
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Thessa Herdyana

Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara

Email: thessagurusinga@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penting untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran tematik seperti komik dalam membantu hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan quasi experiment dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV Sekolah Dasar 020871 Binjai. Teknik untuk menentukan sampel adalah custer sampling yakni kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas control. Validitas yang digunakan adalah validitas isi dan reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach. Teknik analisis menggunakan uji-t. Uji efektivitas berdasarkan nilai gain score pada kelas eksperimen diperoleh nilai 0,6255 dengan kategori sedang. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata Gain Score sebesar 0,2257 pada kategori rendah. Nilai pretest siswa pada kelas eksperimen sebelum menggunakan komik tematik rata-rata 61,50. Sedangkan nilai postes siswa setelah menggunakan komik tematik rata-rata 87,00. Nilai pretest siswa pada kelas kontrol 65,00 sedangkan nilai posttest kelas kontrol 74,50. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua data posttest hasil belajar siswa mempunyai nilai t_{hitung} ($=0,000$) sehingga terdapat perbedaan karena sig (2-tailed) $< 0,05$ dan t_{hitung} bernilai positif sehingga H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan komik sangat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci :
*Media, Komik,
Hasil Belajar*

ABSTRACT

It is important to know the effectiveness of thematic learning media such as comics in helping student learning outcomes. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design with the Nonequivalent Control Group Design. The population in this study was grade IV Elementary School 020871 Binjai. The technique for determining the sample is custer sampling, namely class IVA as the experimental class and class IVB as the control class. The validity used is content validity and reliability using Cronbach's Alpha. The analysis technique used t-test. The effectiveness test based on the gain score in the experimental class obtained a value of 0.6255 with a medium category. While in the control class, the average Gain Score was 0.2257 in the low category. The pretest score of students in the experimental class before using thematic comics averaged 61.50. Meanwhile, the students' posttest scores after using thematic comics averaged 87.00. The pretest score of students in the control class is 65.00 while the posttest value of the control class is 74.50. The results showed that the two posttest data on student learning outcomes had a tcount value ($=0.000$) so that there was a difference because sig (2-tailed) < 0.05 and tcount was positive so that H_0 was rejected. This shows that the use of comics is very effectively used to improve learning outcomes.

Keywords: *Media,
Comics, Learning
Outcomes*

PENDAHULUAN

Banyaknya fakta menunjukkan bahwa minat baca masyarakat Indonesia masih tergolong rendah. Masyarakat kita lebih senang budaya lisan atau tutur. Minat membaca di Indonesia yang tergolong rendah di karenakan Indonesia mengalami loncatan budaya dari budaya tutur ke budaya menonton, tanpa melalui budaya baca terlebih dulu. Hal ini diperkuat sebuah data dari Vincent Greannary yang dikutip oleh World Bank dalam sebuah Laporan Pendidikan "Education in Indonesia From Crisis to Recovery" tahun 1998 melakukan studi tentang kemampuan membaca anak-anak kelas VI Sekolah dasar (Triatma, 2016). Hasil studi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak-anak kelas VI Sekolah Dasar di Indonesia menempati kedudukan paling akhir dengan nilai 51,7 setelah Filipina yang memperoleh nilai 52,6 dan Thailand dengan nilai 65,1 serta Singapura dengan nilai 74,0 dan Hongkong yang memperoleh nilai 75,5 (Asri, 2012). Berdasarkan Indeks Pembangunan

Manusia (IPM) yang dirilis pada tanggal 5 Oktober 2009 Indonesia berada pada kategori Pembangunan Manusia Menengah dengan Indeks IPM 0,734, dan berada di urutan ke-111 dari 180 negara. Posisi ini kalah jauh dari negara tetangga kita, Malaysia, yang berada pada kategori Pembangunan Manusia Tinggi dengan indeks IPM 0,829, dan berada pada urutan ke-66. IPM merupakan pengukuran perbandingan dari harapan hidup, melek huruf, pendidikan, dan standar hidup untuk semua negara seluruh dunia (Musyaddad, 2013).

Jika melihat proplem pendidikan di Indonesia di atas dalam era modern saat ini yang mengutamakan kualitas, guru harus memiliki antisipasi dengan cara menggunakan berbagai sumber yang tersedia, dalam upaya mengatasi masalah-masalah yang dihadapi siswa. Sehingga penting mampu membuat pembelajaran yang mampu menumbuhkan pola pikir siswa menjadi lebih kritis hingga berprestasi (Amin, 2021). Namun kenyataannya dunia pendidikan di Indonesia memprihatinkan, karena minat dan motivasi siswa dalam membaca ataupun berliterasi sangat rendah padahal kegiatan membaca penting sehingga berdampak juga salah satunya pada hasil belajar siswa. Karena dengan membaca cakrawala berpikir siswa lebih logis dibandingkan membangun pola pikir siswa dari budaya tutur dan melihat saja. Budaya membaca merupakan sebuah cara untuk kemajuan pendidikan bangsa Indonesia yang memiliki jumlah wilayah, penduduk, dan sumberdaya alam yang melimpah yang seharusnya mampu dimaksimalkan bangsa Indonesia. Sebagaimana yang terjadi di SDN. 028071 Binjai yang dimana hanya sebagian kecil saja guru mampu kreatif dalam membuat media pembelajaran tanpa ketergantungan dengan buku paket.

Salah satu prangkat pembelajaran menyenangkan bagi siswa yang dimaksud adalah bahan ajar komik. Hal ini dikemukakan juga oleh (Listiyani, 2005). Komik merupakan suatu bentuk bacaan di mana peserta didik diharap mau membaca tanpa perasaan terpaksa. Pernyataan ini tentunya tidak terlepas dari anggapan bahwa cerita komik lebih mudah dicerna dengan bantuan gambar yang ada di dalamnya. Kelebihan dari bacaan yang berbentuk komik ini telah banyak dimanfaatkan oleh negara-negara maju sebagai alat untuk meningkatkan minat baca anak pada buku-buku pelajaran. Salah satu negara yang telah memanfaatkan komik sebagai salah satu pendukung keberhasilan pendidikannya adalah Jepang (Romi, 2008). Komik merupakan sebuah media pembelajaran yang unik dan menarik. Komik juga bersifat sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Komik memiliki daya tarik tersendiri yang berupa perpaduan cerita dan gambar sehingga mudah dicerna dan tidak terkesan menggurui.

Tema Indahnya Keberagaman Negeriku merupakan salah satu dari tema pelajaran pokok di kelas IV sekolah dasar semester dua. Tema ini diambil sebagai materi dalam penelitian ini karena dalam tema Indahnya Keberagaman Negeriku terdapat nilai-nilai rasa nasionalisme, toleransi dan saling mencintai satu sama lain yang harus dimiliki siswa sejak dini untuk bekal kedepannya dalam bermasyarakat sehingga terciptanya generasi muda yang unggul, cerdas dan jujur sehingga keutuhan kedaulatan Negara terjaga tidak terpecah belah. Tidak seperti kejadian yang terlihat di media elektronik dimana siswa yang merupakan kaum pelajar tidak seperti pelajar. Para siswa tauran, saling hina di media sosial intoleran sampai pada rasisme. Maulani (2012) yang mengatakan pentingnya siswa mempelajari nilai-nilai keberagaman Pendidikan multikultural kian mendesak untuk dilaksanakan di sekolah, dengan pendidikan multikultural, sekolah menjadi lahan untuk menghapus prasangka, dan sekaligus untuk melatih dan membangun karakter peserta didik agar mampu bersikap demokratis, humanis dan pluralis. Pendidikan multikultural akan mampu memberikan pemahaman kepada siswa tentang manfaat keberagaman (Purba, 2019).

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang telah dicapai setelah mengalami proses belajar atau setelah mengalai interaksi dengan lingkungannya guna untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang akan menimbulkan tingkah laku sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melihat rendahnya hasil belajar di kelas IV maka diperlukannya upaya maksimal dan sungguh-sungguh dari guru melalui tindakan perbaikan proses pembelajaran yang meliputi pendekatan, metode, strategi dan lainnya. Tindakan dapat dilakukan guru sesuai keadaan siswa yang lebih tertarik antara lain media pembelajaran komik yang dapat meningkatkan aktivitas berliterasi sehingga berdampak juga pada hasil belajarnya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Experiment*) dengan desain *Nonequivalent Control Group*. Desain penelitian dipilih dua kelompok siswa. Dari dua kelompok tersebut, satu diberi perlakuan dengan menerapkan komik dan yang satunya lagi dengan menggunakan buku paket siswa. Penelitian ini akan dilaksanakan SD 028071 Binjai. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA dan IVB. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *cluster sampling* yakni teknik pengambilan sampel berdasarkan kelas-kelas atau kelompok yang sudah ada. Instrumen dalam penelitian ini yaitu tes dan angket. Untuk melihat kelayakan komik maka dilakukan uji validitas ahli. Data telah diverifikasi oleh 4 orang ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli desain dan ahli kelayakan penyajian. Hasil penilaian oleh ahli materi sebelum revisi yaitu persentase sebesar 67% pada kriteria layak, materi setelah direvisi sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian oleh ahli kelayakan penyajian komik sebelum revisi memperoleh rata-rata sebesar 66% pada kategori layak, setelah revisi mencapai persentase 91% pada kategori sangat layak. Hasil validasi ahli bahasa sebelum revisi memperoleh persentase 65% pada kategori layak, setelah revisi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli desain sebelum revisi memperoleh rata-rata sebesar 65% pada kategori layak, setelah revisi memperoleh rata-rata 90% pada kategori sangat layak.

HASIL dan PEMBAHASAN

Dalam mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan komik diketahui kelayakannya dan diterapkan. Pengukuran tes hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan gains score. Peningkatan hasil belajar siswa dengan gains score dapat diketahui menggunakan dua data yakni pretes dan postes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

A. Hasil Pehitungan Data *Pretest*

Pretest hasil belajar siswa dilakukan sebelum pembelajaran menggunakan komik pada kelas eksperimen. *Pretest* dianalisis menggunakan statistik deskriptif berbantuan *software SPSS 22.0 for windows*. Hasil perhitungan disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Deskripsi *Pretest* Hasil Belajar

	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Ekaperimen	20	35	85	1230	61.50	17.404
Kontrol	20	45	85	1300	65.00	13.475
Valid N	20					

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai pretest kelas eksperimen menunjukkan rata-rata sebesar 61,50 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 65,00. Nilai minimum kelas eksperimen adalah 35, dan nilai maksimumnya adalah 85. Sedangkan nilai minimum kelas kontrol adalah 45 dan kelas eksperimen 85. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada *pretest* menggunakan uji Shapiro-wilk. Hasil perhitungan uji normalitas Shapiro-wilk terhadap data pretest kelas eksperimen memperoleh nilai sig. ($=0,120$) lebih besar dari nilai α ($=0,05$) dan siswa kelas kontrol mempunyai nilai sig. ($=0,075$) lebih besar dari nilai α ($=0,05$) sehingga H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas berasal dari populasi berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data berasal dari dari kelompok yang sama. Uji homogenitas pada *pretest* menggunakan uji levene. uji homogenitas mempunyai nilai sig. ($=0,141$) lebih besar dari nilai α ($=0,05$) sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel berasal dari populasi yang memiliki bervariasi yang homogeny. Hasil perhitungan uji t pada kedua data *pretest* hasil belajar siswa mempunyai sig. *2-tailed* ($=0,481$) lebih besar dari α ($=0,05$) sehingga H_0 diterima. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa “kedua kelas memiliki rata-rata *pretest* sama”.

B. Hasil Perhitungan Data *Posttest*

Hasil perhitungan *posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan komik dan kelas kontrol yang tidak menggunakan komik. Hasil perhitungan akan disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Deskripsi *Posttest* Hasil Belajar

	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Ekaperimen	20	75	100	1740	87.00	8.335
Kontrol	20	50	90	1490	74.50	10.247
Valid N	20					

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen menunjukkan rata-rata sebesar 87,00 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 74,50. Nilai minimum kelas eksperimen adalah 75, dan nilai maksimumnya adalah 100. Sedangkan nilai minimum kelas kontrol adalah 50 dan kelas eksperimen 90. Hasil perhitungan normalitas menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mempunyai nilai sig. (=0,115) lebih besar dari nilai α (=0,05) dan siswa kelas kontrol mempunyai nilai sig. (= 0,467) dari nilai α (=0,05) sehingga H_0 diterima.

Hasil perhitungan homogenitas menunjukkan bahwa kedua data hasil belajar siswa pada nilai *posttest* mempunyai nilai sig. (=0,529) lebih besar dari nilai α (=0,05) sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel berasal dari populasi yang memiliki bervarians yang homogen. Hasil perhitungan uji t pada kedua data *posttest* hasil belajar siswa mempunyai sig.2-tailed (=0,00) lebih besar dari α (=0,05) sehingga H_0 diterima. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media komik pada kelas eksperimen dengan siswa yang tidak diajarkan menggunakan media komik pada kelas kontrol.

C. Efektivitas Penggunaan Komik

Uji efektivitas komik dianalisis menggunakan *gain score*. Hasil perhitungan nilai gains score berarti perbandingan antara nilai pretest dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol Hasil perhitungan nilai gain score akan disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Tabel Rata-rata *Gain-Score*

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
N-Gain Score	eksperimen	20	6255	.29729	.06648
	kontrol	20	.2257	.26821	.05997

Berdasarkan hasil perhitungan gain score pada tabel 3 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata gain score pada kelas eksperimen sebesar 0,6255 pada kategori sedang. Sedangkan nilai rata-rata gain score pada kelas kontrol sebesar 0,2257. Nilai signifikansi independent sample t test adalah $0,000 < 0,05$. Dari hasil perhitungan ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara pembelajaran menggunakan komik dengan tanpa menggunakan komik tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat (Santo Santoso, Seni Apriliya, 2017) yang menyatakan bahwa komik memiliki kemampuan untuk menciptakan minat belajar siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi belajar yang dipelajarinya. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik sebagai media pembelajaran ips untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Produk tersebut telah diujicobakan pada kelompok kecil yang merupakan siswa kelas IV SD.

KESIMPULAN

Komik tematik “Indahnya Keberagaman Negeriku” efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan nilai gain score. Berdasarkan hasil perhitungan nilai gain score diperoleh Berdasarkan hasil perhitungan nilai gain score pada kelas eksperimen diperoleh nilai 0,6255 dengan kategori sedang. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata Gain Score sebesar 0,2257 pada kategori rendah. Pada tahap ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik tematik efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, efektifitas penggunaan komik juga dapat dilihat dari hasil pretes dan postes siswa yang

meningkat. Nilai pretest siswa pada kelas eksperimen sebelum menggunakan komik tematik rata-rata 61,50. Sedangkan nilai postes siswa setelah menggunakan komik tematik rata-rata 87,00. Nilai pretest siswa pada kelas kontrol 65,00 sedangkan nilai posttest kelas kontrol 74,50. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua data *posttest* hasil belajar siswa mempunyai nilai $t_{hitung} (=0,000)$ sehingga terdapat perbedaan karena $\text{sig (2-tailed)} < 0,05$ dan t_{hitung} bernilai positif sehingga H_0 ditolak. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa “terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan komik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan komik sangat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar.

REFERENSI

- Asri, N. (2012). *Fakta Minat Baca di Indonesia*, (online), (<http://sahabatguru.wordpress.com/2012/08/29/fakta-minat-baca-di-indonesia/>), diakses 19 Desember 2021).
- Amin, Z., Burhanuddin, B., Shadiq, T. F., & Purba, A. S. (2021). How The Choice of Academic Majors and Students' Future Achievements According to The Talent Path. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 672-684.
- Musyaddad, K. (2013). Problematika pendidikan di indonesia. *Jurnal edo-bio*, 4(1), 51-52.
- Purba, A. S., Hufad, A. C. H. M. A. D., Amal, B. K., Ahyani, A. H. M. A. D., & Sutarni, N. A. N. I. (2018). Development of games instruction within plant growth concept. *Journal of Engineering Science and Technology (JESTEC)*, 13, 1-10.
- Purba, A. S., Malihah, E., & Hufad, A. (2019). The implementation of multicultural education in senior high schools in Medan. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*.
- Romi Satria. (2008). *10 Resep Sukses Bangsa Jepang*. (online). [Http://danielmginting.blogspot.com/2008/07/10-resep-sukses-bangsa-jepang.html](http://danielmginting.blogspot.com/2008/07/10-resep-sukses-bangsa-jepang.html). Diakses pada 21 September 2021.
- Santo Santoso, Seni Apriliya, E. K. (2017). Buku Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal Bordir Tasikmalaya untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(5), 129–138.
- Triatma, I. N. (2016). Minat baca pada siswa kelas VI sekolah dasar negeri delegan 2 prambanan sleman Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 5(6), 166-178.