



Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS

Tiara Fitria Latul¹, Suarman², R.M. Riadi³

^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: tiara.fitria4076@student.unri.ac.id, suarman@lecturer.unri.ac.id, rm.riadi@lecturer.unri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-12-03 Revised: 2024-01-15 Published: 2024-02-03 Keywords: <i>Use of Media;</i> <i>Comics;</i> <i>Learning Results.</i>	The purpose of this study was to see the difference in learning outcomes by using comic media in social studies subjects at SMP Negeri 1 Ujung Batu, Rokan Hulu Regency with class IX 5 students as many as 28 students as a sample determined based on purposive sampling technique. This study uses a type of quantitative research with experimental research methods. Data collected using test question instruments and analyzed with the T test and N-Gain test. The results obtained by the cognitive level are $0.000 < \alpha 0.05$, so it can be concluded that there is an effect of using comic media on the learning outcomes of students in class IX 5 at SMP Negeri 1 Ujung Batu. The N-Gain test obtained a mean value of 0.4323 which when viewed from the interpretation of the N-Gain value is in the moderate category, so it can be concluded that the use of comic learning media is effective enough to improve student learning outcomes.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-12-03 Direvisi: 2024-01-15 Dipublikasi: 2024-02-03 Kata kunci: <i>Penggunaan Media;</i> <i>Komik;</i> <i>Hasil Belajar.</i>	Tujuan dari adanya penelitian ini yaitu untuk melihat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media komik pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Ujung Batu Kabupaten Rokan Hulu dengan siswa kelas IX 5 sebanyak 28 siswa sebagai sampel yang ditentukan berdasarkan teknik purposive sampling. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Data yang dikumpulkan menggunakan instrumen soal tes dan dianalisis dengan uji T dan uji N-Gain. Hasil yang didapatkan tingkat signifikannya adalah $0,000 < \alpha 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa kelas IX 5 di SMP Negeri 1 Ujung Batu. Hasil uji N-Gain didapatkan nilai mean sebesar 0,4323 yang mana jika dilihat dari interpretasi nilai N-Gain berada pada kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan dari media pembelajaran komik cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan potensi diri untuk menjadikan generasi yang berkualitas. Menurut Masanggelo (2023) pendidikan merupakan suatu proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik. Dalam perundang-undangan Indonesia setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk menerima pendidikan yang bermutu. Karena itu pemerintah memiliki tanggung jawab besar dalam penyediaan fasilitas pendidikan di seluruh wilayah Indonesia.

Namun jika dilihat secara seksama pendidikan di Indonesia belum memiliki fasilitas yang berkualitas secara merata yang mana permasalahan ini berdampak pada kualitas pendidikan di Indonesia masih berkualitas rendah. Ini di buktikan dari survey Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 Indonesia merupakan negara negara yang

memiliki kualitas pendidikan yang kurang baik yaitu berada pada daftar ke 72 dari daftar 78 negara dalam membaca dan Matematika, daftar ke 70 dari daftar 78 negara dalam Sains. Permasalahan ini akan berdampak kepada siswa seperti rendahnya hasil belajar siswa. Banyak faktor yang menyebabkan rendah hasil belajar siswa misalnya dari penyajian materi yang masih konvensional, metode mengajar guru yang belum sempurna, kurikulum yang tidak konsisten. Begitu pula media pembelajaran yang belum mampu menarik perhatian peserta didik dan diharapkan mampu mendorong hasil belajar peserta didik. Menurut Sari, dkk (2019) untuk mencapai hasil belajar yang baik di sekolah, maka harus diperhatikan proses belajarnya. Berhasil atau tidaknya pencapaian pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa. Tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran dapat dinyatakan dengan hasil belajarnya. Permasalahan ini semakin diperparah dengan kurangnya minat membaca siswa. Menurut data UNESCO, minat

baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, hanya 0,001%. Artinya, dari 1,000 orang Indonesia, cuma 1 orang yang rajin membaca.

Menurut Lisa, dkk (2019) pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungan yang menyebabkan perubahan perilaku ke arah lebih baik. Kegiatan pembelajaran memiliki keterkaitan antara komponen satu sama lain sehingga dapat saling mempengaruhi pada pencapaian dan juga keberhasilan di dalam proses belajar mengajar. Di antara beberapa komponen di dalam kegiatan pembelajaran, seorang guru juga menjadi salah satu faktor terpenting penunjang keberhasilan belajar mengajar, sebab guru merupakan seorang motivator, fasilitator, inspirator dan evaluator di kelas. Kurangnya minat membaca siswa membuat sulit terjadinya interaksi antara siswa dan guru. Ditambah lagi kurang kreatifnya guru dalam proses pembelajaran seperti pemilihan atau penggunaan media pembelajaran. Permasalahan ini akan berpengaruh pada hasil belajar siswa kedepannya.

Salah satu solusi yang tepat untuk di gunakan pada permasalahan ini adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Kurniawan, dkk (2018) menyatakan media pembelajaran memiliki pengaruh sebesar 66,8% dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dari permasalahan kurangnya kreatifnya guru dalam menggunakan pembelajaran dan kurangnya minat membaca, maka peneliti akan menggunakan media komik untuk teliti. Menurut Suryani, dkk (2021) menjelaskan komik adalah bentuk cerita bergambar yang terdiri dari berbagai situasi cerita bersambung disertai dengan dialog, monolog, atau pertanyaan, yang secara implisit. Komik sendiri merupakan bahan bacaan yang disukai berbagai lapisan usia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa.

Beberapa peneliti sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut penelitian Saputra, dkk (2021) penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat memberikan pengalaman belajar yang berarti bagi siswa, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, media yang dipakai sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta dapat

memberikan gambaran mengenai konsep dan realita sehingga dapat membantu siswa untuk memahami pembelajaran dengan benar. Menurut penelitian Oktaviani, dkk (2019) penggunaan media powtoon mampu memberikan berbagai tampilan animasi kartun yang unik dan sangat menarik, sehingga hal tersebut menjadikan siswa lebih fokus terhadap materi pelajaran yang sedang disampaikan dan akhirnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa menjadi lebih baik.

Dari penjabaran latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa. Tentu saja pemilihan media yang digunakan yang menarik dan bervariasi menjadi tantangan bagi guru.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Ujung Batu pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Desain. Populasi penelitian adalah kelas IX SMP Negeri 1 Ujung Batu dengan sampel IX 5 sebanyak 28 orang. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 1) Tes, Tes berisi soal-soal terkait materi yang diajarkan yang mana soal tes diberikan dua kali. Nilai dari tes tersebut menjadi data pretest dan posttest. Pretest digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman peserta didik sebelum menggunakan media komik. Sedangkan posttest digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media komik dan 2) Wawancara, Wawancara dilakukan pada guru yang mengajari kelas IX di SMP Negeri 1 Ujung Batu. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui pembuatan dan penggunaan media pembelajaran oleh guru dan juga mengetahui permasalahan minat membaca siswa dalam pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah soal tes untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik berupa soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Soal ini digunakan untuk soal pretest dan posttest. Teknik analisis data yang digunakan adalah Uji t dan Uji N-Gain.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media komik, digunakan analisis deskriptif. Hasil analisis deskriptif hasil belajar siswa sebelum menggunakan media komik dapat dilihat pada Tabel 1:

Tabel 1. Distribusi Dan Persentase Skor Hasil Belajar IPS Siswa Sebelum Menggunakan Media Komik

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	85-100	-	-	Tinggi
2	70-84	11	39%	Sedang
3	<69	17	61%	Rendah
		28	100 %	

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa sebagian besar responden yaitu sebanyak 17 siswa (61%) memiliki hasil belajar mata pelajaran IPS sebelum menggunakan media komik termasuk dalam kategori rendah dan hanya 11 siswa (39%) saja yang memiliki nilai sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPS masih perlu ditingkatkan. Selanjutnya hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik dapat dilihat pada tabel 2 :

Tabel 2. Distribusi Dan Persentase Skor Hasil Belajar IPS Siswa Sesudah Menggunakan Media Komik

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	85-100	14	50%	Tinggi
2	70-84	12	43%	Sedang
3	<69	2	7%	Rendah
		28	100 %	

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa sebagian besar responden yaitu sebanyak 14 siswa (50%) memiliki hasil belajar mata pelajaran IPS sesudah menggunakan media komik termasuk dalam kategori tinggi, 12 siswa (43%) termasuk dalam kategori sedang dan hanya 2 siswa (7%) saja yang memiliki nilai rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPS sesudah menggunakan media komik mengalami peningkatan.

1. Uji t

Selanjutnya melakukan uji hipotesis untuk menentukan perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah belajar menggunakan media komik dengan Uji independent sampel t Test. Hasil analisis data dapat dilihat pada Tabel 3:

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sampel Test Paired Samples Test

Variable	t	Sig
Pretest-Posttest	8,132	0,000

Diketahui nilai sig untuk efektivitas menggunakan media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah 0,000 dan nilai t hitung sebesar 8,132. Maka dapat diperoleh nilai sig yaitu 0,000 < 0,05, dan nilai t hitung 8,132 > 2,056 maka dapat disimpulkan bahwa ha diterima yang berarti terdapat perbedaan terhadap hasil belajar IPS antara siswa yang menggunakan media komik dengan siswa yang menggunakan media buku paket.

2. Uji N-Gain

Untuk dapat mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan suatu treatment pada penelitian one group pretest posttest design dengan bantuan perhitungan SPSS for windows ver. 22. Dalam penelitian ini kategori efektivitas berdasarkan Hake, R.R (1999). Hasil uji N-Gain dapat dilihat melalui tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

Variable	Mean
N-Gain	0,4323

Pada tabel 4 tersebut dapat dilihat bahwa untuk N-Gain nilai mean yang didapat sebesar 0,4323 yang mana jika dilihat dari interpretasi nilai N-Gain, nilai N-Gain mean yang didapatkan lebih besar dari 0,30 dan lebih kecil dari 0,70 yang artinya efektivitas penggunaan media komik berada pada kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan dari media pembelajaran komik cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat dilihat dari hasil uji t antara hasil belajar pre-test dan post-test siswa menunjukkan nilai yang signifikan yaitu sebesar 0,000 < 0,05, kemudian dapat dilihat

hasil uji t hitung $8,132 > 2,056$. Hal ini sejalan dengan penelitian Herdyana (2022) menyatakan bahwa komik memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat membaca serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi pembelajaran yang secara tidak langsung mempengaruhi hasil belajar siswa.

Selanjutnya hasil penelitian ini juga sejalan dengan Marensi, dkk (2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall dapat membantu dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai yaitu hasil belajar siswa. Penelitian lainnya dilakukan oleh Saputra, dkk (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi sangat efektif sebagai media untuk belajar dikelas. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat memberikan motivasi dan pengalaman bagi siswa sehingga dapat membantu siswa untuk memahami pembelajaran. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa IX 5 di SMP Negeri 1 Ujungbatu. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran komik nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 65,8, setelah penggunaan media pembelajaran komik rata-rata belajar siswa sebesar 81,2. Jadi dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan daari yang diperoleh dalam penelitian ini, maka disarankan bagi guru yang sebaiknya mampu membuat media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Guru memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar guru diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan agar siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Tidak hanya dari media pembelajaran yang digunakan guru juga bisa menggunakan

metode pembelajaran yang menyenangkan. Diharapkan setelah adanya media komik ini, guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran di dalam kelas, karena media ini efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dan bagi peneliti selanjutnya dengan adanya penelitian ini akan dapat bermanfaat untuk kedepannya baik secara sumber ataupun referensi bagi penelitian selanjutnya dan diharapkan pula agar dapat dikembangkan lagi agar menjadi lebih baik dan juga sempurna.

DAFTAR RUJUKAN

- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2018). Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), 156. <https://doi.org/10.17509/jmee.v4i2.9627>
- Lisa, J. L., Ariesta, R., & Purwadi, A. J. (2019). Analisis Interaksi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Vii Smp Negeri 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 2(3), 270-282. <https://doi.org/10.33369/jik.v2i3.6782>
- Masanggelo, S. A. (2023). Kebijakan Pemerintah Dalam Pelaksanaan Pengadaan Fasilitas Sekolah Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Esang Mamahan. *Jurnal Governance*, 3(1), 1-23.
- Oktaviani, L., Putra, M. J. A., & Noviana, E. (2019). *The Influence Of Powtoon-Based Learning Media On Science Learning Outcomes Of Grade 3 Students In Elementary School 131 Pekanbaru*. 6, 1-11.
- Saputra, R. A., Suarman, & Hendripides. (2021). *The Effect Of The Use Of Information Technology- Based Learning Media On The Learning Outcomes Of Class Xi Students At Vocational Labor Based On Fkip Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (Ti) Terhadap Hasil*. 8(X), 1-13.
- Sari, E. P., Suarman, & Riadi, R. (2019). *THE Influence Of Full Day School Learning System Towards Student Learning Outcomes Of Social Science Class Xi In Economic Subjects At*. 6, 1-11.

Suryani, E., Amir, A., Nurfathurrahmah, Azmin, N., & Hartati. (2021). Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam. *Identifikasi Kesulitan Belajar Siswa Kelas Vii Smpn 3 Kota Bima Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup Tahun Pelajaran 2020/2021, 02(01), 24.*