

Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar IPS Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Materi Lingkungan Sebagai Sumber Daya Kelas IV SD N 94 Singkawang

Chindy Natalistha¹ Fajar Wulandari² Dina Anika Marhayani³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Singkawang, Provinsi Kalimantan Barat, Indonesia^{1,2,3}

Email: natalistha@gmail.com¹ fajarwulandari3@gmail.com² dinaanika89@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui Apakah terdapat peningkatan hasil belajar IPS tema peduli terhadap makhluk hidup materi lingkungan sebagai sumber daya antara kelas yang menggunakan media komik dan kelas yang menggunakan media konvensional, 2) Seberapa besar perbedaan hasil belajar IPS materi lingkungan sebagai sumber daya siswa kelas yang menggunakan media komik dan kelas yang menggunakan media konvensional. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan bentuk pretest-posttest. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t dua sampel untuk peningkatan hasil belajar IPS antara kelas yang menggunakan media komik dan kelas yang menggunakan media konvensional, dilihat dari hasil perhitungan terhadap hasil belajar kelas post-test dan pre-test dengan menggunakan uji N-Gain menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 0,68 dengan kategori sedang (2) terdapat perbedaan sebesar 0,68 hasil belajar IPS tema peduli terhadap makhluk hidup materi lingkungan sebagai sumber daya antara kelas yang menggunakan media komik dan kelas yang menggunakan media konvensional, jika dilihat dari hasil perhitungan terhadap hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan uji T dua sampel menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 7,05890 > t_{tabel} = 2,01290$ dengan taraf signifikan 5%, artinya H_a diterima dan H_o ditolak;

Kata Kunci: Media Komik, Hasil belajar IPS



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS dasar seharusnya memperhatikan kebutuhan anak yang berusia 6 – 12 tahun. Santrock (2012:329) menyatakan bahwa pada usia 7-11 tahun anak berada pada tahap operasional konkret (*concreteoperationalstage*). Pada tahap ini, anak-anak dapat melakukan operasi konkret; mereka sudah dapat bernalar secara logis sejauh penalaran itu dan dapat diaplikasikan pada contoh-contoh yang spesifik atau konkret. Menurut Sadiman, dkk (2010:17) secara umum media pembelajaran memiliki kegunaan sebagai berikut: (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), (2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, (3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik; dan (4) peningkatan motivasi belajar siswa.

Menurut Sanjaya (2008:172), media pembelajaran dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam: (a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara; (b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, komik, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya; (c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya

rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, karena mengandung kedua jenis media yang pertama dan kedua. Upaya meningkatkan hasil belajar adalah menjadikan komik sebagai media pembelajaran. Franz dan Meier (dalam Nurgiyantoro. 2010:410) mengemukakan bahwa "Komik adalah cerita yang bertekankan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata". Sudjana dan Rivai (2013:68) menyatakan bahwa "Komik merupakan suatu bentuk bacaan di mana peserta didik tanpa harus dibujuk". Menurut Munadi (2013:100) komik yang berbentuk atau berkarakter gambar kartun yang memiliki sifat sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki urutan cerita yang memuat pesan besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Selain itu, komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Daryanto, 2010:127). Komik memiliki beberapa fungsi, selain sebagai sarana hiburan, komik juga dapat dijadikan sebagai fungsi pendidikan. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai media (alat bantu) pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif.

Penggunaan media pembelajaran penting dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan dan materi dalam pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Penggunaan Media komik sangat membantu didalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran yang konkret dan nyaman bagi siswa, mereka diharapkan untuk membaca tanpa adanya rasa terpaksa hal tersebut sangat membuat mereka lebih senang dan termotivasi didalam belajar. Pada materi IPS peduli terhadap makhluk hidup, siswa ada yang masih keliru, hal tersebut dipicu oleh materi yang ada dalam penjelasannya, siswa diberi gambaran melalui tulisan, hal tersebut tentu saja tidak cukup menarik minat dan imajinasi siswa dalam menjawab soal yang ada, oleh sebab itu dengan adanya komik dapat menciptakan suasana belajar baru yang tidak membosankan sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar.

Pembelajaran IPS pada SD N 94 Negeri tema peduli pada makhluk hidup materi lingkungan sebagai sumber daya kurang pembehasannya pada buku belajar siswa hal tersebut yang memicu rendahnya hasil belajar siswa di kelas IV, didalam pembelajaran guru juga belum menemukan media yang cocok untuk menyampaikannya secara jelas sehingga pembelajaran terasa sangat monoton, untuk melihat pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi lingkungan sebagai sumber daya. Upaya meningkatkan hasil belajar adalah menjadikan komik sebagai media pembelajaran. Nurgiyantoro, (2010:410) mengemukakan bahwa "Komik adalah cerita yang bertekankan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata". Selain itu, komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Daryanto, 2010:127). Komik mempunyai beberapa fungsi, selain sebagai sarana hiburan, komik juga bisa dijadikan sebagai fungsi pendidikan.

Menurut Sudjana (2013: 40) Hasil belajar pada hakikatnya bintang dalam tujuan pembelajaran, karena hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran. Kedua faktor di atas (kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran) berbanding lurus dengan hasil belajar siswa, artinya semakin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran, semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Menurut Hutchinson (dalam McCloud, 2008: 105) menemukan bahwa 74% guru yang disurvei menganggap bahwa komik dapat membantu memotivasi belajar siswa, sedangkan 79% mengatakan komik dapat meningkatkan partisipasi individu. Robert Thorndike bekerja sama dengan DC Comics dan Harold Downes (dalam Lesmana: 2010, 12) juga menemukan bahwa komik juga mampu

memotivasi anak ketika mereka memperkenalkan buku latihan bahasa Superman ke kelasnya. Mereka menemukan bahwa "siswa memiliki ketertarikan yang tak biasa". Hal itu menunjukkan bahwa komik mampu membuat anak mengingat pembelajaran yang diberikan disekolahnya.

Berdasarkan hasil observasi ke guru kelas di SD Negeri 94 Singkawang, masalah yang dijumpai adalah guru belum menemukan media yang tepat dan mendukung pada pembelajaran tersebut sehingga pembelajaran yang dilaksanakan kurang menarik. Guru kelas IV masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Meskipun menggunakan media, media tersebut kurang menarik ataupun inovatif sehingga siswa tidak mampu memahami materi dengan baik, selain itu kurangnya respon siswa pada bahan belajar sehingga siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi dalam satu pembelajaran tersebut menunjukkan hasil belajar yang menurun. Dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM yang ditetapkan oleh sekolah dasar adalah 75. Peranan guru disini sangat penting untuk menjadikan siswa berhasil dalam proses pembelajaran. Keberhasilan siswa didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah komik. Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan cerita dalam urutan yang erat dan merupakan bentuk berita bergambar, terdiri dari berbagai situasi dan kadangkala bersifat humor (Eny E. dan Hilma S 26:2010). Pada saat digunakannya komik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada ranah kognitif yang mana meliputi aspek mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan dari hasil belajarnya sehingga dapat menunjukkan tentang apa yang membuat siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya. Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar IPS Tema Peduli Lingkungan Terhadap Makhluk Hidup Materi Lingkungan Sebagai Sumber Daya Kelas IV SDN 94 Singkawang".

METODE PENELITIAN

Ditinjau dari permasalahan yang ada, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan eksperimen, metode penelitian eksperimen merupakan metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat atau causal effect relationship (Darmadi, 2011: 176) di mana jenis penelitian eksperimen yang akan dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini disebut penelitian kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2011:7). Penelitian yang dimaksudkan adalah di SD Negeri 94 Singkawang Jl. Demang Akub, Sungai Bulan, Singkawang Utara, Kota Singkawang, Kalimantan Barat. Penelitian ini adalah desain eksperimen *quasi experimental design* (Sugiyono, 2013:89). Penelitian ini menggunakan (*nonequivalent control group design*). Desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen yang menggunakan media komik dalam pembelajaran maupun kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional tidak dipilih secara random. Secara umum pola *nonequivalent control group design* seperti di bawah ini:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	Q ₁	X	Q ₂

Keterangan:

O₁ : Pretest (kelompok *treatment*) tes awal sebelum diberi perlakuan.

O₂ : Posttest (kelompok *treatment*) tes setelah menggunakan media komik.

Menurut Sugiyono (2018:80) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi merupakan suatu objek yang akan diteliti oleh peneliti sebagai sumber data pada sebuah penelitian kuantitatif. Menurut Sukardi (2016:53) mengungkapkan populasi tidak lain adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama dan secara teoritis menjadi target hasil penelitian. Populasi prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda lain yang tinggal satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir penelitian. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang terdiri dari sekumpulan individu sesuai dengan karakteristik peserta didik yang akan diteliti penelitian yang hidup dan tinggal bersama dan secara teoritis menjadi target hasil penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 94 Singkawang. Populasi pada penelitian ini berjumlah 24 peserta didik yang terdiri dari satu kelas.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis di dalam penelitiannya, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, tanpa memperoleh pengumpulan data, maka peneliti tidak akan memenuhi data standar yang ditetapkan (Sugiyono, 2018:224). Teknik pengumpulan data adalah teknik tes Tes merupakan alat untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar ranah kognitif. Tes adalah Bentuk tes yang diberikan berupa pilihan ganda sebanyak 15 butir. Tes diberikan kepada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Soal tes diberikan sebanyak dua kali yaitu pada soal *pretest* dan *posttest*. Instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati (Sugiyono, 2018:148). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar test.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian di SDN 94 adalah didapatkan data hasil pre-test dan post-test siswa berupa skor soal dari kelas yang diberikan media komik dengan kelas yang diberikan model pembelajaran konvensional terdapat peningkatan. Sebelum diberikan media komik hasil belajar IPS yaitu 48, setelah diberikan perlakuan hasil belajar IPS terdapat peningkatan yaitu 32 dengan mendapatkan rata-rata nilai 80 dan terletak pada nilai 0,68 dengan kategori sedang dengan rentang $g < 0,70$. Hasil dari pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian di SDN 94 Singkawang adalah didapatkan data hasil *post-test* dan *pre-test* siswa berupa skor dari kelas yang diajarkan media komik untuk kelas post-test dan model pembelajaran konvensional untuk kelas post-test terhadap hasil belajar IPS siswa. Penilaian hasil belajar siswa dinilai dari skor rata-rata hasil belajar IPS siswa. adapun soal *post-test* dan *pre-test* yang diberikan kepada siswa berupa soal tes pilihan ganda mata pelajaran IPS. Setelah dianalisis, maka diperoleh nilai rata-rata standar deviasi, varians dan jumlah siswa post-test dan pre-test. Untuk selengkapnya disajikan nilai pada tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Siswa

Keterangan	Post-test	Pre-test
Rata-rata	80	48
Standar deviasi (SD)	9,780	11,976
Varians (s ²)	95,652	143,43

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata peserta didik kelas post-test lebih tinggi dibandingkan nilai kelas pre-test. Dapat dilihat nilai rata-rata post-test 80 sedangkan nilai rata-rata pre-test 48. Untuk standar deviasi dan varians post-test lebih rendah dari pre-test. Maka disini akan terlihat bahwa skor *post-test* berbeda dengan skor *pre-test*.

Pembahasan

1. Peningkatan rata-rata hasil belajar pre-test dan post-test. Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian di SDN 94 adalah didapatkan data hasil pre-test dan post-test siswa berupa skor soal dari kelas yang diberikan media komik dengan kelas yang diberikan model pembelajaran konvensional terdapat peningkatan. Sebelum diberikan media komik hasil belajar IPS yaitu 48, setelah diberikan perlakuan hasil belajar IPS terdapat peningkatan yaitu 32 dengan mendapatkan rata-rata nilai 80 dan terletak pada nilai 0,68 dengan kategori sedang dengan rentang $g < 0,70$.
2. Berdasarkan hasil perhitungan data post-test dan pre-test terdapat bahwa rata-rata nilai untuk post-test 80 dan rata-rata untuk nilai pre-test yaitu 48. Selain itu berdasarkan hasil uji T dua sampel didapatkan thitung 7,05890 dan ttabel 2,01290 artinya thitung $>$ ttabel sehingga terdapat pengaruh pengaruh media komik terhadap hasil belajar IPS tema perduli terhadap lingkungan materi lingkungan sebagai sumber daya alam kelas IV SDN 94 Singkawang. Adanya perbedaan hasil belajar IPS siswa pada kelas post-test dan kelas pre-test disebabkan oleh perbedaan perlakuan antara dua kelas tersebut. Pada kelas post-test diberikan media komik . Komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk suatu alur cerita yang utuh. Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan cerita dalam urutan yang erat dan merupakan bentuk berita bergambar, terdiri dari berbagai situasi dan kadangkala bersifat humor (Eny E. dan Hilma S 26:2010).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian dan pembahasan secara umum dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media komik dalam pelajaran IPS tema perduli pada makhluk hidup materi lingkungan sebagai sumber daya dikelas VI SD Negeri 94 Singkawang, sesuai dengan masalah penelitian maka disimpulkan sebagai berikut: Terdapat peningkatan hasil belajar IPS antara kelas yang menggunakan media komik dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional siswa kelas IV SD Negeri 94 Singkawang diperoleh nilai 0,68 dengan kategori tinggi. Dikategorikan sedang jika nilai N-Gain hasil perhitungan pada kriteria $g < 70$. Terdapat pengaruh hasil belajar IPS siswa antara kelas yang diberikan media komik dengan kelas yang diberikan model pembelajaran konvensional kelas IV SDN 94 Singkawang dengan hasil $t_{hitung} = 7,05890$ dan $t_{tabel} = 2,01290$ diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 7,05890 > 2,01290$ maka H_a diterima dan H_o ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmadi. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Eny E. dan Hilma S. (2010). *Pengaruh Penggunaan Media Komik*. Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE
- Sanjaya, Wina. (2011). "Pengertian Prestasi Belajar". <http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/02/prestasi-belajar.html>. Diakses tanggal 20 Februari 2021
- Santrock Santrock, John W. (2012). *Psikologi Pendidikan*, Terj. Tri Wibowo B.S., Kencana, Jakarta, Ed. 2.
- Scott, McCloud. (2008). *Reinventing Comics*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta