

Fungsi dan Pentingnya Komik dalam Pembelajaran

Tina Yunarti*, Elisa Nur Aini

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung

*e-mail: tina.yunarti@fkip.unila.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar. Implikasi adanya media dalam proses pembelajaran adalah pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai menjadi lebih jelas, efektif, dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah komik matematika. Kajian literatur ini bertujuan untuk menjelaskan secara teoritis fungsi dan pentingnya komik matematika dalam pembelajaran. Kajian literatur ini diperoleh berdasarkan data yang dikumpulkan dari beberapa sumber penerbit artikel. Analisis data dilakukan secara kualitatif. Hasil analisis menunjukkan kajian komprehensif tentang fungsi dan pentingnya komik matematika.

Kata Kunci: fungsi; kajian literatur; komik matematika

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat atau metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara dan komunikasi antara seorang pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran agar lebih efektif (Wahab dkk. 2021). Media pembelajaran juga adalah alat yang digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar sehingga pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai menjadi lebih jelas, efektif, dan efisien (Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa, selain itu dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas sehingga terdapat umpan-balik terhadap pendidik dan siswa tersebut (Audie, 2019).

Media pembelajaran merupakan salah satu fasilitas yang diberikan oleh sekolah untuk siswanya dalam proses pembelajaran dengan berbagai jenis alat dan sumber yang digunakan untuk dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diberikan (Widodo dan Wahyudin, 2018). Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, pengalaman pembelajaran dapat ditingkatkan (Puspitarini dan Hanif, 2019).

Komik merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang berupa media visual yang berbentuk gambar atau tokoh-tokoh dalam panel-panel dan narasi yang memuat konsep pelajaran. Komik adalah serangkaian gambar yang membuat karakter tertentu yang sengaja dibuat dengan sederhana sehingga mempermudah pembaca dalam mencerna informasi, tujuan, dan pesan yang disampaikan (Shomad dan Rahayu, 2022). Komik juga diartikan sebagai kumpulan gambar yang disusun dalam suatu urutan terangkai dalam rangka serta mengungkapkan cerita dari karakter yang dibuat untuk meningkatkan imajinasi pembaca (Subroto dkk., 2020).

Fungsi Komik dalam Pembelajaran

Fungsi komik dalam pembelajaran tidak terbatas pada aspek motivasi semata. Menurut Wijaya dkk (2021), telah terungkap bahwa komik dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Bahasa yang digunakan dalam balon dialog dan narasi komik



memicu perkembangan keterampilan membaca dengan menggabungkan aspek verbal dan visual, membantu siswa memahami konteks dan makna kata secara lebih efektif. Penerapan komik dalam pengajaran membaca juga dikaji oleh Beers dan Probst (2017). Mereka menyuarakan bahwa komik membangun pemahaman siswa terhadap makna teks secara menyeluruh, meningkatkan kemampuan inferensial, dan merangsang dialog dan refleksi kritis.

Komik dapat menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dan penuh keceriaan, sebab siswa memperoleh suatu perbedaan dalam proses pembelajarannya seperti adanya beberapa ilustrasi kejadian nyata dalam kehidupan sehari-hari berupa gambar (Guntur dkk., 2022). Media berupa komik ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran dilihat dari keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Yulian, 2018). Komik mempunyai sifat sederhana, jelas dan mudah dipahami sehingga menjadi media yang informatif, edukatif, dan praktis (Hidayah, 2019). Penggunaan media pembelajaran berupa komik dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa (Shomad dan Rahayu, 2022).

Selain itu, komik juga terbukti efektif dalam mendukung inklusi dan keberagaman dalam pendidikan. Penelitian oleh Akcanca (2020) menyoroti bagaimana komik dapat menjadi alat yang ampuh dalam menyampaikan pesan-pesan tentang inklusi sosial, perbedaan budaya, dan peleburan identitas. Dengan karakter-karakter yang beragam dan cerita-cerita yang mencerminkan kehidupan nyata, komik tidak hanya menyajikan informasi pelajaran, tetapi juga memperkaya pemahaman siswa tentang keragaman dan kerja sama dalam masyarakat global yang semakin terkoneksi.

Pentingnya Komik sebagai Media Pembelajaran

Pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran terus mengalami perkembangan pesat dan menarik perhatian para peneliti pendidikan. Dalam literatur pembelajaran, terdapat bukti kuat bahwa komik memiliki peran penting dalam merangsang minat, meningkatkan pemahaman, dan memotivasi siswa untuk belajar. Sebuah studi klasik oleh McCloud (2021) menyajikan perspektif yang mendalam tentang kekuatan komik sebagai bentuk naratif visual. McCloud memaparkan bahwa melalui gabungan gambar dan kata-kata, komik mampu menggugah imajinasi dan emosi, menyediakan cara yang kreatif untuk menyampaikan informasi.

Keberdayaan komik dalam meningkatkan pemahaman dan retensi informasi, khususnya dalam mata pelajaran yang kompleks seperti ilmu pengetahuan atau matematika, telah dikaji oleh peneliti seperti Sousa (2015) yang menguraikan bahwa gambar-gambar dalam komik membantu mengaktifkan area otak yang terlibat dalam pemrosesan visual dan memberikan siswa lebih banyak "pegangan" pada konsep-konsep matematika yang abstrak.

Pentingnya inklusi dan representasi dalam materi pembelajaran ditekankan Humphrey (2020). Humphrey menjelaskan bahwa komik, dengan karakter-karakter yang beragam dan narasi yang inklusif, dapat menciptakan lingkungan belajar yang mewakili keberagaman siswa. Dalam konteks ini, komik bukan hanya media pembelajaran, tetapi juga alat untuk membangun kesadaran sosial dan keterampilan antarbudaya.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, penggunaan komik digital atau webcomic semakin diterima dalam literatur pembelajaran. Studi oleh Damopolii *et al.*, (2021) menyajikan potensi komik digital dalam pembelajaran berbasis teknologi yang terjadi saat pandemi COVID-19. Mereka menyoroti bahwa komik digital dapat menjadi sumber daya yang dinamis dan dapat diakses di berbagai platform, memungkinkan fleksibilitas dalam pendekatan pembelajaran.

Terakhir, dalam konteks pendidikan kesehatan, komik juga telah membuktikan efektivitasnya. Elghafri (2017) menunjukkan bahwa komik dapat membantu menggambarkan



pengalaman pasien, memfasilitasi komunikasi yang lebih baik antara dokter dan pasien, serta memberikan siswa kedokteran pandangan holistik tentang aspek-aspek kesehatan.

SIMPULAN

Dalam rangkaian literatur ini, dapat disimpulkan bahwa komik tidak hanya sebuah alat pembelajaran yang menarik, tetapi juga sebuah medium yang menyeluruh untuk merangsang motivasi, meningkatkan keterampilan membaca, dan mempromosikan inklusi dalam konteks pendidikan. Studi-studi ini menawarkan dasar pemahaman yang kuat tentang potensi komik sebagai alat pembelajaran yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang berdaya tarik dan efektif.

Selain itu dapat disimpulkan pula bahwa pentingnya komik sebagai media pembelajaran meluas dari kapasitasnya untuk membangkitkan minat hingga kemampuannya dalam mengakomodasi keberagaman dan mendukung pemahaman konsep-konsep pelajaran yang kompleks. Literatur ini memberikan dasar yang kokoh bagi penerapan komik sebagai alat pembelajaran yang berdaya tarik dan efektif dalam berbagai konteks pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Akcanca, N. (2020). An Alternative Teaching Tool in Science Education: Educational Comics. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 7(4): 1550–1570.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1): 586–595.
- Beers, K. & Probst, R.E. (2017). *Disrupting Thinking: Why How We Read Matters*. USA: Scolastic
- Damopolii, I., Lumembang, T., & İlhan, G. O. (2021). Digital Comics in Online Learning During COVID-19: Its Effect on Student Cognitive Learning Outcomes. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 15(19): 33–47.
- Elghafri, A. (2017). Integrating Comics Into Medical Ethics Education: Medical and Physician Assistant Students' Perspectives. *Doctoral Dissertation*, Harvard University.
- Guntur, M., Kartono, K., & Junaedi, I. (2021). The Implementation of Comic Supplementary Tutor Feedback In Contextual Teaching Hybrid Learning on The Achievement of Higher Order Thinking Skill Viewed From StudentsTM Mathematics Disposition. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 10(A), 76–82.
- Hidayah, I. N. (2019, June). Development of Math Comic Learning Media on The Subject of Algebraic Expressions for Seventh Grade of Junior High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1227(1), p. 012029). IOP Publishing.
- Humphrey, A.S., (2020). The Pedagogy and Potential of Educational Comics. *International Journal of Comic Art*, 22(2).
- McCloud, S. (2021). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Brazil: El Pendulo
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171–187.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Sousa, D.A. (2015). *How the Brain Learns Mathematics*. USA: Sage Publications.



- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal of Technology, Mathematics and Social Science*, 2(2), 1–5.
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(2), 135–141
- Wahab, A. J. dkk. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Widodo, S.A. & Wahyudin. (2018). Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(1).
- Wijaya, E. A., Suwastini, N. K. A., Adnyani, N. L. P. S., & Adnyani, K. E. K. (2021). Comic Strips for Language Teaching: The Benefits and Challenges According to Recent Research. *ETERNAL (English, Teaching, Learning, and Research Journal)*, 7(1), 230-248.
- Yulian, V. N. (2018, April). Developing Teaching Materials Using Comic Media to Enhance Students' Mathematical Communication. *In IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 335(1), p. 012110.