

Upaya meningkatkan minat belajar siswa di masa pandemi Covid-19 melalui media komik

Sutipyo Ru'iyah✉, Hanif Cahyo Adi Kistoro, Sutarman, Luthfi Ahmad Maulana
Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

✉ sutipyo@pai.uad.ac.id

🌐 <https://doi.org/10.31603/ce.4914>

Abstrak

Pandemi Covid-19 membuat manusia menyesuaikan perilakunya, khususnya dunia pendidikan. Perubahan kegiatan belajar dari sistem tatap muka menjadi sistem daring, sangat berdampak pada psikologis siswa, khususnya pada minat belajar. Kegiatan pendampingan ini dilakukan melalui grup media sosial siswa sekolah. Tujuan pendampingan ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa yang semakin menurun menggunakan media komik. Melalui kegiatan ini, minat belajar siswa dan kesadaran menerapkan protokol kesehatan mengalami peningkatan. Peningkatan pada setiap indikator kedisiplinan pada protokol kesehatan dan minat belajar adalah sebagai berikut. Pertama, perubahan kedisiplinan pada protokol kesehatan dengan indikator menggunakan masker meningkat 17%, membasuh atau mencuci tangan meningkat 9%, dan menjaga jarak meningkat 20%. Kedua, peningkatan motivasi dan minat belajar terjadi perubahan pada indikator-indikatornya yaitu mengatur waktu meningkat 30%, membiasakan belajar mandiri meningkat 20%, dan penyelesaian tugas dari guru meningkat 30%.

Kata Kunci: Minat belajar; Media komik; Media sosial; Protokol kesehatan

The effort to increase the students' interest in learning during the Covid-19 pandemic through comic media

Abstrak

The Covid-19 pandemic has made humans adjust their behavior, especially in the world of education. Changes in learning activities from a face-to-face system to an online system, have a huge impact on students' psychology, especially on interest in learning. This mentoring activity was carried out through school student social media groups. The purpose of this assistance is to increase students' motivation and interest in learning which is decreasing using comics media. Through this activity, students' interest in learning and awareness of implementing health protocols has increased. Improvements in each disciplinary indicator in health protocols and interest in learning are as follows. First, disciplinary changes in health protocols with indicators using masks increased by 17%, washing hands increased by 9%, and social distancing increased by 20%. Second, the increase in motivation and interest in learning changes in the indicators, namely managing time increases by 30%, getting used to independent learning increases by 20%, and completion of tasks from teachers increases by 30%.

Keywords: *Interest in learning; Comic media; Social media; Health protocol*

1. Pendahuluan

Pembelajaran online (daring) di Indonesia mempunyai banyak hambatan pada saat pelaksanaannya. Hambatan dalam pembelajaran daring yang dirasakan siswa antara lain karena bosan sehingga menurunkan minat belajar. Pembelajaran online atau daring pada masa pandemi *Covid-19* sangat berpengaruh kepada minat belajar siswa (Jamil & Aprilisanda, 2020; Yunitasari & Hanifah, 2020). Pada saat siswa belajar mandiri, pembelajaran kurang terarah sehingga tidak efektif.

Pembelajaran online menyisakan banyak masalah, mulai dari kesiapan SDM dan juga kesiapan perangkat lunak maupun perangkat keras. Akibat dari keadaan yang serba mendesak, akhirnya pembelajaran dilakukan sesuai dengan kemampuan dan keadaan masing-masing. Kondisi yang serba tidak menentu ini, tentu sangat berdampak bagi dunia pendidikan. Sebagaimana menurut beberapa hasil penelitian, bahwa minat dan motivasi belajar siswa di masa *Covid-19* ini sangat menurun (Yunitasari & Hanifah, 2020).

Sementara itu minat dan motivasi belajar merupakan sesuatu yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Banyak hasil penelitian yang menghasilkan bahwa motivasi dan minat sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa (Adiputra & Mujiyati, 2017; Hamdu & Agustina, 2011; Ula, 2019). Oleh karena itu, untuk meningkatkan prestasi belajar, tentunya diperlukan peningkatan minat dan motivasi belajar bagi siswa di era *Covid-19* ini.

Kondisi *Covid-19* ini juga mengharuskan seluruh manusia meningkatkan disiplin diri agar tetap sehat. Salah satunya adalah untuk tidak banyak beraktivitas di luar rumah, menjaga jarak, menggunakan masker, dan selalu mencuci tangan dengan air mengalir dan menggunakan sabun. Menjaga kesehatan pada masa pandemi merupakan keharusan utama, karena dengan menjaga kesehatan itu, anak atau siswa dapat belajar. Tanpa menjaga kesehatan maka, siswa tidak dapat belajar bahkan bisa sakit bahkan meninggal dunia akibat terserang *Covid-19*.

Pendampingan ini bertujuan untuk mengajak para siswa untuk tetap konsisten dan disiplin menjaga kesehatan dan mengajak untuk terus giat belajar walaupun melalui belajar online dari rumah masing-masing. Untuk memberi motivasi agar tumbuh minat belajar, tentunya tidak cukup nasehat sekali saja. Motivasi yang diberikan tentu harus secara terus menerus, bahkan harus secara kontinu. Untuk memberi motivasi yang terus menerus, tentu dibutuhkan media yang tidak membosankan. Menurut salah satu hasil penelitian, remaja itu senang dengan media komik (Zamzami & Subiyantoro, 2014). Oleh karena itu tema pengabdian ini: "Meningkatkan Minat Belajar Di Masa Pandemi *Covid-19* Melalui Media Komik".

2. Metode

Pendampingan dalam bentuk Pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilakukan bekerja sama beberapa mahasiswa. Pendampingan ini dengan ditujukan kepada para siswa dan siswi yang tergabung dalam grup Facebook. Peserta pendampingan ini sebagian besar sedang sekolah di tingkat Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. PKM ini berangsur dua tahap yaitu tahap ke-1 mulai tanggal 11 Mei 2020 sampai dengan 17 Mei dan tahap ke-2 mulai tanggal 1 Juni sampai 21 Juni 2020.

Pada tahap pertama merupakan tahap pembuatan media yaitu Komik dan tahap kedua yaitu tahap implementasi penyebaran komik melalui media Facebook.

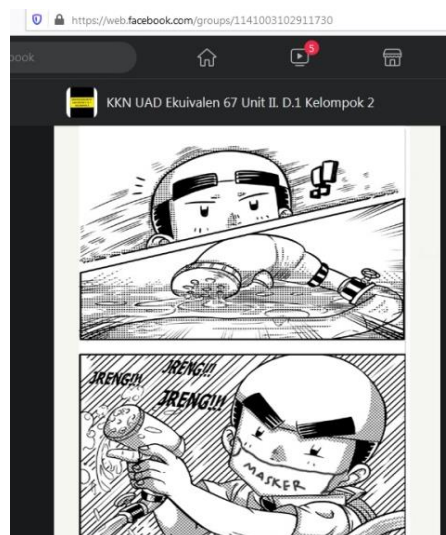
Pembuatan media komik diawali dengan pembuatan naskah lalu pembuatan *dummy*. Setelah komik selesai dibuat kemudian komik di share beberapa kali di grup Facebook untuk dinikmati oleh peserta. Pada saat itu kemudian dibuka ajang diskusi baik tentang disiplin terhadap protokol kesehatan ataupun tentang motivasi belajar.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pendampingan ini melalui dua grup Facebook dengan jumlah anggota sebanyak lima puluh enam orang. Pada grup Facebook pertama sebanyak tiga puluh dua peserta dan sisanya yaitu dua puluh empat orang pada grup Facebook kedua. Anggota dari grup Facebook tersebut adalah siswa siswi yang sedang sekolah di tingkat Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas.

3.1. Pendampingan

Pendampingan yang dilakukan selama enam belas hari bersama dengan peserta melalui grup Facebook dilakukan dengan cara memberikan ajakan dan motivasi kepada peserta. Ajakan dan motivasi tersebut selain dengan menggunakan kata-akata yang di share di jendela Facebook juga menampilkan beberapa gambar komik yang menyiratkan ajakan untuk tetap disiplin pada protokol kesehatan diantaranya yaitu dengan selalu menggunakan masker dan membasuh dengan air yang mengalir atau menggunakan handsanitizer.



Gambar 1. Selalu menggunakan masker dan handsanitizer

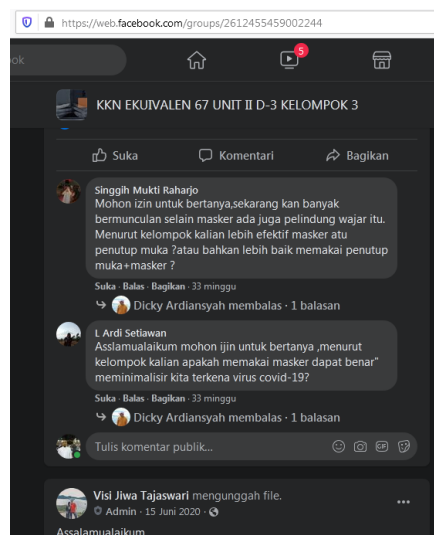
Gambar 1 berikut ini salah satu tampilan gambar komik tentang menggunakan masker dan membasuh dengan air mengalir. Sosok komik tersebut memberi gambaran bagaimana seorang anak menggunakan master dan menyemprotkan handsanitizer yang berbentuk seperti pistol. Hal ini tentunya menarik perhatian pembaca karena adanya tokoh yang superhero ini.

Disiplin merupakan salah satu wujud dari karakter positif yang tidak serta merta dapat ditanamkan pada seseorang. Pendidikan karakter dapat dilakukan menggunakan pendekatan komprehensif yang meliputi inkulkasi (penanaman),

keteladanan, fasilitasi, dan pengembangan keterampilan. Penanaman pendidikan karakter dilakukan melalui ajakan dan pemodelan karakter yang baik di dalam cerita komik (Puspitorini, Prodjosantoso, Subali, & Jumadi, 2014). Komik tersebut di atas merupakan proses inkulkasi melalui pemodelan dari sosok tokoh.

Fungsi komik pada posisi ini merupakan salah satu bentuk sumber belajar untuk membantu siswa. Komik disini menggantikan posisi guru dalam proses belajar di luar kelas. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa (Saputro, 2015).

Selain penyajian gambar komik yang berupa ajakan dan pemodelan karakter disiplin terhadap protokol kesehatan, di grup Facebook juga dibuka ajang tanya jawab dengan semua peserta. Peserta dapat berdiskusi dan melakukan tanya jawab baik sesama peserta maupun dengan pengabd. Salah satu petikan pertanyaan yang diajukan peserta adalah Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Petikan ajang diskusi di Facebook

Ajang tanya jawab dan diskusi ini merupakan hal yang sangat penting dalam proses pengabdian ini. Banyak siswa yang menanyakan misalnya bentuk masker, masker yang benar seperti apa untuk menjaga kesehatan dan lain sebagainya. Peserta juga memperlihatkan ketertarikannya dalam diskusi karena pertanyaan dan jawaban dari peserta sendiri menurut pengalaman yang mereka dapatkan di tempat masing-masing.

Pada bagian berikutnya adalah ajakan atau penanaman sifat agar siswa-siswi tetap rajin belajar walaupun keadaan masih belum membaik. Keadaan yang tidak komprehensif ini tidak boleh menurunkan semangat dan minat belajar siswa. Karena menurunnya minat belajar akan berdampak pada penurunan prestasi dan kemampuan pada mereka. Salah satu gambar komik yang ditampilkan pada grup Facebook agar tetap rajin belajar dan selalu membaca Al-Qur'an adalah Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Ajakan untuk tetap rajin belajar

Meningkatkan minat dan motivasi belajar harus dilakukan juga secara terus menerus. Peranan pokok dari media komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menimbulkan motivasi belajar para siswa, penggunaan media komik dalam pembelajaran yang dipadu dengan metode mengajar dapat menjadi alat pengajaran yang efektif yang diharapkan dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan motivasi belajar baca siswa (Budiarti & Haryanto, 2016).

Motivasi tumbuh pada diri seseorang apabila orang tersebut mengetahui seberapa besar tantangan hidup yang dihadapi (Riyono, 2012). Kondisi Covid-19 ini membuat kehidupan seseorang dibayang-bayangi oleh rasa takut karena ketidakpastian sangat tinggi. Resiko besar bagi seseorang jika tidak disiplin dan berpegang protokol kesehatan yaitu akan tertular virus tersebut. Ketidakpastian hidup ini, menurut Riyono dapat meningkatkan motivasi seseorang untuk termotivasi melakukan disiplin tinggi melaksanakan protokol kesehatan.

Disisi lain seorang murid juga harus tetap belajar dengan tekun agar dia dapat survive dalam hal pendidikannya. Belajar harus terus dilakukan walaupun kondisi sangat buruk, bahkan menjenukan belajar secara online. Oleh karena itu, support dan himbauan kepada siswa-siswa untuk tetap rajin belajar menjadi bagian penting dari program ini. Memotivasi secara langsung yaitu tatap muka dengan siswa adalah sesuatu yang tidak mungkin. Sementara motivasi itu tetap menjadi kebutuhan yang sangat urgen agar siswa-siswa terus mempunyai motivasi yang besar dalam belajar.

Dalam kondisi yang serba online ini, maka dibutuhkan media untuk memberi motivasi kepada siswa-siswa agar tetap rajin dan giat belajar. Menurut salah satu hasil penelitian, siswa remaja banyak menyukai media berbentuk komik. Komik adalah bagian dari media yang efektif digunakan untuk memberi motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar bagi siswa (Budiarti & Haryanto, 2016; Widyawati & Prodjosantoso, 2015).

Komik merupakan media komunikasi visual yang menarik bagi siswa, untuk meningkatkan motivasi berprestasi. Komik dapat digunakan untuk meningkatkan karakter siswa (Widyawati & Prodjosantoso, 2015). Komik juga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif pada siswa (Puspitorini et al.,

2014). Mengingat banyaknya hasil penelitian yang memanfaatkan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan menanamkan nilai serta karakter kepada siswa, maka pilihan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar di era *Covid-19* juga mempunyai alasan ilmiah yang kuat. Pada pengabdian ini, komik dijadikan media untuk meningkatkan disiplin terhadap protokol kesehatan dan motivasi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

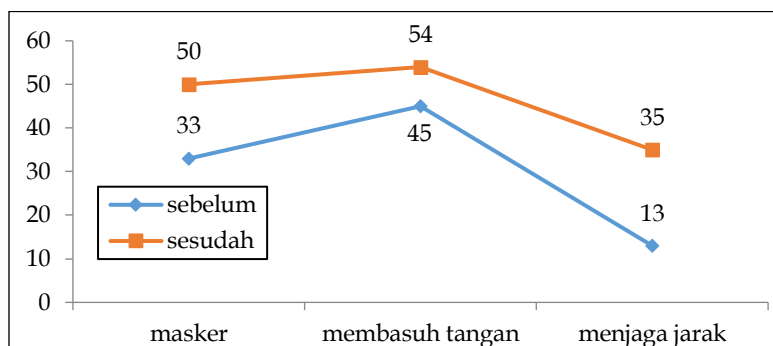
Budiarti & Haryanto (2016) mengatakan bahwa sebab-sebab komik dapat menjadi media dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar bagi siswa adalah sebagai berikut.

- a. Di dalam sebuah gambar terdapat banyak arti dan informasi
- b. Merangsang pembaca untuk lebih menggali sisi intelektualnya dengan cara yang mudah karena bacaan komik adalah bacaan yang menarik
- c. Anak-anak dapat mengumpulkan berbagai informasi yang terdapat di dalam gambar
- d. Komik menggabungkan daya tarik cerita dan unsur-unsur narasi yang dapat diterima dengan mudah oleh sebagian besar anak
- e. Cerita dalam komik dapat menjembatani pemahaman dan menginspirasi sebuah cerita dari segi tema, elemen, jenis, dan motif dari membaca sebuah komik
- f. Struktur halaman komik atau panel dapat dimanfaatkan sebagai analog visual untuk narasi dalam membantu anak-anak supaya dapat menghasilkan, mengatur, mengembangkan, dan memperbaiki ide anak-anak supaya lebih terarah.

Dari pembahasan di atas dapat dilihat bahwa media komik dapat meningkatkan disiplin dalam menjaga protokol kesehatan dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

3.2. Dampak Kegiatan

Dampak dari PKM ini yang terlihat langsung adalah pada perubahan pengetahuan tentang protokol kesehatan yang dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah pelaksanaan PKM. Perkembangan yang disajikan pada diagram berikut ini adalah perubahan pengetahuan tentang menggunakan masker, membasuh/mencuci tangan, dan menjaga jarak.

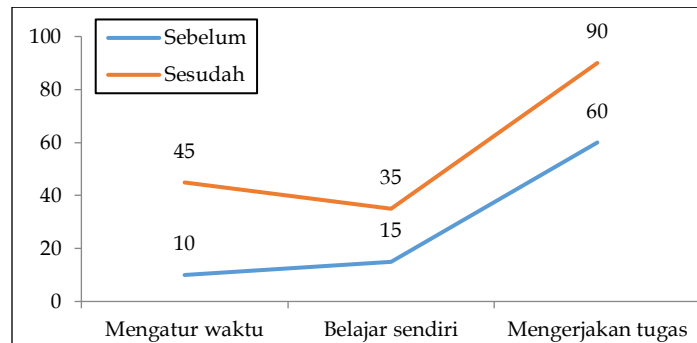


Gambar 4. Perubahan pemahaman menjaga protokol kesehatan

Berdasarkan Gambar 4 di atas terlihat bahwa kebiasaan menjaga jarak dan menggunakan masker sangat rendah bagi siswa. Walaupun demikian, hasil pendampingan memperlihatkan adanya kenaikan disiplin yaitu terdapat perubahan pemahaman tentang disiplin terhadap protokol kesehatan: seperti tentang masker

yang sebelum pengabdian sebesar 33% naik menjadi 50%, tentang membasuh atau mencuci tangan dari 45% menjadi 54% dan tentang menjaga jarak dari 15% berubah menjadi 35%.

Sedangkan untuk perubahan minat dan motivasi belajar baik sebelum maupun setelah pelaksanaan PKM ini dapat dilihat pada [Gambar 5](#) berikut ini.



Gambar 5. Perubahan minat belajar

Kebiasaan mengatur waktu dan belajar sendiri bagi siswa ternyata sangat rendah. Siswa belajar di rumah kesulitan dalam mengatur waktu, karena mereka tidak berangkat ke sekolah. Aktivitas belajar dan bermain hampir tidak dapat dibedakan. Begitu pula dengan kebiasaan belajar sendiri bagi siswa juga rendah. Siswa hanya melakukan aktivitas mengerjakan tugas yang disuruh oleh guru. Inisiatif untuk belajar mandiri masih sangat rendah. Walaupun demikian, terdapat perubahan yang cukup berarti pada aspek motivasi dan minat belajar sebagaimana terlihat pada grafik sebelum dan sesudah pendampingan. Kemampuan mengatur waktu dari 10% naik menjadi 40% siswa dapat mengatur waktu, membiasakan belajar sendiri dari 15% naik menjadi 35%, dan penyelesaian tugas dari guru dari 60% meningkat menjadi 90%.

4. Kesimpulan

Pendampingan ini dapat meningkatkan kedisiplinan siswa dalam menjalankan protokol kesehatan, yaitu masker yang sebelum pendampingan sebesar 33% naik menjadi 50%, tentang membasuh atau mencuci tangan dari 45% menjadi 54% dan tentang menjaga jarak dari 15% berubah menjadi 35%. Sedangkan peningkatan motivasi dan minat belajar terjadi perubahan pada indikator-indikatornya yaitu mengatur waktu dari 10% naik menjadi 40% siswa dapat mengatur waktu, membiasakan belajar sendiri dari 15% naik menjadi 35%, dan penyelesaian tugas dari guru dari 60% meningkat menjadi 90%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendampingan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui media komik dapat berhasil dengan baik.

Acknowledgement

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan yang telah mensupport pelaksanaan pendampingan ini. Terima kasih juga saya sampaikan kepada seluruh anggota tim yang telah saling mendukung terlaksananya program ini. Semoga menjadi amal shalih bagi kita semua.

Daftar Pustaka

- Adiputra, S., & Mujiyati, M. (2017). Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di Indonesia: Kajian Meta-Analisis. *Konselor*, 6(4), 150–157. <https://doi.org/10.24036/02017648171-0-00>
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233–242. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar*. 12(1), 81–86.
- Jamil, S. H., & Aprilisanda, I. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Behavioral Accounting Journal*, 3(1), 37–46. <https://doi.org/10.33005/baj.v3i1.57>
- 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. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>
- Riyono, B. (2012). *Motivasi Dengan Perspektif Psikologi Islam*. Yogyakarta: Quality Publishing.
- Saputro, A. D. (2015). Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Muaddib*, 5(1), 1–19.
- Ula, N. (2019). Motivasi Berprestasi Siswa Sekolah Menengah Dalam Pendidikan Agama Islam di Kecamatan Nisam, Aceh Utara. *DAYAH: Journal of Islamic Education*, 2(2), 151–167.
- Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. (2015). Pengembangan Media Komik Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), 24–35. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i1.4529>
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Covid-19*. 2(3).
- Zamzami, M. F., & Subiyantoro, H. (2014). Komik Edukasi Pewayangan “Punakawan” Sebagai Keteladanan Bagi Remaja Usia 13-15 Tahun. *CREATEVITAS*, 3(2), 367–380.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License
