

## **<sup>1</sup>PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI DAN ANTUSIASME BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

Santy Afriana<sup>1</sup>, Andi Prastowo<sup>2</sup>

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

21204081019@uin-suka.ac.id<sup>1</sup>, andi.prastowo@uin-suka.ac.id<sup>2</sup>

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *e-comic* terhadap optimalisasi pembelajaran daring. Media pembelajaran berupa *e-comic* tidak hanya memberikan materi semata melainkan terdapat penanaman karakter cinta lingkungan yang tersirat dalam alur cerita pada bacaan. Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan kualitatif deskriptif dengan metode riset lapangan. Instrumen pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan observasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa *e-comic* digunakan sebagai media pendukung dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penyajian media *e-comic* berbantuan *software PDF Profesional* yang membahas mengenai materi kelas IV pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup dikemas dengan kalimat sederhana yang mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Media pembelajaran berupa *e-comic* ini dapat membentuk dan menumbuhkan sikap positif sebagai bentuk penanaman karakter baik bagi anak, dalam hal ini mengenai lingkungan hidup. Tampilan *e comic* yang bergambar dan memiliki alur cerita di dalamnya mampu meningkatkan antusias peserta didik untuk membacanya hingga akhir sehingga media *e-comic* ini memiliki dampak positif bagi motivasi dan antusiasme belajar peserta didik. Penggunaan *e-comic* menjadi upaya dalam mengoptimalkan pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19.

**Kata Kunci:** *e-comic*, media pembelajaran, motivasi dan antusiasme belajar

### **ABSTRACT**

The purpose of this study is to find out how the use of e-comic media is to optimize online learning. Learning media in the form of e-comic does not only provide material, but there is an inculcation of the character of love for the environment which is implied in the storyline in the reading. The type of research conducted using descriptive qualitative with field research methods. The data collection instrument used interview and observation techniques. The results of data analysis show that e-comic is used as a supporting medium in delivering learning materials. Presentation of e-comic media assisted by PDF Professional software which discusses the theme of caring for living things is packaged in simple sentences that are easily understood by elementary school students. Learning media in the form of e-comic can form and foster a positive attitude as a form of planting good character for children, in this case regarding the environment. The display of e-comic which is illustrated and has a storyline in it is able to increase the enthusiasm of students to read it to the end so that this e-comic media has a positive impact on the motivation and enthusiasm of students to learn. The use of e-comic is an effort to optimize online learning during the COVID-19 pandemic.

**Keyword:** learning media, e-comic, motivation and enthusiasm for learning

### **PENDAHULUAN**

Pandemi Covid-19 yang saat ini terjadi di dunia merupakan masalah global yang mengakibatkan perubahan besar terhadap tatanan kehidupan bagi manusia, salah satunya menimbulkan

situasi yang berubah drastis yang awalnya masyarakat hidup dengan normal dan saling berinteraksi secara langsung namun sekarang menjadi serba online atau daring sehingga teknologi menjadi pemeran utama

dalam kehidupan saat ini. Teknologi informasi dan komunikasi di era industri 4.0 telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan memiliki pengaruh besar pada proses pembelajaran dan pengajaran. Transisi dari pembelajaran langsung ke pembelajaran daring yang dipicu oleh pandemi Covid-19 terjadi begitu cepat (Sharp et al., 2021) Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat sehingga memiliki pengaruh besar pada dunia pendidikan (Mayudho & Supriyatno, 2020). Dalam penerapannya pembelajaran daring tentu memiliki kelemahan dan tantangan bagi beberapa aspek mulai dari pendidik, peserta didik, orang tua. Tantangan bagi seorang pendidik adalah perlu menyiapkan strategi, metode dan media yang menarik dan inovatif dalam mengemas materi pembelajaran dengan menyajikan secara digital. (Purnama, 2020) Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sudah menjadi kebutuhan yang tidak terelakkan dalam mendukung keefektifan pembelajaran secara daring (Septian Prawijaya, 2021) Pembelajaran secara daring adalah cara baru dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan perangkat elektronik khususnya internet dalam menyampaikan materi pelajaran (Simanjuntak, 2021) Pada masa darurat pandemi saat ini pembelajaran daring menjadi bentuk penyampaian yang konvensional yang disajikan dalam bentuk digital yang perlu diakses menggunakan teknologi melalui internet

menjadi alternatif agar proses belajar mengajar tetap berjalan tanpa melakukan pembelajaran di kelas/tatap muka.

Mewabahnya pandemi covid-19 mengubah sistem belajar yang semula dilakukan di sekolah menjadi belajar di rumah atau lebih dikenal dengan pembelajaran daring (Dewi, 2020). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi melalui jaringan internet dengan mengubah cara penyampaian pengetahuan yang semula secara konvensional menjadi bervariasi (Sadikin & Hamidah, 2020) Sistem pembelajaran daring merupakan implementasi dari pendidikan era revolusi 4.0 di tengah mewabahnya pandemic covid-19 sehingga penyesuaian terhadap banyak hal perlu dilakukan dan diperhatikan seperti teknis, dampak dan kelemahan pembelajaran secara daring. Transfer ilmu pengetahuan dan materi pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh pendidik menjadi terbatas karena pembelajaran beralih menjadi daring. Oleh karena itu, agar mampu beradaptasi di era pendidikan 4.0 dan selama masa pandemi maka pendidikan perlu menyiapkan beberapa hal seperti mengetahui dan memahami kondisi lingkungan belajar dan prinsip kebijakan pemerintah yakni kebebasan berinovasi dan prinsip merdeka belajar (Kurniawan et al., 2021) Pendidik berinovasi dalam mengembangkan dan menciptakan media atau metode yang akan digunakan dalam pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan penelitian

yang telah dilakukan oleh Rohman dan Susilo yang mengatakan jika upaya yang dapat dilakukan dalam penggunaan TIK ialah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi (Rohman & Susilo, 2019) Berdasarkan Rosnaeni dan Andi Pratowo pembelajaran daring tentu memiliki kendala yang dapat memicu penurunan minat belajar peserta didik, hal ini penyediaan sarana dan prasarana yang dapat membantu proses belajar daring dengan memanfaatkan teknologi dan informasi sehingga mampu menjadikan proses belajar mengajar menjadi efektif dan proses belajar berjalan secara optimal (Rosnaeni & Prastowo, 2021) Dalam mengoptimalisasikan pembelajaran daring maka pendidik hendaknya memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, terpadu dan dapat menarik minat peserta didik (Rohmanurmeta & Dewi, 2018) Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Rohmanurmeta karena penelitian ini menekankan pada pengoptimalisasian pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Pada hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Adapun indikator dari motivasi belajar yaitu: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya aktivitas yang

menarik pada kegiatan belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik belajar dengan baik (Uno, 2015: 50) Motivasi belajar berawal dari tujuan yang ingin dicapai oleh setiap individu. Jika individu tersebut bertekad mencapai tujuan yang telah ditetapkan maka secara sadar akan terbentuk motivasi dalam dirinya. Motivasi belajar menjadi faktor psikis yang menentukan muncul tidaknya dorongan dalam diri untuk mencapai tujuan yang ditandai dengan kesadaran dalam belajar, semangat yang tinggi serta perhatian terhadap proses pembelajaran (Febriandar, 2018) Peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan terlihat dari bagaimana sikapnya dalam kegiatan belajar, ciri-ciri peserta didik memiliki motivasi belajar diantaranya: (1) tekun, peserta didik dapat belajar terus menerus dan tidak menunda pekerjaan, (2) ulet, saat menghadapi kesulitan peserta didik tidak menyerah dan putus asa, (3) memiliki minat dan mampu menghadapi suatu permasalahan, (4) mampu bekerja secara mandiri, (5) cenderung menyukai tantangan, (6) memiliki pendirian yang kuat (Syachtiyani & Trisnawati, 2021)

Dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, pendidik membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik peserta didik saat pembelajaran daring yang dalam penyajiannya membutuhkan pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan merupakan salah satu alternatif untuk

mengatasi permasalahan sulitnya penyampaian materi saat pembelajaran daring. Pemanfaatan media pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk media yang menarik sehingga menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan salah satu fungsi media pembelajaran yaitu memberikan stimulus dari pendidik ke peserta didik dan media pembelajaran dapat memvisualisasikan materi agar peserta didik lebih mudah memahami. (Saputra et al., 2021)

Kata media yang berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan (Mudlofir Ali, 2017: 121) Media pembelajaran diartikan sebagai segala bentuk bahan atau kegiatan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyampaikan informasi atau pesan agar mampu merangsang pikiran, perasaan sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar guna mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Media komik merupakan salah satu media untuk mengkomunikasikan realitas dan pikiran secara lebih jelas melalui kombinasi ekspresi kata dan gambar. Komik menyajikan sebuah gambar yang disusun dan dirangkai secara sistematis sehingga memiliki alur cerita dan terdapat suatu pesan di dalamnya (Munjiatun, 2020). *E-Comic* diartikan sebagai komik berbentuk

elektronik/digital yang perlu diakses menggunakan teknologi melalui internet. Pada hakikatnya komik dan *e-comic* memiliki kesamaan hanya yang membedakan adalah jika komik berbentuk buku, maka *e-comic* berbentuk file yang bias di akses menggunakan handphone, laptop atau perangkat komputer.

Motivasi merupakan usaha atau upaya yang dilakukan pada kondisi tertentu agar seseorang ingin melakukan sesuatu (Alannasir, 2016) Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan peserta didik jika tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar (Fadillah, 2018) Seseorang yang memiliki motivasi besar akan menunjukkan minat, perhatian, konsentrasi penuh, ketekunan tinggi, serta berorientasi pada prestasi tanpa mengenal perasaan bosan, jenuh, dan menyerah (Puspitorini et al., 2014) Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan dalam diri sendiri yang dipengaruhi oleh lingkungan sehingga terjadinya perubahan tingkah laku bagi peserta didik. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu, sebagai berikut: (1) Sikap, (2) Kebutuhan, (3) Rangsangan, (4) Afeksi, (5) Kompetensi, (6) Penguatan (Uno, 2015: 52) Dalam hal ini penulis memfokuskan pada faktor sikap yang akan terbentuk saat belajar, perubahan sikap yang dialami seseorang melalui pengalaman belajar.

Hal yang perlu diperhatikan dalam menyajikan media pembelajaran

salah satunya adalah optimal, hal ini disampaikan oleh Ali Rahman bahwa pada prinsipnya penggunaan media berbasis teknologi harus optimal, diartikan sebagai nilai yang disajikan dari penyampaian materi menggunakan media TIK harus bernilai keluasaan cakupan, kekinian (sesuai dengan keadaan) dan keterbukaan (Rahman, 2018) Efektifitas penggunaan media pembelajaran bukan ditentukan oleh seberapa canggih dan modern alat yang digunakan oleh pendidik, melainkan kesesuaian media tersebut dengan materi pelajaran yang akan disampaikan (Rohani, 2019) Media pembelajaran berbasis digital atau sering disebut dengan *e-learning* merupakan penunjang proses belajar mengajar selama pembelajaran daring.

Namun permasalahannya adalah pembelajaran daring yang sudah berlangsung sejak 1 tahun terakhir menyebabkan peserta didik kurang memiliki motivasi dan antusiasme belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mengikuti pembelajaran secara maksimal (Fadillah, 2018) Penggunaan *e-comic* bagi peserta didik sekolah dasar dirancang sesuai pada karakteristik usia peserta didik sehingga dalam penyajiannya mampu menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulianti, dkk yang mengatakan jika penggunaan media pembelajaran berbasis *e-comic* di saat

pembelajaran daring dapat mempermudah peserta didik untuk mempelajari materi dengan mudah, selain itu media yang digunakan juga dikemas dengan menarik sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik (Yulianti et al., 2021) Media pembelajaran berupa *e-comic* dapat memberikan informasi instruksional yang disajikan secara sistematis, konteks pembelajaran mengarah pada cara komunikasi peserta didik dengan sumber belajar (*e-comic*). Merujuk pada Rasiman dan Pramasdyahsari yang menjelaskan bahwa *e-comic* atau komik elektronik merupakan transformasi teknologi media komik dari bentuk cetak ke bentuk elektronik digital (Upgris, 2018) sehingga dapat dikatakan jika alur cerita pada komik berisikan informasi dalam hal ini isi materi pada tema tertentu. *E-comic* ini juga menyajikan tema mengenai lingkungan sehingga difokuskan pada aspek afektif yang menekankan pada perubahan tingkah laku dalam menjaga lingkungan sekitar. Dalam rancangannya media *e-comic* memperhatikan pada indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar tema tertentu sehingga tidak hanya memberikan hiburan semata namun tetap memberikan edukasi secara eksplisit. Oleh karena itu dalam penelitian ini berupaya untuk mendeskripsikan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berupa *e-comic* yang membahas materi pada kelas IV yaitu

tema 3 peduli terhadap lingkungan berbantuan *software PDF Profesional*.

Tabel 1  
Penelitian yang Relevan

Sumber Penelitian	Hasil Penelitian
Salma Riayah dan Dina Fakhriyana, 2021 (Jurnal Pendidikan Matematika)	Penggunaan media ketika pembelajaran daring mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, selain itu meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar peserta didik saat pembelajaran daring.
Sutini, dkk, 2020 (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)	Pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan e-learning efektif untuk dilaksanakan namun tetap perlu mempertimbangkan beberapa faktor penghambat agar pembelajaran berjalan dengan optimal.
Yosse, dkk, 2021 (Jurnal Derivat)	Memanfaatkan media e-comic berbantuan PDF Profesional dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang meningkatkan minat belajar peserta didik di masa pandemi covid-19.
Munjiatun, 2020 ( <i>International Journal of Social Science and Human Research</i> )	Penggunaan media memberikan penjelasan yang konkrit karena pada komik yang disajikan memberikan gambaran sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada

filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada *generalisasi* (Sugiyono, 2017: 9) Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan (Arikunto, 2016: 234). Tujuan utama dilakukannya penelitian deskriptif adalah menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan metode riset lapangan. Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan instrumen wawancara dengan responden yaitu pendidik kelas IV di SD N 3 Waylaga, Sukabumi, Bandar Lampung. Adapun 3 tahap yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data analisis yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *e-comic* dalam menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data

berupa wawancara dan observasi dengan menjadikan wali kelas IV sebagai informan yang dilakukan melalui *Whatsapp*. Adapun pertanyaan dalam wawancara yang berkaitan dengan penggunaan media *e comic* dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Tabel 2  
Instrumen Wawancara

No	Pertanyaan
1	Bagaimana cara Ibu menggunakan media <i>e comic</i> ?
2	Adakah media pembelajaran yang digunakan selain <i>e comic</i> ?
3	Bagaimana respon peserta didik saat Ibu membagikan <i>e comic</i> ?
4	Apakah penggunaan <i>e comic</i> ini mempengaruhi motivasi dan antusiasme belajar peserta didik?
5	Apakah peserta didik memiliki hasrat dan keinginan tinggi untuk mencapai tujuan pembelajaran?
6	Bagaimana dorongan yang Ibu berikan sebagai pendidik dalam memotivasi belajar peserta didik?
7	Apakah peserta didik memiliki cita-cita yang ingin dicapai di masa depan?
8	Bagaimana cara Ibu memberikan apresiasi belajar bagi peserta didik yang mendapat hasil belajar yang baik?
9	Menurut Ibu apakah media <i>e comic</i> dapat menarik perhatian peserta didik sehingga lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran?
10	Bagaimana cara Ibu dalam menciptakan kondisi belajar yang kondusif saat pembelajaran daring?

Adapun teknik pengumpulan data lainnya yang digunakan oleh peneliti sebagai data pendukung yaitu observasi. Observasi merupakan aktivitas yang memuat perhatian yang menggunakan alat indra. Teknik mengumpulkan data observasi berguna untuk mengamati secara langsung mengenai keadaan ataupun tingkah laku

subjek. Dalam hal ini peneliti mengamati penggunaan media *e-comic* dalam menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik. Adapun instrument observasi yang digunakan disusun berdasarkan indikator penggunaan media dan indikator motivasi belajar.

Tabel 3  
Instrumen Observasi

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Pendidik menggunakan media <i>e comic</i> .	√	
2	Pendidik hanya menggunakan <i>e-comic</i> sebagai media pembelajaran.		√
3	Peserta didik menyukai belajar menggunakan <i>e comic</i> .	√	
4	Penggunaan <i>e comic</i> mempengaruhi motivasi dan antusiasme belajar peserta didik.	√	
5	Peserta didik memiliki keinginan untuk mencapai tujuan pembelajaran.	√	
6	Pendidik memotivasi anak untuk semangat belajar.	√	
7	Peserta didik memiliki cita-cita yang ingin dicapai.	√	
8	Pendidik tidak mengapresiasi hasil belajar peserta didik.		√
9	Media <i>e comic</i> dapat menarik perhatian peserta didik sehingga lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.	√	
10	Pendidik membuat kondisi belajar yang kondusif saat pembelajaran daring.	√	

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *e-comic* yang membahas mengenai tema 3 peduli terhadap

lingkungan dengan bantuan *software PDF Profesional* dalam proses pembelajaran daring dapat menarik perhatian minat baca dan belajar peserta didik serta mampu memotivasi belajar peserta didik selama pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran *e comic* dalam menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik sekolah dasar. Adapun respon dari informan saat peneliti memberikan 10 pertanyaan terkait media *e comic* dalam menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik, sebagai berikut:

1. Media *e comic* saya bagikan melalui WAG sehingga dapat diakses oleh semua peserta didik.
2. Saya juga menggunakan media video pembelajaran yang unduh di youtube dengan menyesuaikan materi yang akan dibahas.
3. Sangat antusias karena isi komik juga berwarna dan memiliki banyak gambar sehingga anak-anak menjadi lebih semangat belajar.
4. Tentu saja, saat saya bagikan nampak jika anak-anak menyukainya hal ini karena setelah mereka membaca kemudian saya berikan beberapa pertanyaan mengenai tokoh dan alur cerita dan mereka mengetahuinya dan antusias saat menjawab.
5. Karena saya mengatakan setelah mereka membaca komik saya akan berikan beberapa pertanyaan,

sehingga anak-anak memiliki keinginan untuk menjawab.

6. Dengan cara menggunakan media pendukung seperti *e comic* dan media lain sehingga anak jadi semangat belajar.
7. Iyaa sehingga saya selalu memberikan penguatan agar mereka rajin belajar agar cita-citanya tercapai.
8. Saya memberikan apresiasi atas hasil belajar mereka, dengan memberikan nilai bintang atau nilai plus saat mereka bisa menjawab.
9. Iyaa karena *e comic* disajikan dalam bentuk bergambar dan memiliki alur cerita yang sistematis sehingga anak-anak ingin membacanya hingga akhir.
10. Saat pembelajaran daring saya meminta anak-anak untuk belajar di tempat yang tenang, di kamar atau di ruang tamu, dan saya juga berkoordinasi dengan orang tua untuk mengawasi anak belajar.

Dapat disimpulkan dari hasil wawancara yang telah peneliti lakukan bersama informan yaitu penggunaan media *e comic* dapat menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik, hal ini karena penyajian *e comic* yang bergambar dan memiliki alur cerita di dalamnya sehingga peserta didik termotivasi untuk membacanya hingga akhir. Pendidik juga memberikan beberapa pertanyaan terkait isi cerita dan nampak jika peserta didik antusias saat menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik hal ini menunjukkan jika peserta didik tertarik pada media

*pembelajaran e comic*. Isi materi yang terkandung juga berisikan mengenai lingkungan yang dapat mengubah perilaku peserta didik menjadi lebih baik.

Hasil wawancara di atas senada dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan, berdasarkan hasil observasi dengan mengamati 10 hal yang berkaitan dengan penggunaan media *e-comic* terhadap motivasi dan antusiasme belajar peserta didik. Pernyataan pertama peneliti mengamati penggunaan *e-comic* hasil pengamatan Ya dengan keterangan bahwa pendidik menggunakan media pembelajaran berupa *e-comic* yang dibagikan melalui *whatsapp group* berbentuk file pdf yang dapat diakses oleh semua peserta didik. Pada pernyataan kedua mengenai pendidik hanya menggunakan media *e-comic* saja, berdasarkan pengamatan Tidak dengan keterangan jika dalam menyampaikan materi pendidik menggunakan media lain seperti gambar dan video-video pembelajaran yang sesuai dengan materi yang dibahas. Pernyataan ketiga terkait peserta didik menyukai *e-comic* sesuai hasil pengamatan Ya dengan keterangan jika komik yang ditampilkan memiliki banyak gambar menarik sehingga meningkatkan semangat belajar peserta didik. Pernyataan keempat mengenai penggunaan media *e-comic* meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik, berdasarkan hasil pengamatan Ya dengan keterangan jika peserta didik menikmati alur cerita, memahami tokoh yang terdapat dalam

cerita serta pesan yang terkandung dalam isi cerita sehingga memunculkan motivasi belajar peserta didik. Pernyataan kelima peserta didik memiliki keinginan belajar untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran, sesuai hasil pengamatan Ya dengan keterangan hal ini dibuktikan saat pendidik memberikan pertanyaan singkat, Nampak jika peserta didik ingin menjawab.

Pernyataan keenam mengenai pendidik memotivasi agar peserta didik semangat belajar, berdasarkan hasil pengamatan Ya dengan keterangan jika menggunakan media berupa *e-comic* menjadi salah satu cara pendidik dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik. Pernyataan ketujuh yaitu peserta didik memiliki cita-cita yang ingin dicapai, hasil pengamatan Ya dengan keterangan setiap peserta didik setidaknya memiliki 1 keinginan yang ingin dicapai sehingga pendidik memberikan acuan atau penguatan agar peserta didik lebih rajin belajar. Pernyataan kedelapan mengenai pendidik tidak mengapresiasi belajar peserta didik, hasil pengamatan Tidak dengan keterangan karena pendidik selalu memberikan apresiasi kepada peserta didik dengan hasil belajar yang baik seperti memberikan nilai plus, nilai berupa bintang, dsb. Pernyataan kesembilan mengenai media *e comic* dapat menarik perhatian peserta didik, sesuai hasil pengamatan Ya dengan keterangan karena *e comic* disajikan dalam gambar yang menarik dan memiliki alur cerita yang sistematis

sehingga anak-anak ingin membacanya hingga akhir. Pernyataan kesepuluh mengenai Pendidik membuat kondisi belajar yang kondusif saat pembelajaran daring, berdasarkan hasil pengamatan Ya dengan keterangan jika saat pembelajaran daring dimulai pendidik meminta anak untuk tenang dan aktif.

### **Pembahasan**

Pada hakikatnya penggunaan media pembelajaran mampu mengoptimalkan pembelajaran secara daring, hal ini senada dengan prinsip dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yaitu sebagai berikut: (1) efektif dan efisien, (2) optimal, (3) menarik, (4) merangsang daya kreatifitas berpikir peserta didik (Nisa, n.d.) *E-comic* sebagai media pembelajaran yang disajikan secara digital digunakan sebagai alat/bahan yang berfungsi untuk menyampaikan informasi, dalam pemanfaatan media pembelajaran komik dapat memotivasi belajar peserta didik karena karakteristik dari komik terdiri dari gambar dan tulisan yang memiliki alur cerita sistematis sehingga pembaca dapat memahami materi dengan mudah (Munjiatun, 2020) Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Santy Afriana dan Nurul Hidayah yang menjelaskan bahwa dalam menyajikan komik pembelajaran perlu memperhatikan karakteristik usia peserta didik yang pada hakikatnya menyukai buku bacaan bergambar yang berwarna sehingga mampu menumbuhkan minat belajar peserta

didik dalam belajar (Santy Afriana, 2021) Namun semenarik apapun media pembelajaran yang digunakan tetap tidak dapat menggantikan peran seorang guru dalam mengajar dan mendidik peserta didik. Hal ini senada dengan pendapat Hidayah yang mengatakan jika guru merupakan aktor utama yang perlu dibekali oleh kompetensi dan profesionalisme serta sikap yang baik (Hidayah et al., 2021)

Dalam memilih media yang digunakan hendaknya seorang pendidik perlu mempertimbangkan hal-hal berikut: (1) Tujuan yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran, (2) mengetahui karakteristik media yang akan digunakan, (3) membandingkan dengan media lain agar melihat ketepatan dengan tujuan pembelajaran (Aslami, 2021). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sesuai karakteristik peserta didik dalam pembelajaran daring adalah *e-comic*. *E-comic* menjadi media yang disukai oleh peserta didik sekolah dasar dikarenakan dengan membaca komik atau buku-buku berkesan gambar dapat menarik perhatian peserta didik sehingga merangsang pikiran dan imajinasi yang positif dalam daya berpikir peserta didik (Siregar, 2019) Komik juga dapat memunculkan rasa ingin tahu sehingga dapat meningkatkan minat baca peserta didik. Oleh karena itu, salah satu cara dalam penyajian materi dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk *e-comic* sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (BatuBara et al., 2021)

Penggunaan media pembelajaran daring berbentuk *e-comic* menjadi alternatif bagi pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, tidak hanya itu, karena *e-comic* yang di desain berbasis lingkungan sehingga memiliki dampak positif bagi sikap dan perilaku peserta didik. Hal ini tentu menjadi salah satu cara bagi pendidik dalam memanfaatkan teknologi selama pembelajaran daring berlangsung.

Sistem pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran berbasis elektronik cenderung mengubah cara belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan sehingga memungkinkan pendidik dalam mengemas materi pembelajaran semenarik mungkin sehingga mudah di pahami dan selalu diingat oleh peserta didik (Suryaman et al., 2020). Pembelajaran daring diartikan sebagai sistem belajar dalam jaringan dengan menggunakan alat atau *platform* tertentu melalui internet atau berbasis jaringan internet, hal ini bertujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran (Herliandry et al., 2020) Adapun karakteristik dari pembelajaran daring yaitu memiliki 2 unsur yaitu informasi dan metode pengajaran yang memudahkan peserta didik untuk memahami konten/materi pembelajaran secara online. Peserta didik perlu mengakses materi secara elektronik untuk memperkaya ilmu pengetahuan sehingga dalam penerapan pembelajaran daring peserta didik dapat berpartisipasi aktif dengan menghubungkan informasi yang sudah

dimiliki dengan pengalaman peserta didik (Mahnun, 2018).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta dan Candra Dewi membahas mengenai pengaruh media komik digital pelestarian lingkungan terhadap prestasi belajar tematik siswa sekolah dasar yang menekankan pada pengaruh komik terhadap hasil belajar dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Namun pada penelitian ini membahas mengenai penggunaan media *e comic* dalam menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik, yang menekankan pada penggunaan *e comic* yang sudah digunakan oleh pihak sekolah pada kelas IV dan ingin mengetahui apakah penggunaan *e comic* dapat menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini menitik-beratkan pada perubahan tingkah laku pada peserta didik dalam menjaga lingkungan sekitar. Oleh karena itu, fokus pada penelitian ini adalah pada aspek afektif (sikap) pada peserta didik. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan agar terjadinya perubahan tingkah laku (Kirom, 2017: 69) Pembelajaran daring dengan menggunakan media *e-comic*. Dalam penggunaan media pembelajaran berupa *e-comic* dilakukan oleh pendidik kelas VI di SD N 3 Waylaga sebagai media pendukung yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran tema 3 peduli terhadap

makhluk hidup. *E-comic* didesain menyesuaikan 3 subtema yaitu hewan dan tumbuhan di lingkungan hidupku, keberagaman makhluk hidup di lingkunganku dan ayo cintai lingkungan serta menyajikan beberapa tokoh dan alur cerita menarik yang penulis kaitkan dengan keadaan sebenarnya dan sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik tidak hanya memahami materi semata melainkan juga dapat memiliki sikap cinta lingkungan dan menjaga lingkungan sekitar sejak dini.

Realitas di lapangan, kolaborasi melalui pembelajaran menggunakan buku teks dan bahan ajar pendamping seperti *e-comic* menjadi alternatif dalam melaksanakan pembelajaran secara online. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan wali kelas mengatakan jika selama pembelajaran daring peserta didik kerap merasa bosan dan kurang bersemangat hal ini tentu mempengaruhi hasil belajar. Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh Suparmi dengan judul penelitian penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA di sekolah mengenai penggunaan media komik menunjukkan bahwa: (1) penggunaan media komik dapat meningkatkan hasil belajar, (2) penggunaan media komik dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi pembelajaran, (3) penggunaan media komik dapat mengurangi kebosanan pada saat proses pembelajaran berlangsung (Suparmi, 2018). Oleh karena itu, pendidik menggunakan komik elektronik sebagai bahan ajar

pendamping yang digunakan selama pembelajaran tema 3 dan saat pembelajaran daring berlangsung.

Berdasarkan Edaran Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang pembelajaran jarak jauh dari rumah terdapat 4 poin pokok pembelajaran, yaitu: (1) memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, (2) fokus pada pendidikan kecakapan hidup yang berkenaan mengenai pandemic covid-19, (3) memberikan variasi aktivitas dan tugas pembelajaran, (4) memberikan umpan balik terhadap aktivitas belajar (Kemdikbud, 2020) Hal ini tentu sesuai dengan penggunaan media pembelajaran berupa *e-comic* selama pembelajaran daring dilakukan, karena untuk memberikan pembelajaran bermakna bagi peserta didik maka pendidik perlu menyiapkan media yang kreatif dan inovatif dalam mengemas materi pembelajaran. Tidak hanya itu, fokus pada kecakapan hidup diartikan sebagai proses belajar peserta didik melalui lingkungan, hal ini juga nampak pada materi dalam *e-comic* yang membahas mengenai lingkungan sehingga output yang dihasilkan dapat menumbuhkan sikap cinta lingkungan. Oleh karena itu, agar materi yang diberikan menjadi lebih terfokus pada tujuan pembelajaran maka pendidik juga perlu memberikan umpan balik dan *reinforcement* (penguatan) terhadap aktivitas belajar yang telah peserta didik lakukan, hal ini dimaksudkan agar ilmu pengetahuan yang didapatkan peserta

didik menjadi lebih melekat dan sulit dilupakan.

Dalam penyampaian materi selama masa pandemi maka diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, tidak hanya itu media yang digunakan juga perlu mempertimbangkan hal-hal yang dapat membentuk atau menumbuhkan sikap-sikap positif sebagai bentuk penanaman karakter baik bagi anak. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran, sebagai berikut: (1) Menentukan tema yang akan diajarkan, (2) Membuat indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, (3) Menyampaikan materi pokok terlebih dahulu (4) Setelah itu bagikan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik, (5) Memberikan umpan balik dan penguatan.

Alur cerita dalam sebuah media gambar atau buku menjadi metode dalam membentuk karakter baik bagi anak. Makna yang terkandung dalam isi cerita *e-comic* patut untuk dicontoh oleh anak, misalnya nilai kejujuran, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, cinta lingkungan dan nilai-nilai lainnya yang perlu diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Isi yang terkandung dalam *e-comic* dapat berpengaruh positif bagi anak usia sekolah dasar yaitu dapat meningkatkan wawasan pengetahuan tentang menjaga lingkungan, merangsang anak

untuk memperoleh perilaku yang baik sehingga dapat berperilaku baik dalam kehidupan bermasyarakat, menambah kosa kata. Dalam penggunaan *e-comic* sebagai metode penanaman nilai karakter bagi peserta didik tentunya harus memperhatikan beberapa teknik diantaranya, menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik, serta menggunakan ilustrasi gambar sebagai penunjang agar kegiatan belajar lebih menarik bagi peserta didik. Dalam penggunaan *e-comic* menjadi upaya dalam memaksimalkan pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19 untuk meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa transisi pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring membawa perubahan besar bagi sistem pembelajaran saat ini. Pendidik dituntut untuk berinovasi dalam mengemas materi pembelajaran sehingga mampu memotivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, dalam menyampaikan materi pembelajaran dibutuhkan media yang mampu menarik perhatian peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Salah satunya menggunakan media *e-comic* berbantuan *software PDF Profesional* yang membahas mengenai tema 3 peduli terhadap makhluk hidup. Saat pendidik membagikan media *e-comic* Nampak antusiasme dan ketertarikan peserta didik pada buku

bacaan bergambar yang memiliki cerita di dalamnya. Penggunaan media pembelajaran berupa *e-comic* tidak hanya memberikan materi semata melainkan terdapat penanaman karakter cinta lingkungan yang tersirat dalam alur cerita pada bacaan. Penggunaan *e-comic* menjadi upaya dalam mengoptimalkan pembelajaran daring selama masa pandemic covid-19. Saran dari penelitian ini adalah diharapkan bagi pendidik untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi komunikasi agar mampu berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Mannuruki. *Journal Of Educational Science And Technology (Est)*, 2(2), 81.
- Aslami, R. (2021). *Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi*. 6(2), 135–148.
- Batubara, Y. A., Zetriuslita, Z., Dahlia, A., & Effendi, L. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran E-Comic Aritmatika Sosial Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 1–10.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jtam | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 36.
- Febriandar, E. I. (2018). Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menerapkan Ice Breaking Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(4), 498.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
- Hidayah, V. N., Yuliawati, F., Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2021). *Kurikulum Tematik 2013 Dalam Framework*. 13(2), 162–171.
- Kurniawan, H., Susanti, E., & Arriyani, N. (2021). Menjadi Guru Yang Siap Di Masa Pandemi Covid-19 , Melalui Workshop Penggunaan Edmodo Dan Google Classroom Pada Pembelajaran Daring. *Publika*, 11(1), 63–67.
- Mahnun, N. (2018). Implementasi Pembelajaran Online Dan Optimalisasi Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Online Di Perguruan Tinggi Islam Dalam Mewujudkan World Class University. *Jurnal Ijiem*, 1(1), 29–36.
- Mayudho, I., & Supriyatno, A. (2020). Penggunaan Pembelajaran Media Elektronik Untuk Pendidikan. *Jurusan Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 5, 90–98.

- Mudlofir, Ali, Evi Fatimur Rusydiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers
- Munjiatun. (2020). Perception Of The Need For Children's Comic Media Development With The Themes Of Prevention Of Covid-19 In Elementary School Learning. *International Journal Of Social Science And Human Research*, 03(11), 261–265.
- Purnama, M. N. A. (2020). Blended Learning Sebagai Sarana Optimalisasi Pembelajaran Daring Di Era New Normal. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 2(02), 106–121.
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 413–420.
- Rahman, A. (2018). Desain Model Dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 128–143.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda. *Jurnal Reforma*, 8(1), 173.
- Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2018). Pengaruh Media Komik Digital Pelestarian Lingkungan Terhadap Prestasi Belajar Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Snasppm*, 3(1), 87–90.
- Rosnaeni, R., & Prastowo, A. (2021). Kendala Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19: Kasus Di Sdn 24 Mecanang Kabupaten Bone. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2241–2246.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119.
- Saputra, V. H., Pasha, D., & Indonesia, U. T. (2021). *Komik Digital Berbasis Scientific Method Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid - 19*. 4(1), 1–12.
- Septian Prawijaya, D. (2021). *Optimalisasi Pembelajaran Daring Mata Kuliah Konsep Dasar Ipa Dengan Modul Berbasis Media It/Ict* Septian Prawijaya, Laurensia Masri Perangin-Angin, Wahyu Tri Purnomo, Reza Rafizal, Friska Lestari Nainggolan. 5(2), 33–38.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT.Alfabet
- Sharp, E. A., Norman, M. K., Spagnoletti, C. L., & Miller, B. G. (2021). Optimizing Synchronous Online Teaching Sessions: A Guide To The "New Normal" In Medical Education. *Academic Pediatrics*, 21(1), 11–15.
- Simanjuntak, H. (2021). *Jurnal Dirosah Islamiyah Analisis Hambatan Pelaksanaan Pembelajaran Online Di Sdn 065854 Medan Helvetia Serta Solusinya* Jurnal Dirosah Islamiyah. 4(2021), 20–26.
- Siregar. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran .... *Al-Ahya*, 01(01), 219–232.

- Suparmi, S. (2018). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah. *Journal Of Natural Science And Integration*, 1(1), 62–68.
- Suryaman, M., Cahyono, Y., Muliansyah, D., Bustani, O., Suryani, P., Fahlevi, M., Pramono, R., Purwanto, A., Purba, J. T., Munthe, A. P., Juliana, & Harimurti, S. M. (2020). Covid-19 Pandemic And Home Online Learning System: Does It Affect The Quality Of Pharmacy School Learning? *Systematic Reviews In Pharmacy*, 11(8), 524–530.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101.
- Yulianti, R. E., Astriani, D., & Qosyim, A. (2021). *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains Penerapan Media Visual Mobile Learning Berbasis Comic Android Guna*. 9(3), 407–413.