sikap Religoi (K1) dari 45% menjadi 83%. Peningkatan hasil belajar siswa pada Kompetensi Sikap Sosial dari 50% menjadi 75, Demikian pula peningkatan pada Kompetensi Pengetahuan (K3) dari 45% menjadi 41% dan Kompetensi Keterampilan dari 50% menajdi 91%.*

**Kata kunci:** : *Bahan Ajar, Komik, Pembelajaran Tematik, Motivasi dan Hasil Belajar siswa SD.*

## **Pendahuluan**

Kenyataan yang dapat kita saksikan saat ini sebagian besar guru hanya sekedar menyajikan ilmu pengetahuan kepada siswa dan belum memperhatikan pemanfaatan media pembelajaran yang optimal. Kendati ada yang sudah menggunakan media pembelajaran tetapi belum optimal yang pada akhirnya berakibat pada siswa merasa bosan belajar dan tidak memiliki motivasi. Kenyataan ini yang dihadapi pada pembelajaran di Kelas I SDN 24 Paguyaman Kabupaten Boalemo Provinsi Gorontalo. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di Kelas I menunjukkan bahwa di kelas tersebut sudah menggunakan gambar dalam menyajikan materi kepada siswa. Namun demikian gambar tersebut hanya menggunakan karton yang itu-itu saja sehingga peneliti memikirkan untuk mengembangkan gambar tersebut dalam bentuk bahan ajar buku komik. Berdasarkan latar belakang masalah di atas dilakukan penelitian dengan formulasi judul: Pengembangan Bahan Ajar Komik Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas I di SDN 24 Paguyaman.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan Penelitian Pengembangan atau Research and Development. Menurut (P. D. Sugiyono, 2017) penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan atau kelayakan produk tersebut dalam membantu peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas I di SDN 24 Paguyaman. Adapun produk yang akan dihasilkan dan diuji coba kelayakannya dalam penelitian ini adalah bahan ajar komik pembelajaran tematik untuk siswa kelas I SD. Desain penelitian pada penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan Thiagarajan yang disingkat 4-D atau Define, Design, Development dan Dissemination.

(Suprihatiningrum, 2016) Bahan ajar atau bahan pelajaran adalah materi atau isi yang harus dikuasai oleh siswa melalui proses pembelajaran. Bahan ajar juga dapat diartikan sebagai media yang dapat mengantarkan siswa pada pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut (Sudjana & Rivai, 2002), komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik mempunyai cerita-cerita yang ringkas dan menarik perhatian serta dilengkapi dengan aksi-aksi. Bahkan, komik mampu membuat tokoh-tokohnya seolah-olah hidup karena disertai dengan pewarnaan yang bebas. Pembelajaran tematik berasal dari kata *integrated teaching and learning* atau *integrated curriculum approach* yang konsepnya telah lama dikemukakan oleh Jhon dewey sebagai usaha mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan siswa dan kemampuan perkembangannya (Saud, Udin, 2010). (Asrori, 2007) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari diri seseorang yang secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu atau usaha-usaha individu atau kelompok yang menyebabkan orang lain untuk melakukan segala sesuatu yang diharapkan. (Gani, 2018) Motivasi adalah daya dorong yang dimiliki seseorang untuk mencapai dan/atau melakukan apa yang ingin dia lakukan. Apabila dikaitkan dengan belajar, maka

motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu dorongan dan/atau upaya yang dilakukan seseorang untuk belajar dengan lebih baik dibanding tidak memiliki motivasi.

Dari pemaparan di atas, penulis ingin meneliti lebih lanjut permasalahan yang ada dengan formulasi judul “pengembangan bahan ajar komik pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi & hasil belajar siswa di SD”.

### Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan Penelitian Pengembangan (Research and Development). Menurut Borg and Gall model penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk dalam pendidikan dan pembelajaran (Dr Sugiyono, n.d.) Penelitian pengembangan (R&D) juga dapat diartikan sebagai penelitian yang bertujuan menemukan atau mengembangkan sebuah produk, serta menguji coba efektifitasnya.

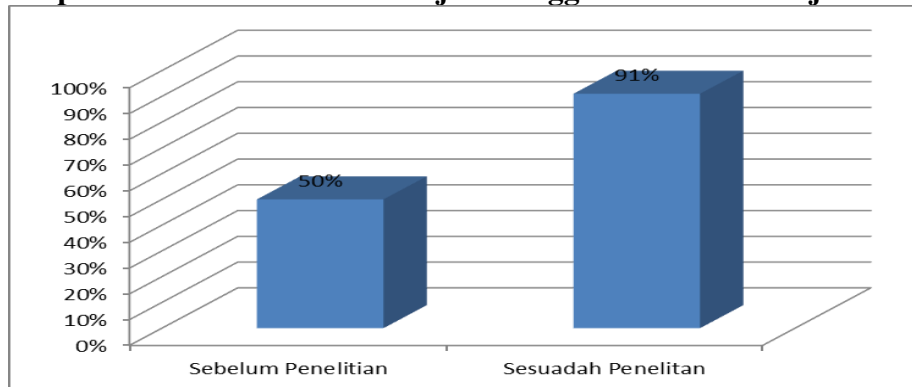
Dengan mempertimbangkan waktu, tenaga dan dana. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tehnik wawancara, studi dokumen, observasi, angket dan tes. Model analisa data ini dilakukan saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai mengumpulkan data dalam periode tertentu (P. D. Sugiyono, 2017).

### Hasil dan Pembahasan

Jika ditambahkan kriteria “Sangat Baik dan kriteria “Baik” maka peningkatan motivasi belajar siswa setelah digunakan pengembangan media komik pada pembelajaran di Kelas I SDN 24 Paguyaman diperoleh sebanyak 22 orang 91% . Hasil tersebut telah meningkat sangat signifikan dibandingkan pada osebservasi awal yaitu motivas belajar siswa hanya 12 orang atai 50%. Peningkatan motivasi belajar siswa Kelas I SDN 24 Paguyaman Kabupaten Boalemo dapat dilihat pada grafik berikut.

**Gambar 1**

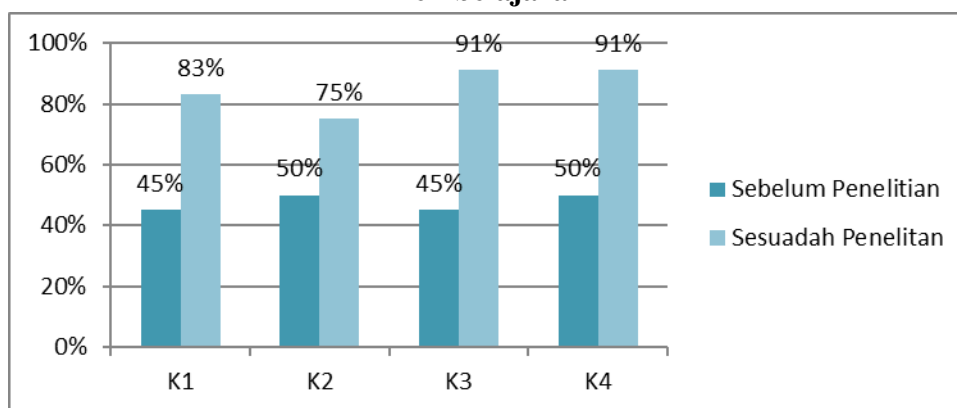
**Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas I SDN 24 Paguyaman Kabupaten Boalemo Setelah Belajar Menggunakan Bahan Ajar Komik**



Pada Kompetensi Sikap Religi (K1) dari 45% menjadi 83% Kompetensi Sikap Sosial dari 50% menjadi 75, Kompetensi Pengetahuan (K3) dari 45% menjadi 41% dan

Kompetensi Keterampilan dari 50% menjadi 91%. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran telah memberikan manfaat dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sebagaimana yang diharapkan. Berikut adalah Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui pengembangan Media Pembelajaran.

**Gambar 2**  
**Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui pengembangan Media Pembelajaran**



Pada grafik di atas dapat dilihat peningkatan hasil belajar siswa, sebelum dan sesudah penggunaan media komik di Kelas I SDN 24 Paguyaman Kabupaten Boalemo.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik telah meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa di Kelas I SDN 24 Paguyaman Kabupaten Boalemo. Beberapa temuan menunjukkan bahwa motivasi siswa mulai tampak pada saat guru membawa media pembelajaran ke dalam kelas dan hal ini membangkitkan motivasi dalam belajar. Motivasi siswa tersebut memberikan manfaat pula pada peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa pada Kompetensi Sikap Religoi (K1) dari 45% menjadi 83%. Peningkatan hasil belajar siswa pada Kompetensi Sikap Sosial dari 50% menjadi 75, Demikian pula peningkatan pada Kompetensi Pengetahuan (K3) dari 45% menjadi 41% dan Kompetensi Keterampilan dari 50% menjadi 91%.

### **BIBLIOGRAFI**

- Asrori, Mohammad. (2007). Psikologi pembelajaran. *Bandung: Cv Wacana Prima*.
- Gani, Mumuh Abdul. (2018). Pengaruh Disiplin Diri Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Akademi Maritim Cirebon. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 3(2), 82–93.
- Saud, Udin, Syaefudin. (2010). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana, & Rivai, Ahmad. (2002). Media Pengajaran, Cet. Ke-5, *Sinar Baru Algesindo, Bandung*.
- Sugiyono, Dr. (n.d.). Prof., 2011, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.