



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komik Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V MIS Juhari Ilmi

Rina Ningsih Pardosi¹, Regina Fredika Sipayung²

Email: rinapardosi95@guru.sd.belajar.id¹ sipayungregina1@gmail.com²

Universitas Katolik Santo Thomas

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa Kelas V MIS Juhari Ilmi. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Jenis penelitian quasi eksperimen dengan tipe *post tes, non-equivalent control group design* dengan jumlah siswa dalam penelitian ini adalah 40 siswa Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes. Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik tematik terhadap hasil belajar siswa kelas V SD.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Komik, Tematik.

Abstract: This study aims to determine the effect of comic media on the learning outcomes of Class V students of MIS Juhari Ilmi. The research approach used is quantitative. The type of quasi-experimental research with post test type, non-equivalent control group design with the number of students in this study were 40 students The data collection technique used was a test. The results of this study were to determine the effect of using thematic comic media on the learning outcomes of grade V elementary school students.

Keywords: learning outcomes, comic media, thematic.

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang dan mempengaruhi pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Yasa, 2018). Tidak bisa dipungkiri bahwa perubahan kurikulum selalu mengarah pada perbaikan sistem pendidikan. Secara tidak langsung proses tersebut mempengaruhi pembelajaran di kelas. Kurikulum 13 merupakan kurikulum yang diterapkan saat ini di Indonesia. K13 dikemas dalam Pembelajaran tematik yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu (Ningsih, 2023).

Kurikulum 2013 diterapkan dan ditujukan agar guru memperoleh ruang yang

lebih leluasa untuk mengembangkan potensi siswa secara seimbang dalam tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Manusia itu tumbuh dan berkembang pada aspek fisik, sosial, emosional maupun kognitifnya secara terpadu (Andriyani, 2019). Untuk mengembangkan ketiga aspek tersebut, guru perlu memperhatikan salah satu komponen pembelajaran berupa media pembelajaran. Media merupakan suatu alat penyampai pesan dalam pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran tematik dan minat siswa dalam belajar. Salah satunya adalah media komik pembelajaran (Rohani, 2022).

Komik tergolong dalam media dua dimensi dengan jenis media grafis. Komik merupakan gambar-gambar serta lambang-lambang dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca dan dapat dipergunakan sebagai bahan ajar (Astuti, 2021). Komik dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa (Hardini, 2020). Tujuan penggunaan komik sebagai media pembelajaran untuk menerjemahkan sumber verbal (tulisan) dan memperjelas pengertian murid, memudahkan siswa berimajinasi (membayangkan) segala kejadian yang terdapat dalam gambar, membantu siswa mengungkapkan ide berdasar gambar narasi yang menyertainya, mengongkretkan pembelajaran dan memperbaiki kesan-kesan yang salah dari ilustrasi secara lisan (Irawan, 2019). Pemilihan media komik didasarkan pada variasi penggunaan media pembelajaran. Media komik dapat memotivasi siswa untuk membaca teks tertulis yang menyertainya. Dengan adanya gambar dalam komik, penjelasan yang panjang dan rumit memudahkan siswa untuk memahaminya. Media komik dapat memotivasi siswa untuk belajar sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Siska, 2021). Motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan didasari adanya motivasi maka seseorang yang belajar akan mendapatkan hasil belajar yang baik pula.

METODE PENELITIAN

Media komik tematik digunakan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar. Hasil belajarnya ditunjukkan melalui post test di akhir pembelajaran.

Untuk itu perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media komik pembelajaran terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Tipe penelitian ini adalah post test only, non-equivalent control group design (Kusumastuti, 2020). Penelitian ini dilakukan di SDN Sukun 1 dengan jumlah siswa 40 siswa. Siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 20 siswa dan VB sebagai kelas kontrol dengan jumlah 20 siswa. Setelah pemberian perlakuan, kedua kelas tersebut diberikan post test berupa soal tes untuk mengetahui perbedaan hasil belajar tematik (Auliya, 2020).

PEMBAHASAN

Berdasarkan pengolahan data post test dari 2 kelompok, kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 60. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 28. Sedangkan rerata dan standar deviasi post test dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Data Mean Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	N(jumlah siswa)	20	20
2	Rerata (Mean)	81,2	59
3	Standar Deviasi	7,86	1,7

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah kolmogorov-smirnov. Berdasarkan uji perhitungan menggunakan bantuan SPSS 16, diperoleh hasil normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2 Tests of Normality Kelas Eksperimen dan Kontrol

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	.139	20	.200*	.957	20	.494
Kelas Kontrol	.122	20	.200*	.955	20	.453

Berdasarkan tabel berikut diperoleh nilai sig. 0,200 lebih dari 0,05 (0,200 > 0,05) sehingga dapat diartikan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai sig sebesar 0,200 dengan kesimpulan lebih dari 0,05. Sehingga kelas kontrol berdistribusi normal. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data homogen atau tidak dengan menggunakan lavene test. Hasil perhitungan menggunakan bantuan SPSS dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
11.337	1	38	.002

Berdasarkan uji Homogenitas melalui SPSS diperoleh nilai sig sebesar $0,002 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil post test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen. Uji hipotesis untuk menjawab dugaan sementara mengenai ada pengaruh atau tidak media komik terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V MIS Juhari Ilmi. Data yang digunakan dalam uji hipotesis adalah nilai post test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis menggunakan uji t dengan SPSS. Berdasarkan hasil perhitungan melalui SPSS. Diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, yang berarti ada pengaruh media komik pembelajaran terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V MIS Juhari Ilmi. Komik dapat dipergunakan sebagai bahan ajar. Komik dapat dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa pendapat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, dapat diartikan bahwa H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media komik pembelajaran terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, F., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh Media Komik Berwarna terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 341-350.
- Astuti, T., Hidayat, S., & Rusdiyani, I. (2021). Efektivitas Media Komik Berbasis Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri Karundang 2. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 8(2).
- Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.
- Hardini, A. T. A. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Media Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(4).

- Irawan, L., Yulaini, E., & Januardi, J. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi Di Smk Pgri 1 Palembang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 3(1), 99-107.
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode penelitian kuantitatif*. Deepublish.
- Ningsih, L. A., Zahra, A. S., Saputra, M. A., Wahyuningsih, S., Aisyah, S. N., & Marini, A. (2023). PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP HASIL MINAT BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 99-106.
- Rohani, A., & Anas, N. (2022). Pengembangan media komik dengan menggunakan aplikasi comic page creator untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1287-1295.
- Siska, J., & Kristiawan, M. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Aqidah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5035-5042.
- Yasa, A. D., & Chrisyarani, D. D. (2018, October). Pengaruh Media Komik Tematik terhadap Hasil belajar Siswa kelas V SD. In *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin* (Vol. 1, pp. 92-95).