

PENGARUH MEDIA KOMIK DI MADING TERHADAP KREATIVITAS SISWA DALAM KARYA SENI

Wawa Tilawatila

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Prima Bangsa, Cirebon, Indonesia
wawatilawatila21@gmail.com

ABSTRACT

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pengajaran. Tujuan dari sebuah Pendidikan ialah agar anak-anak dapat memiliki kemampuan menjadi pribadi yang baik, kecerdasan secara moral, dan juga memiliki keterampilan yang bermanfaat. Dalam pendidikan juga membutuhkan kreativitas. Karena masalah yang ada pada saat ini ialah penurunan kreativitas siswa, dengan itu Peneliti melakukan penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penggunaan media komik di papan informasi dalam pelajaran seni budaya. Sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 76 siswa, sampel tersebut hasil dari perhitungan menggunakan rumus slovin, sampelnya adalah siswa/i kelas 5 sekolah dasar di Desa Kertawinangun. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode survei, yang mengumpulkan data melalui angket / quesioner. Pernyataan atau pertanyaan dalam angket disusun dalam bentuk kalimat positif dan negatif. Lalu Responden merespon dengan memberi symbol centang (✓) pada kolom yang mencerminkan keadaan, pendapat, juga keyakinan mereka. Lalu setelah mendapat data, data tersebut diuji normalitas dan uji hipotesis (uji t) menggunakan SPSS, Statistik Uji Normalitas pengaruh media komik di mading terhadap kreativitas siswa mendapatkan data yang menunjukkan bahwa nilai statistik Kolmogorov-Smirnov adalah sebesar 0,076, df sebesar 76 dan signifikan atau sig. sebesar 0,200 uji ini dapat dikatakan normal karena sig. 0,200 > 0,05. Statistik uji t pengaruh media komik di mading terhadap kreativitas siswa memperoleh data bahwa nilai t (nilai mutlak) sebesar -2,909, df sebesar 75, sig. (2-tailed) sebesar 0,005, mean difference sebesar -2,80671, lower sebesar -4,7288 dan upper sebesar -0,8846.

Keyword: Kreatifitas, Pendidikan, Mading.

PENDAHULUAN / INTRODUCTION

Faktor kunci untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu negara adalah sebuah pendidikan, karena nilai-nilai pendidikan membentuk karakter dan kemampuan individu untuk bersaing di pasar global. Selain itu, pendidikan berfungsi sebagai upaya sadar untuk mewariskan suatu budaya dari satu generasi ke generasi lain, dari sekian banyaknya generasi budaya harus terus dilestarikan, dilaksanakan dalam lingkup pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan potensi juga kemampuan diri, termasuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moral, serta kreatifitas yang diperlukan oleh individu dan juga Masyarakat (Abd Rahman et al., 2022)

Pendidikan adalah suatu kebutuhan fundamental bagi manusia. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan keterampilan dan karakter mereka. Pendidikan berperan dalam meningkatkan berbagai aspek, termasuk pengetahuan, nilai-nilai, sikap, dan kemampuan seseorang.

Dalam memahami pendidikan, penting untuk mengenal dua istilah terkait: pedagogi, yang berarti "pendidikan," dan pedagoik, yang merujuk pada "ilmu pendidikan." Istilah pedagogos pada mulanya berarti pengabdian, namun kini merujuk pada tugas membimbing anak menuju kemandirian dan tanggung jawab. Pendidikan mencakup berbagai aspek perkembangan manusia, termasuk fisik, kesehatan, keterampilan, pikiran, emosi, sosial, dan spiritual. Pada dasarnya Pendidikan adalah upaya untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi alami manusia sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan budaya (Abd Rahman et al., 2022).

Pendidikan adalah upaya untuk membentuk dan mengembangkan kepribadian yang baik pada individu. Beberapa ahli mendefinisikannya sebuah proses yang membantu seseorang mengonversikan sikap dan juga perilaku individu ataupun kelompok lewat pengajaran dan pelatihan dari dasar. Melalui pendidikan, individu dapat tumbuh menjadi lebih dewasa, karena pendidikan berpengaruh positif, mengurangi buta huruf, serta memberikan keterampilan dan kemampuan mental yang diperlukan (Erica et al., 2019)

Menurut Conny R. Semiawan, kreativitas adalah proses memodifikasi hal yang sudah ada untuk menciptakan konsep baru yang lebih kreatif. Dengan demikian, dua konsep lama dapat digabungkan menjadi satu konsep baru. Kreativitas memungkinkan menemukan penemu baru di bidang pendidikan, *tecnologi*, dan berbagai aspek usaha manusia lainnya (Muqodas, 2015). "Secara umum, kemampuan untuk berpikir dengan cara yang baru dan tidak biasa itu dapat dimaksud dengan sebuah kreatifitas, serta menciptakan solusi yang baru untuk suatu masalah." (Semiawan, 2009:89). Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa kreativitas adalah proses menciptakan ide-ide yang orisinal, berguna, beragam (memiliki nilai artistik), dan inovatif (berbeda atau lebih baik).

Ada lima indikator untuk menilai suatu kreatifitas belajar siswa: keterampilan berbahasa, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi, dan evaluasi . Namun, kondisi di lapangan memperlihatkan bahwa kreatifitas siswa masih memerlukan peningkatan. Hal ini sesuai dengan temuan Nuryati & Yuniawati (2019) yang mengindikasikan bahwa siswa SD kreatifitasnya masih rendah. Temuan Vera & Astuti (2019) juga mengidentifikasi masalah kreativitas yang dihadapi oleh siswa/i kelas V SD. Ada beberapa faktor yang menyebabkan masalah renahnya kreativitas ini, seperti guru yang kurang memperhatikan kreativitas siswanya, minat siswa yang rendah dalam belajar, serta penerapan pembelajaran yang berfokus pada guru. Wulandari, Mawardi, & Wardani (2019) juga menyebutkan bahwa salah satu penyebab rendahnya kreativitas siswa ialah penggunaan model pembelajaran konvensional.

Kata "media" berasal dari bahasa Latin sebagai bentuk jamak dari "medium," yang secara harfiah berarti perantara. Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media

hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Sedangkan menurut Association of Education and Communication Technology (AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi (Arifudin, 2021). Meskipun ada berbagai keterbatasan, inti dari media adalah sebagai sarana untuk menyampaikan suatu pesan dari seseorang yang mengirimkan pesan kepada seseorang yang menerimanya, yang dapat mendorong siswa untuk berfikir dan merasakan sebuah perhatian dan minat siswa, sehingga mendukung sebuah proses pembelajaran. Alat yang digunakan pendidikan untuk membantu guru dalam mengajar dan menyampaikan pesan dari sumber belajar kepada siswa yaitu media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam menyajikan informasi kepada siswa.

Majalah dinding adalah majalah yang tidak terikat, terdiri dari lembaran kertas atau juga komik yang ditempelkan atau aplikasikan pada dinding ataupun papan informasi, menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (KUBI) (Baroroh et al., 2021). Menurut Nursisto (2005: 1) "Majalah dinding, atau mading, merupakan salah satu bentuk media komunikasi seseorang yang paling sederhana." Majalah yang biasanya dipampang di dinding atau tempat lain, hal ini yang menyebabkan disebut dengan majalah dinding karena prinsip dasar majalah sangat terasa di dalamnya. Majalah menyajikan prinsipnya dalam bentuk tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya. Contohnya dapat berupa lukisan, vinyet, teka-teki ulang, karikatur, atau keduanya. Oleh karena itu, "Mading" adalah singkatan dari "Majalah Dinding". Mading juga merupakan alat yang baik untuk membangun komunitas yang cerdas dan berbagi informasi.

Koding adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan kompetensi pembuatan media informasi dan pengetahuan. Metode ini melibatkan siswa dalam pengembangan kreativitas, Kerjasama tim, dan tanggung jawab.

Komik digital adalah komik dalam format elektronik yang tidak hanya menampilkan sebuah alur cerita, tetapi juga dapat mencakup permainan, animasi, film, atau aplikasi lain yang memudahkan pembaca untuk mengikuti dan menikmati setiap cerita. Komik ini dapat disimpan secara online atau melalui perangkat tertentu.

Namun, dalam beberapa tahun terakhir, terdapat masalah terkait kreativitas siswa di beberapa sekolah yang ada di desa kertawinangun. Beberapa siswa menunjukkan penurunan kreativitas dalam belajar seperti kreativitas dalam mengerjakan atau menghias sesuatu. Salah satu langkah yang bisa diambil untuk menangani masalah ini adalah dengan mengimplementasikan metode komading (komik di mading). Masalah-masalah yang ada pada dunia pendidikan salah satunya ialah penurunan kreativitas yang dimiliki siswa, kurangnya motivasi siswa saat pembelajaran serta siswa sulit menemukan ide-ide baru juga sulit konsentrasi, pada saat pembelajaran siswa lebih sering bercanda dengan teman-temannya.

Keterampilan dan kreativitas berhubungan erat dengan seni. Melalui pembelajaran seni, siswa dapat mengekspresikan diri, mengembangkan bakat, menghargai karya, serta berkreasi (Kumalasari, K., & Barriyah, I. Q. (2024). Namun berdasarkan masalah yang ada. Peneliti harus membatasi sebuah permasalahan. Pembatasan ini bertujuan untuk memusatkan perhatian pada penelitian, sehingga dapat

menghasilkan kesimpulan yang akurat dan mendalam mengenai aspek yang diteliti. Dalam studi ini, fokus masalah diarahkan pada penurunan kreativitas siswa.

Mengingat permasalahan diatas, maka penurunan kreativitas siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dengan ini, cara untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui media membuat serta menghias mading. Berdasarkan Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan metode komading dapat meningkatkan kreativitas siswa. Sebagai contoh penelitian oleh (Wahyuni et al., 2023) Peningkatan yang sangat signifikan terjadi karena Dalam proses pembelajaran, peneliti memanfaatkan media Marhaban (Mading Bersama Hak dan Kewajiban) untuk menyampaikan materi. Penggunaan media ini memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Marhaban efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN Bogem 1.

Seni adalah cara menyampaikan perasaan melalui sebuah karya yang dapat dinikmati keindahan dan juga keistimewaannya oleh manusia. Seni memiliki berbagai fungsi, salah satunya sebagai media pendidikan karena mengandung unsur edukatif, serta terkait dengan tradisi di berbagai daerah di Indonesia. Seni yang menciptakan karya dengan ekspresi dan kualitas yang dapat dilihat dan diraba salah satunya ialah seni rupa.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dampak penggunaan media mading terhadap kreativitas siswa kelas V.

METODE / METHOD

Dalam penelitian ini, penulis menerapkan pendekatan kuantitatif. Menurut Creswell (2010, hlm. 24) Pendekatan kuantitatif menggunakan pengukuran data numerik dan analisis statistik yang objektif melalui perhitungan ilmiah yang diambil dari sampel individu atau populasi yang diminta untuk menjawab serangkaian pertanyaan survei untuk menentukan frekuensi dan juga persentase dari tanggapan responden. Penelitian ini menggunakan metode survei yang bertujuan mengumpulkan data dari responden yang mewakili populasi tertentu dengan cara menggunakan serangkaian pertanyaan mengenai kreativitas siswa. Dengan itu peneliti mendapatkan sebuah hasil dari *responden* (siswa).

Dalam penelitian ini, data menjadi fokus utama yang ingin dikumpulkan menggunakan instrumen. Menurut Suharsimi Arikunto, alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, sehingga prosesnya menjadi lebih terstruktur dan sistematis dan mudah biasa disebut dengan instrument penelitian (Arikunto, 2010). Untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan penelitian ini, peneliti menggunakan metode angket atau kuesioner. Kuesioner merupakan teknik yang efektif untuk mengumpulkan data, terutama jika peneliti telah memahami variabel yang akan diukur dan yang diinginkan responden (Dr, 2008). Angket ini menggunakan pertanyaan tertutup, yang berarti responden memiliki kesempatan untuk memilih antara berbagai jawaban yang tersedia. Pernyataan atau pertanyaan dalam kuesioner disusun dalam bentuk pernyataan positif dan juga negatif. Responden memberikan jawaban dengan menandai (√) pada kolom yang sesuai dengan kondisi, pendapat, dan keyakinan mereka.

Terdapat pula instrument yang akan dimplementasikan pada penelitian ini adalah lembar angket skala likert. Skala likert yaitu metode penskalaan pernyataan sikap, pendapat atau persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial (Hariyanto, 2023). Skala ini menggunakan respons untuk distribusi dan menentukan nilai skala yang diterapkan dalam penelitian ini. Terdapat beberapa kategori respons yang dapat digunakan oleh peneliti, yaitu selalu (SL), sering (SR), serta dua pernyataan sikap negatif: kadang-kadang (KD) dan tidak pernah (TD).

HASIL DAN PEMBAHASAN / RESULT AND DISCUSSION

Hasil penelitian yang didapat kemudian diolah dengan menggunakan statistik deskriptif yang menggunakan SPSS. Ada pula uji yang telah dilakukan antara lain: Uji Normalitas dan Uji T.

Statistik Deskriptif

Tabel 1. Uji statistik deskriptif Pengaruh Media Komik Di Mading Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa

		Statistic	Std. Error
Hasil belajar	Mean	73.1933	.96487
	95% Confidence Interval for Mean	71.2712	
	Lower Bound		
	Upper Bound	75.1154	
	5% Trimmed Mean	73.1018	
	Median	73.7500	
	Variance	70.754	
	Std. Deviation	8.41155	
	Minimum	54.38	
	Maximum	91.88	
	Range	37.50	
	Interquartile Range	11.75	
	Skewness	-.083	.276
	Kurtosis	-.448	.545

Uji Normalitas

Tabel 2. Uji Normalitas Pengaruh Media Komik Di Mading Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa

Kolmogorov-Smirnov	Hasil
Statistic	.076
df	76
Sig.	.200
Shapiro-Wilk	Hasil

Statistic	.981
df	76
Sig.	.312

Berdasarkan tabel 2. Statistik Uji Normalitas pengaruh media komik di mading terhadap kreativitas siswa mendapatkan informasi bahwa nilai statistik Kolmogorov-Smirnov adalah 0,076, df sebesar 76 dan signifikan atau sig. sebesar 0,200. Sementara itu, data Shapiro-Wilk menunjukkan nilai statistik sebesar 0,981, df sebesar 76 dan sig. sebesar 0,312. dalam penelitian ini menggunakan 76 sample untuk pengambilan data Oleh karena itu, data yang digunakan adalah data dari Kolmogorov-Smirnov.

Uji T

Tabel 3. Uji t Pengaruh Media Komik Di Mading Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa

Test Value = 76						
					95% confidence interval of the Difference	
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
Hasil	-2.909	75	.005	-2.80671	-4.7288	-.8846

Berdasarkan tabel 3. Statistik uji t pengaruh media komik di mading terhadap kreativitas siswa memperoleh data bahwa nilai t (nilai mutlak) sebesar -2,909, df sebesar 75 sig. (2-tailed) sebesar 0,005, mean difference sebesar -2,80671, lower sebesar -4,7288 dan upper sebesar -0,8846.

SIMPULAN / CONCLUSION

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, penulis dapat membuat Kesimpulan bahwa Pendidikan yang mendorong kreativitas tidak hanya meningkatkan kemampuan individu untuk berkontribusi pada masyarakat tetapi juga meningkatkan kualitas hidup mereka sendiri. Siswa yang kreatif cenderung lebih puas dengan pembelajaran mereka dan memiliki potensi lebih besar untuk meraih kesuksesan dan kebahagiaan dalam kehidupan pribadi dan profesional mereka. Maka hasil yang didapatkan adalah: pengaruh media komik di mading untuk meningkatkan kreativitas siswa dikategorikan “normal” karena mendapatkan nilai sig. sebesar $0,200 > 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. (*No Title*).
- Baroroh, A. Z., Yuliani, E., Arum, F., & Fuaida, E. W. (2021). Pengaruh Mading Kelas

- Terhadap Peningkatan Budaya Literasi Pada Siswa DI MI/SD: Pengertian Mading, fungsi Mading, manfaat Mading, karakteristik Mading, langkah-langkah membuat mading. *SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 1(1), 763–774.
- Dr, P. (2008). Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R\&D. CV. Alfabeta, Bandung, 25.
- Hariyanto, W. (2023). *Pengaruh Penguasaan Teknik Evaluasi Guru PAI terhadap Ketuntasan Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 SIDRAP*. IAIN Parepare.
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 25–33. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/viewFile/3250/2264>
- Wahyuni, T. T., Rudyanto, H. E., Vivianingrum, A., & others. (2023). Penerapan Media Marhaban (Mading Bersama Hak dan Kewajiban) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 168–176.
- Kusuma, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas IV SDN 166 Seluma (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Kumalasari, K., & Barriyah, I. Q. (2024). Strategi Diferensiasi Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Kelas 1 Melalui Seni Rupa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 4524-4536.
- Uji Siti Barokah, “Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI” (Skripsi Pendidikan.Fakultas Ekonomi. UNY, 2014), h.16.
- Muhammad Bagus Pamuji, ”Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pada Sistem Saraf Manusia untuk SMP/MTS”(Skripsi Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Tekhnologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,2014), h.1.
- Vera, M., & Astuti, S. (2019). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kelas Vsdn Sidorejo Lor V Salatiga. *MAJU*, 6(1), 11–21.
- Nuryati, & Yuniawati, N. (2019). Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Kelas SD Awal Usia 6-8 Tahun Melalui Metode Praktikum Membuat. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–10.
- Wulandari, F. A., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 10–16. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17174>
- Darma, B. (2021). Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2). Guepedia.
- Riduwan, M. B. A. (2022). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian.
- Sugiyono, S. (2015). Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R \& D). Bandung: Alfabeta. Cv.

- Sukardi, H. M. (2022). Metode penelitian pendidikan tindakan kelas: implementasi dan pengembangannya. Bumi Aksara.
- Sukmadinata, N. S. (2019). Metode penelitian pendidikan.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). Inovasi Pendidikan, 7(1).
- Wahyu, M. K. (2017). Efektifitas Penerapan Media Komik Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Berbahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas XI MAN Pangkep. UIN Alauddin Makassar.