

**PERBANDINGAN EFEKTIFITAS PEMBERIAN INFORMASI MELALUI
MEDIA CERITA BERGAMBAR (KOMIK) VERSI BKKBN
DENGAN MEDIA *LEAFLET***

Sri Handayani

**Dosen Prodi DIII Kebidanan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
'Aisyiyah Surakarta**

Intisari: Era globalisasi dan era informasi menjadi masalah yang besar yang dihadapi oleh para pemberi pesan, yaitu adanya kebingungan yang dihadapi penerima pesan tentang pengaruh sosial yang ada di sekelilingnya. Remaja memerlukan informasi yang sesuai dengan usianya mengenai gaya sehat remaja. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi hambatan dalam proses komunikasi. Leaflet dan model buku bergambar (komik) merupakan alat bantu pendidikan yang termasuk alat peraga sederhana yang dapat digunakan di berbagai tempat termasuk dalam rumah tangga. Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur keefektifan model pemberian informasi melalui media cerita bergambar (komik) versi BKKBN dan media leaflet sebagai upaya peningkatan pengetahuan dan sikap remaja terhadap gaya sehat Remaja.

Kata kunci: Komik, *leaflet*, pengetahuan, sikap, remaja.

PENDAHULUAN

Kegiatan dan strategi mengajar merupakan hal yang sangat penting pada setiap unit, karena bila organisasi konsep dan generalisasi telah diseleksi dan dinyatakan dengan baik maka hal itu akan menjadi pedoman yang efektif dalam merumuskan kegiatan dan strategi mengajar.

Remaja memerlukan informasi yang sesuai dengan usianya mengenai reproduksi sehat remaja. Media massa (buku komik) dapat menjadi cara yang efektif dari segi biaya untuk mengkomunikasikan pesan-pesan yang dapat mempengaruhi pengetahuan, sikap dan perilaku. Kondisi saat ini menyatakan bahwa remaja kurang memperoleh informasi dan pelayanan kesehatan yang dapat melindungi kesehatan *reproduksi* mereka. (Susilowati, 2006)

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar. (Depdiknas, 2005)

Media secara khusus dapat bermanfaat dalam menjangkau para remaja berisiko yang mungkin buta huruf, tidak bersekolah lagi, atau tidak bekerja. Program berbasis sekolah, program pendidikan teman sebaya, dan program yang menjangkau secara luas juga menawarkan kesempatan yang sangat baik untuk memberikan dan mengembangkan keahlian. (Martaadi subrata 2005)

Media buku bergambar dan *leaflet* merupakan alat promosi sederhana yang mudah digunakan, berisi cerminan kebiasaan, kehidupan dan kepercayaan yang mudah dimengerti oleh masyarakat, dalam bentuk gambar, tulisan maupun kombinasi.¹⁶ Remaja memiliki kepentingan untuk menerapkan gaya sehat remaja sebagai persiapan reproduksinya melalui media pembelajaran (Wilopo 2001)

Survei pendahuluan di Kabupaten Karanganyar, menurut data Kantor Urusan Agama (KUA) yang dikutip Solopos tanggal 31 Mei 2008 melaporkan bahwa tahun 2007 di Kecamatan Karanganyar 30% dari 780 pernikahan, mempelai wanita sudah dalam keadaan hamil. Tahun 2008 sampai dengan bulan Mei, dari 275 pernikahan 25 (9%) diantaranya berusia di bawah 20 tahun. Di Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) pada tahun 2007-2008 Karanganyar ditemukan kasus pada ibu berusia di bawah 20 tahun sebanyak 149 kasus obstetri baik 87 patologi, 62 fisiologi dan 33 diantaranya kasus abortus.

Berdasarkan latar belakang di atas, tema sentral permasalahan dalam penelitian ini adalah : kurangnya efektifitas pemberian informasi tentang KRR melalui media visual, menyebabkan pengetahuan dan sikap remaja tentang reproduksi sehat remaja kurang mendapatkan perhatian. Media bergambar adalah media yang paling umum dipakai karena dapat berbicara lebih banyak dari seribu kata. Fenomena yang ada adalah kurangnya penyebaran informasi dalam bentuk media bergambar yang sebenarnya sudah diprogramkan oleh BKKBN, sedangkan informasi bentuk ini masih relatif jarang padahal lebih diminati oleh banyak remaja.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah pretest-posttes dengan studi komparasi, dilakukan pada 160 siswa SMA yang terbagi dalam dua kelompok perlakuan yaitu media komik dan media

leaflet yang masing-masing kelompok terdiri dari 80 siswa. Analisis data menggunakan analisis uji t, Mann-Whitney U, uji Wilcoxon, dan Uji korelasi Pearson.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan baik pada kelompok media cerita bergambar(komik) maupun media *leaflet* menunjukkan ada peningkatan skor pengetahuan dan sikap yang bermakna ($p < 0,05$) antara sebelum dan sesudah perlakuan. Besarnya persentase peningkatan pengetahuan pada kelompok media cerita bergambar(komik) adalah 22,97% dan pada kelompok *leaflet* 7,96%, perbedaan ini secara statistik sangat bermakna ($p < 0,01$). Untuk besarnya persentase peningkatan sikap pada kelompok media cerita bergambar(komik) adalah 13,02% dan pada kelompok media *leaflet* 3,01%, perbedaan ini secara statistik juga menunjukkan sangat bermakna ($p < 0,01$).

Hasil penelitian dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut

Tabel 1. Perbandingan skor pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah perlakuan

NO	Variabel	Pengamatan		Zw	Nilai P	
		Pretest	Posttest			
1	Komik					
	a. Pengetahuan (n=80)					
	Mean (SD)	76,8(7,3)	93,7(5,1)	7,724	< 0,001	
	Median	77,4	94,3			
	Rentang	56,6-90,6	71,7-100			
	b. Sikap					
	Mean (SD)			7,400	< 0,001	
	Median	70,5(6,3)	79,2(6,2)			
	Rentang	70,8	79,3			
<i>Leaflet</i>						
		45,8-84,0	65,1-89,6			
2	a. Pengetahuan (n=80)					
	Mean (SD)			5,091	< 0,001	
	Median	72,0(7,3)	77,3(8,6)			
	Rentang	71,7	78,3			
			47,2-86,8	39,6-94,3		
	Sikap					
	b. <i>Leaflet</i>					
	Mean (SD)			3,278	< 0,001	
	Median	68,9(5,6)	70,8(5,5)			
Rentang	69,6	70,3				
		54,2-83,0	48,1-82,1			

Ket Z w : Uji Wilcoxon

Pada tabel 1 dapat diketahui perbandingan skor pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah perlakuan yaitu pada media komik dan *leaflet* keduanya mengalami peningkatan pengetahuan maupun sikap secara statistik sangat bermakna ($p < 0,01$), dimana pengaruh

media komik lebih besar dibanding leaflet, dan pada sikap, skor media komik lebih besar dibanding *leaflet*.

Tabel 2. Perbandingan skor pengetahuan dan sikap antara kedua kelompok perlakuan

NO	Variabel	Perlakuan		Z	P
		Komik n = 80	Leaflet N = 80		
1	Pengetahuan pre				
	Mean	76,75	71,98	3,758	<0,001
	Std deviasi	7,31	7,94		
	Median	77,36	71,70		
	Rentang	56,60-90,57	47,17-86,79		
	Pengetahuan post				
	Mean	93,66	77,29	10,128	< 0,001
	Std deviasi	5,10	8,60		
Median	94,33	78,30			
Rentang	71,70-100	39,62-94,34			
2	Sikap pre				
	Mean	70,52	68,95	1,830	< 0,067
	Std deviasi	6,32	5,62		
	Median	70,75	69,57		
	Rentang	45,75-83,96	54,25-83,02		
Sikap post					
3	Mean	79,20	70,84	7,399	< 0,001
	Std deviasi	6,19	5,46		
	Median	79,33	70,28		
	Rentang	65,09-89,62	48,11-82,08		

Ket Z MW : Uji Mann-Whitney

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa gambaran skor kelompok menunjukkan pengetahuan dan sikap sebelum perlakuan komik lebih tinggi bila dibandingkan dengan kelompok *leaflet*, untuk itu, maka untuk keperluan analisis perbandingan digunakan persentase peningkatannya. Hasilnya seperti ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Persentase Peningkatan pengetahuan dan sikap (pre-post) antara kedua kelompok perlakuan

NO	Peningkatan	Perlakuan		t	P
		Komik	Leaflet		
1	Pengetahuan (%)				
	Mean (SD)	22,03(11,82)	7,38(12,00)	7,970	<0,001

	Median	22,26	6,90		
	Rentang	0-51,52	-16,00-44,83		
2	Sikap (%)				
	Mean (SD)	12,31(12,10)	2,74(7,12)	6,384	<0,001
	Median	10,99	2,90		
	Rentang	-7,14-77,32	-16,39-20,87		

Pada tabel 3 tampak bahwa hasil uji statistik menunjukkan bahwa rentang pengetahuan untuk komik 51,52 dan *leaflet* 60,83, sedangkan rentang sikap untuk komik 84,46 dan *leaflet* 37,26.

PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data dengan uji beda Mann-Whitney U test dapat diketahui bahwa Komik sebagai media pembelajaran yang *efektif* untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap dari peserta belajar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Elin Nurwulan, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni, UNIKOM, tahun 2004, dengan kata kuncinya adalah : Komik merupakan salah satu dari media yang populer di masyarakat. Jika dulu komik dikembangkan untuk hiburan, maka pada saat ini komik juga digunakan untuk media pembelajaran, baik pembelajaran *formal* seperti buku-buku pelajaran, maupun pembelajaran *informal*, seperti dalam buku-buku tentang kehidupan sehari-hari.

Media komik pembelajaran, media ini ternyata bisa menjadi sebuah alat bantu dalam pendidikan dan pembelajaran karena diduga akan lebih mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien karena cocok dengan karakteristik dan kebutuhan remaja SMU. Komik merupakan alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sebagai sebuah *media*, pesan yang disampaikan lewat komik biasanya jelas, runtut, dan menyenangkan. *media* komik berpotensi untuk menjadi sumber belajar. Dalam hal ini, komik pembelajaran berperan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Jika ditinjau dari aspek fungsi perkerayaan komik pembelajaran, akan tampak bahwa ternyata sesuatu yang serius dan rumit bisa dibuat secara lebih gamblang dan menyenangkan. Penggunaan komik seperti ini akan memudahkan serta memudahkan pembelajar dari kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh pemberi pesan. Kondisi ini mestinya mendorong pemberi pesan untuk melakukan inovasi dalam perancangan media pembelajaran; pemecahan masalahnya antara lain dengan merekacipta media pembelajaran yang lebih spesifik dan menyenangkan bagi pembaca. (Yusuf, 1990)

Komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk

menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pebelajar (remaja SMU) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Pesan pembelajaran yang baik memenuhi beberapa syarat.

Pertama, pesan pembelajaran harus meningkatkan motivasi pebelajar. Pemilihan isi dan gaya penyampaian pesan mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pebelajar. Kedua, isi dan gaya penyampaian pesan juga harus merangsang pebelajar memproses apa yang dipelajari serta memberikan rangsangan belajar baru. Ketiga, pesan pembelajaran yang baik akan mengaktifkan pebelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pebelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Menurut Pranata, 2003, seseorang akan belajar secara maksimal jika berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya. Dengan demikian, remaja SMU akan dapat belajar secara maksimal jika yang bersangkutan belajar dengan memanfaatkan materi atau media yang bersifat visual, sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan akan perkembangannya. Materi atau media yang bersifat visual tersebut antara lain dapat berbentuk peta (*maps*), diagram, poster, komik, dan media belajar berbasis komunikasi visual lainnya. Komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas kalangan remaja.

Seperti diketahui, komik memiliki banyak arti dan sebutan, yang disesuaikan dengan tempat masing-masing komik itu berada. Secara umum, komik sering diartikan sebagai cerita bergambar. Scout McCloud memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang *ter-jukstaposisi* (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. (Yusuf 1990) Komik bukan cuma bacaan bagi anak-anak. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi *visual* yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Dewasa ini komik telah berfungsi sebagai media hiburan yang dapat disejajarkan dengan berbagai jenis hiburan lainnya seperti film, TV, dan bioskop.

Komik adalah juga media komunikasi *visual* dan lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Seperti diketahui, gaya belajar terdiri atas gaya visual, gaya auditori, dan gaya keptik. Gaya belajar *visual* merupakan gaya belajar yang lebih mengandalkan indera *visual* untuk menyerap informasi.

Kajian psikologi menyatakan bahwa remaja akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan kontinum konkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat.

Pertama, Jerome Bruner, mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Menurut Bruner, hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa.

Kedua, Charles F. Haban, mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak.

Ketiga, Edgar Dale, membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. (Dwyer 1989)

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa yang memiliki tipe belajar auditori, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan pemberi materi, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pembelajar, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri. (Depdiknas 2005)

Media grafis diantaranya komik ini berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui indera penglihatan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual agar dapat berhasil dan efisien. Secara khusus komik berfungsi pula sebagai penarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan dan menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan. Bahkan pepatah Cina menyatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata. Maka jelaslah bahwa komik yang ternyata lebih efektif dan efisien bila dibandingkan dengan leaflet.

Efektif dan efisiennya komik dibandingkan dengan dengan *leaflet* memang sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Sadiman AS, (2003) yang mengemukakan bahwa media gambar (komik) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata, dapat mengatasi ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, dapat memperjelas masalah dan dapat mencegah kesalahpahaman dan tidak memerlukan peralatan khusus. (Sadiman, 2008)

Hasil ini sesuai dengan hasil evaluasi materi komunikasi informasi edukasi Kesehatan Reproduksi Remaja (KIE KRR), yang didapatkan hasil bahwa responden umumnya menyukai cerita bergambar baik cetak maupun audiovisual. Masing-masing media mempunyai segmen sendiri-sendiri sesuai jenis sasaran. Komik merupakan media yang sangat cocok digunakan bagi kalangan remaja khususnya pelajar SMA. (Sadiman, 2008)

Berdasarkan hasil analisis korelasi antara karakteristik dengan peningkatan pengetahuan tentang gaya sehat remaja dapat diketahui bahwa karakteristik responden tidak berpengaruh pada peningkatan pengetahuan tentang gaya sehat remaja. Hal ini terjadi pada kedua kelompok, baik kelompok komik maupun kelompok *leaflet*. Demikian pula hasil analisis juga menunjukkan bahwa karakteristik tidak berpengaruh pada peningkatan atau perubahan sikap tentang gaya sehat remaja. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan maupun perubahan sikap tentang gaya sehat remaja merupakan hasil dari perlakuan. Hasil perlakuan ini menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi dengan adanya perlakuan ini adalah peningkatan pengetahuan melalui media komik 3 kali lebih besar dibandingkan media *leaflet*, sedangkan dalam perubahan sikap, dengan adanya perlakuan maka media komik terjadi perubahan 4 kali lebih baik dibandingkan media *leaflet*.

SIMPULAN

Disimpulkan bahwa pada pengetahuan, media komik mempunyai peningkatan pengetahuan sebesar tiga kali dibanding media *leaflet*, dan pada sikap, media komik

mempunyai perubahan positif terhadap sikap sebesar empat kali dibanding dengan media *leaflet*. Menunjuk dari hasil penelitian ini bahwa perlakuan media cerita bergambar(komik) lebih efektif bila dibandingkan dengan media *leaflet* dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja tentang gaya sehat remaja.

DAFTAR PUSTAKA

1. Wahab AA. Metode dan model-model mengajar ilmu pengetahuan sosial: Bandung. Alfa Beta. 2007 : 11-12, 62-63, 87-90
2. Susilowati N, Bachtiar.I, Haloho.M. Pengembangan model diklat Kesehatan Reproduksi Remaja melalui jalur sekolah. BKKBN, Jakarta; 2006: 1, 2
3. Dikti Depdiknas, 2005. Pusat pengembangan pendidikan program diploma, pengantar media pembelajaran, , Hal 8-16
4. Martaadisubrata D, Sastrawinata S, Saifuddin AB, Bunga Rampai Obstetri dan ginekologi Sosial, Jakarta: Yayasan Bina Pustaka Sarwono Prawirohardjo, 2005 : 65, 66, 230-231, 324-326
5. Wilopo SA. *Membantu remaja memahami dirinya*. BKKBN, Jakarta, 2001: 28-30, 69, 72, 153-154
6. Yusuf PM, 1990. Komunikasi pendidikan dan komunikasi instruksional, Bandung Remaja Rosdakarya , hal 69, 70
7. Dwyer, Francis M, 1989, Strategies for Improving visual learning, Pennsylvania, Learning Service,. P 214.
8. Sadiman AS, Rahardjo R, Haryono A, Rahardjito. Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2008 : 6-8, 14,15, 28, 29, 31-33, 45, 46