

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA PELAJARAN IPA MATERI PERISTIWA ALAM DI KELAS II A
SD SWASTA PERKUMPULAN AMAL BAKTI (PAB) 15 KELAMBIR LIMA
T.A 2018/2019**

Winy Sunfriska Limbong¹ , Pasti Rosion Natalia Hutabarat²

¹ Universitas Sari Mutiara Indonesia

winnysunfriska@gmail.com

² PGSD Universitas Sari Mutiara Indonesia

ABSTRAK

Kurangnya penggunaan media pembelajaran dikalangan guru saat proses belajar mengajar di kelas, merupakan salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Maka peneliti ingin mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan media komik, dimana media komik adalah rangkaian cerita bergambar yang dilengkapi dengan tulisan sederhana yang memperjelas sajian gambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa materi Peristiwa Alam di SD Swasta Perkumpulan Amal Bakti (PAB) 15 Kelambir Lima. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan rancangan Quasi Experimental Design. Sedangkan desain yang digunakan adalah Nonequivalen Control Group Design. Sampel penelitian ini adalah kelas IIA yang berjumlah 44 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IIB yang berjumlah 43 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes obyektif (pilihan ganda) dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Berdasarkan hasil penelitian rata-rata hasil post-test kelas kontrol sebesar 60,23 dan untuk kelas eksperimen sebesar 78,86. Sehingga diperoleh t_{hitung} sebesar 6,510. Sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 1,633. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,510 > 1,633$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar post-test dan hasil belajar pre-test kelas eksperimen atau dengan kata lain penggunaan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar kelas eksperimen maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat "Terdapat pengaruh yang signifikan antara media komik terhadap hasil belajar IPA siswa kelas II A SD Swasta Perkumpulan Amal Bakti (PAB) 15 Kelambir Lima."

Kata Kunci: Hasil Belajar dan Media Komik

ABSTRACT

The lack of use of learning among teachers when the teaching and learning process in the classroom is one of the causes of the low student learning outcome in science subjects. So the researcher wants to overcome the problem using comic media, where comic media is a series of illustrated stories that are equipped with simple writing that clarifies the presentation of images. This study aims to determine the effect of comic media on the students learning outcomes of Natural Event material as a learning media toward the learning outcomes of the students in SD Swasta Perkumpulan Amal Bakti (PAB) 15 Kelambir Lima. The method used in this research was Quasi Experimental Design experimental. While the design used was Nonequivalent Control Group Design. This research sample included 44 students of experimental class and 43 students of control class. The research instruments used in this research were in the form of objective test (multiple choices) and student worksheet. Based on the result of the experiment, the average post test score of control class was 60,23 while the average post test score of experimental class was 70,86. So, it was obtained t_{count} equal to 6,510. while the value of t_{table} was at the significant level of 5% that was equal to 1.633. So $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$ ($6.510 > 1.633$), it can be concluded that there were significant differences between post test result and pre test result of experimental class, or in other words by using comic as a learning media influenced student's learning outcomes. So H_a be accepted, so that it can be concluded that "there is a significant effect between the comic media on the science learning outcomes of class II A SD Swasta Perkumpulan Amal Bakti (PAB) 15 Kelambir Lima".

Keywords: Comic and Learning Outcomes.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh tiga aspek utama yaitu peserta didik, pendidik dan sumber belajar yang digunakan. Namun, saat ini yang sering menjadi masalah adalah belum terdapatnya keselarasan diantara ketiga aspek tersebut.

Berdasarkan wawancara pada siswa kelas II SD Swasta Perkumpulan Amal Bakti (PAB) 15 Kelambir Lima, proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA hanya dilakukan dengan membaca buku. Selebihnya, siswa mendapatkan penjelasan dari guru. Siswa mengatakan jarang diadakan percobaan pada proses pembelajaran IPA. Sebagian siswa beranggapan bahwa IPA merupakan pelajaran yang cukup sulit. Saat peneliti melakukan penelitian dikelas II A SD Swasta Perkumpulan Amal Bakti (PAB) 15 Kelambir Lima diketahui masih ada

peserta didik yang memperoleh nilai yang di bawah rata-rata standar ketuntasan dari sekolah. Dari seluruh peserta didik kelas 2 SD Swasta Perkumpulan Amal Bakti (PAB) 15 Kelambir Lima yang berjumlah 87 orang dari 2 kelas, terdapat 63% atau sebanyak (55 orang peserta didik) yang memperoleh nilai di atas standar. Sedangkan 37% atau sebanyak (32 orang peserta didik memperoleh nilai dibawah standar ketuntasan (KKM). Adapun ketuntasan standar ketuntasan yang di tentukan sekolah untuk mata pelajaran IPA yaitu 70. Menurut penelitian Emilia Rohmawati Fajrin (2015) Berdasarkan hasil penelitian rata-rata hasil *post-test* kelas kontrol sebesar 73,243 dan untuk kelas eksperimen rata-rata hasil *post-test* sebesar 85,676. Sehingga diperoleh t-hitung sebesar 5,897. Sedangkan nilai t-tabel pada taraf signifikan 5% sebesar 1,667. Jadi t-hitung > t-tabel (5,897 > 1,667), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *post-test* dan hasil belajar *pre-test* kelas eksperimen atau dengan kata lain penggunaan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar kelas eksperimen. Selain itu

siswa kelas eksperimen diberi angket respon siswa tentang penggunaan media komik dan hasilnya rata-rata siswa berpendapat sangat setuju dengan menggunakan media komik. Sehingga dapat disimpulkan media komik mendapatkan respon positif dari siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian eksperimen karna dalam penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan adanya pengaruh dari penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada materi peristiwa alam jika dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media komik.

Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II di SD Swasta Perkumpulan Amal Bakti (PAB) 15 Kelambir Lima pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 87 siswa dimana siswa kelas II A sebagai kelas eksperimen dan II B sebagai kelas kontrol di SD Swasta Perkumpulan

Amal Bakti (PAB) 15 Kelambir Lima tahun ajaran 2018/2019.

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan pada semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 mulai bulan Maret sampai April 2019.

Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel terikat yaitu hasil belajar dan variable bebas yaitu media komik.

Desain Penelitian

Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen quasi experimental design (eksperimen semu). Desain metode penelitian eksperimen semu yang digunakan oleh peneliti adalah (nonequivalent control group design). Desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok control tidak dipilih secara random. Secara umum pola nonequivalent control group design seperti di bawah ini.

Tabel 3.2 Desain Penelitian

Kelas	Perlakuan	Post-Test
	x_1	
	x_2	

Keterangan :

E = Eksperimen

K = Kontrol

 x_1 = Pembelajaran dengan media komik x_2 = Pembelajaran tanpa media komikT = *Posttest*

Penelitian ini direncanakan dua kali pertemuan. Rancangan penelitian ini menempuh tiga langkah yaitu memberikan test awal (pretest) untuk mengukur kemampuan awal siswa, kemudian memberikan perlakuan berupa penggunaan media komik dan memberikan tes akhir (posttest) untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan.

Teknik Pengumpulan Data

a. Tes

Tes ini dilakukan sebanyak dua kali pada saat pre test dan Post test.

b. Lembar Observasi

Lembar observasi ini diisi oleh observer (guru pamong) dengan menilai aktivitas guru dan siswa saat proses pembelajaran di dalam kelas.

c. Dokumentasi

Dokumentasi ini dilakukan untuk pembuktian bahwa peneliti benar-benar melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Untuk mengambil data penelitian, digunakan tes bentuk objektif yang berupa pilihan ganda. Tes yang diberikan berupa: (1) Pre-test dan (2) Post-test. Pre-test merupakan tes yang diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai. Tes ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai materi yang akan diberikan oleh guru sebelum diberi perlakuan untuk kelompok treatment, dan untuk kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Data ini digunakan sebagai data kemampuan awal. Pretest yang diberikan berupa soal pilihan ganda yang berisikan materi pada pembelajaran. Pretest ini akan diberikan kepada kelompok *kontrol* dan kelompok *treatment*. Sedangkan *posttest* merupakan tes yang diberikan pada akhir pokok bahasan untuk menentukan angka atau hasil belajar siswa dalam tahap-tahap tertentu setelah diberi perlakuan untuk kelompok treatment dan untuk kelompok control tidak diberi

perlakuan. Skor yang dihasilkan pada *post-test* diharapkan bisa lebih tinggi daripada skor pada saat *pre-test*. Soal yang diberikan saat *posttest* merupakan soal yang sama dengan soal yang diberikan saat *pretest* akan tetapi soal pada *posttest* tingkat kesukarannya dinaikkan sedikit daripada soal *pretest*.

Teknik Analisis Data

Uji Coba Instrument

Teknik analisis data yang digunakan adalah 1) uji validitas; 2) uji reliabilitas; 3) uji daya pembeda soal; 4) tingkat kesukaran soal; 5) uji homogenitas; 6) uji normalitas; 7) uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data pada penelitian ini antara lain memuat tentang uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji validitas dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai dan mencari alat yang dapat digunakan sebagai teknik dalam mengumpulkan data penelitian. Sesuai dengan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik tes, maka uji validitas yang

dipilih adalah dengan menggunakan validasi isi. Validasi isi terbagi menjadi dua yaitu pertama validasi ke ahli materi dan kemudian divalidasikan kepada siswa.

Validasi instrumen lembar tes, Lembar tes berupa soal pilihan ganda atau tes objektif. Soal yang akan diuji cobakan kepada siswa berjumlah

15 butir soal. Setelah soal diuji coba pada siswa sekolah dasar kelas II maka didapatkan hanya 10 butir soal yang valid dan 5 butir soal tidak valid. Dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, r_{tabel} yang dimaksudkan adalah pada taraf signifikansi 5%.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa hanya 10 soal yang dapat digunakan sebagai teknik pengumpulan data penelitian. Oleh sebab itu peneliti menggunakan 10 butir soal yang valid untuk *pre-test* dan *post-test*.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah sebuah teknik pengumpulan data reliabel (instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik) atau tidak. Disini peneliti menggunakan

soal pilihan ganda dalam penelitian, oleh karena itu penghitungan reliabilitas yang digunakan adalah *t product moment*. Berdasarkan hasil perhitungan data yang didapat dari uji instrumen tes diperoleh harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dari daftar *t product moment* dengan $\alpha = 0,05$ dan $N = 23$ adalah 0,413. Bila dibandingkan $t_{hitung} = 0,774$ dengan $t_{tabel} = 0,413$ diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $0,774 > 0,413$, sehingga dapat dinyatakan secara keseluruhan soal tersebut reliabel dan memiliki reliabilitas 0,774 dengan kategori tinggi.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil belajar awal kelas eksperimen dan kelas kontrol telah berdistribusi secara normal. Pada penelitian ini uji normalitas akan menggunakan rumus *Liliefors* (Lo). Sampel penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas *pre-test* untuk kelas eksperimen dan kontrol adalah Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varian data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol telah sama.

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat diketahui nilai signifikansi

(Sig) *Based on Mean* adalah sebesar $0,299 > 0,05$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa varians kelompok *post test* kelas eksperimen maupun *post test* kelas kontrol adalah sama atau homogen.

Pengujian hipotesis dilakukan pada data *post test* dengan menggunakan uji t. Adapun hasil pengujian data *post test* kedua kelas disajikan dalam bentuk tabel berikut :

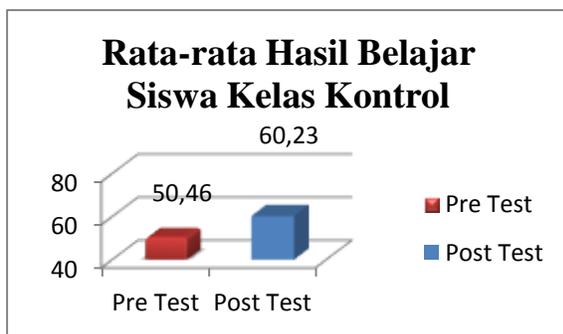
Tabel 4.11 Ringkasan Perhitungan Uji t data Posttest

Kelas	Rata-rata	t _{hitung}	t _{tabel}	Simpulan
Post Test Kelas Eksperimen	78,86	6,510	1,663	Ada pengaruh yang signifikan
Post Test Kelas Kontrol	60,23			

Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima sedangkan H_o ditolak. Berdasarkan tabel 4.11 diperoleh bahwa nilai rata-rata *post test* dikelas eksperimen adalah 78,86 dan nilai rata-rata *post test* kelas kontrol adalah 60,23 dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,510 > 1,663$) maka H_o ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara media komik terhadap hasil

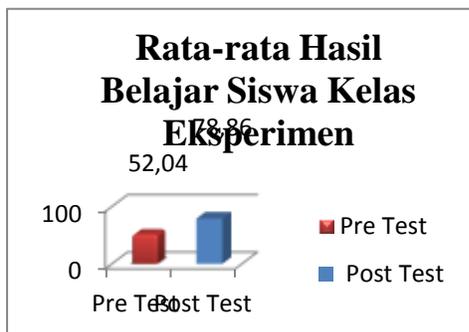
belajar IPA siswa kelas II A SD Swasta Perkumpulan Amal Bakti (PAB) 15 Kelambir Lima.”

Sedangkan perbandingan rata-rata hasil *pre test* dan *post test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini:



Gambar 4.6 Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa, rata-rata hasil belajar siswa *pre-test* 50,46 dan *post-test* 60,23.



Gambar 4.7 Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa, rata-rata hasil belajar siswa *pre-test* sebelum diberi perlakuan 52,04 dan setelah diberikan perlakuan media komik maka terdapat pengaruh dengan rata-rata hasil belajar siswa *post-test* 78,86.

Hal ini juga dapat dibuktikan bahwa dengan menggunakan media komik di kelas eksperimen, peserta didik menjadi tertarik dalam proses pembelajaran, peserta didik termotivasi untuk belajar, peserta didik semakin semangat dalam belajar serta dapat menumbuhkan rasa minat peserta didik untuk membaca, peserta didik akan lebih mudah memahaminya, dan mereka senang belajar dengan menggunakan media komik yang telah disiapkan oleh peneliti.

Hal ini sejalan dengan hasil observasi guru pamong terhadap guru dan guru pamong terhadap peserta didik di kelas eksperimen. Bahwasanya hasil observasi guru sudah sangat baik dalam penggunaan media dan sudah sangat baik dalam menguasai alat dan bahan peraga. Begitu juga dengan siswa bahwa aktivitas siswa sudah sangat baik dalam mengisi Lembar Kerja Siswa (LKS)

komik dan keseriusan siswa mengikuti pelajaran dengan sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka hasil penelitiannya mendapatkan rata-rata hasil *post-test* siswa di kelas kontrol (tidak diberi perlakuan) sebesar 60,23 dan untuk rata-rata *post-test* dikelas eksperimen (yang diberi perlakuan) sebesar 78,86.

Hal ini dibuktikan bahwa komik mampu membuat peserta didik untuk mengingat pembelajaran yang diberikan oleh peneliti dan mempengaruhi hasil tes, komik juga dapat membantu memotivasi belajar siswa, peserta didik senang menggunakan media komik, meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media komik siswa dapat menggali informasi tentang materi yang akan diajarkan. Sehingga peserta didik aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *post-test* dan hasil belajar *pre-test* dikelas

eksperimen dan penggunaan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas eksperimen.

Berdasarkan uji statistik t yang dilakukan oleh peneliti pada data yang diperoleh $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($6,510 > 1,663$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima Dimana :

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan antara media komik terhadap hasil belajar IPA siswa kelas II A SD Swasta Perkumpulan Amal Bakti (PAB) 15 Kelambir Lima.

$H_0 \neq$ Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara media komik

terhadap hasil belajar IPA siswa kelas II A SD Swasta Perkumpulan Amal Bakti (PAB) 15 Kelambir Lima.

Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media komik terhadap hasil belajar IPA siswa kelas II A SD Swasta Perkumpulan Amal Bakti (PAB) 15 Kelambir Lima”. Dimana, peneliti berhasil meningkatkan partisipasi individu sebesar 77,86% dikelas eksperimen.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar akhir (*post test*) dan hasil belajar awal (*pre test*) kelas eksperimen. Dikelas eksperimen diberi perlakuan media komik sementara dikelas kontrol tidak diberi perlakuan media komik. Maka diperoleh, rata-rata nilai *post test* kelas eksperimen adalah 78,86 dan rata-rata nilai *post test* kelas kontrol adalah 60,23. Dimana, peran media komik memiliki pengaruh bagi peserta didik dan dapat membuat peserta didik menjadi tertarik dalam proses pembelajaran serta dapat menumbuhkan rasa minat peserta didik untuk membaca, peserta didik akan lebih mudah memahaminya, dan mereka senang belajar dengan menggunakan media komik yang telah disiapkan oleh peneliti
2. Berdasarkan uji statistik t maka diperoleh $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($6,510 > 1,663$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dimana :

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan antara media komik terhadap hasil belajar IPA siswa kelas II ASD Swasta Perkumpulan Amal Bakti (PAB) 15 Kelambir Lima.

$H_0 \neq$ Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara media komik terhadap hasil belajar

IPA siswa kelas II ASD Swasta Perkumpulan Amal Bakti (PAB) 15 Kelambir Lima.

Sehingga dengan ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa “Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA materi peristiwa alam di kelas II A SD Swasta Perkumpulan Amal Bakti (PAB) 15 Kelambir Lima”.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini diatas, maka peneliti ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi sekolah

Sekolah disarankan agar menggunakan media komik secara berkesinambungan.

2. Bagi guru

Guru disarankan agar menggunakan media komik dalam pembelajaran agar siswa semangat belajar, berminat untuk membaca, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi siswa

Siswa diharapkan semangat belajar dan berminat untuk membaca.

4. Bagi peneliti lain

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan penelitian

selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

(<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBP D>)

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo

Abrori dkk. 2016. “*Pengembangan Komik Pembelajaran pada Materi Bumi dan Alam Semesta untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas VI di SDN Utama 2 Tarakan dan SDN 17 Tarakan*”. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), Vol. 2 No. 1A April 2018 (<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>)

Daryanto. 2016. “*Media Komik Untuk Menumbuhkan Rasa Cinta Terhadap Hewan Melalui Pembelajaran IPA DI SD NEGERI 59 Sungai Raya*”. Jurnal Magister Teknologi Pembelajaran FKIP Untan Pontianak. (jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/14640/13001)

Jihad, Asep & dkk. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo.

Kadir. 2015. *Statistika Terapan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Kurniawan , R. *Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), Vol.2No. 1A April 2018.

Nugraha. 2016. “*Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif*”. Jurnal Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta. (<https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/2385+&cd=1&hl=id&ct=clnk>)