



Vol. 2- No. 1, year (2021), page 28-35

**PENGAPLIKASIAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERGAMBAR DALAM
MENGOPTIMALKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA
KELAS V SDN 5 PASUI KECAMATAN BUNTU BATU KABUPATEN ENREKANG**

Ekajayanti Kining¹, Aminullah²

¹Program Studi Biokewirausahaan

²Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Enrekang

ekaking@unimen.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dirancang beberapa siklus, dengan memanfaatkan bantuan media berupa komik bergambar untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Peserta didik kelas V SDN 5 Pasui dipilih sebagai subjek dalam penelitian ini. Waktu pelaksanaan penelitian ini yakni pada tahun ajaran 2019/2020 semester ganjil. Pengumpulan data dilaksanakan menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas belajar siswa dan tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis data deskriptif. Penelitian ini dihentikan pada siklus kedua karena indikator keberhasilan penelitian tercapai pada akhir siklus ke dua. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dari pelaksanaan siklus I ke siklus II terlihat dari hasil penelitian ini. Jumlah peserta didik aktif pada pembelajaran siklus I sebesar 29 % dan siklus II sebesar 85%, sedangkan peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat pada jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM pada siklus I sebanyak 45% dan siklus II sebanyak 87%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran komik bergambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 5 Pasui Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang.

Kata kunci: Aktivitas belajar, hasil belajar dan media komik bergambar

PENDAHULUAN

Globalisasi telah mengakibatkan meningkatnya persaingan global yang semakin ketat serta peningkatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Persaingan dunia telah mendorong negara-negara untuk meningkatkan kualitas dan kuantitasnya dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Untuk mewujudkan hal tersebut tentunya tidak terlepas dari mutu dan kualitas pendidikan, karena manusia yang berkualitas tentunya terlahir dari pendidikan yang berkualitas pula. Indonesia merupakan salah satu negara yang terletak dikawasan asia tenggara yang merupakan negara berkembang. Bangsa Indonesia selalu membulatkan tekad untuk meningkatkan kualitas bangsa menuju negara maju melalui peningkatan sumber daya manusia. Peningkatan SDM khususnya pendidikan di Indonesia memiliki dasar pada Sistem Pendidikan Nasional yang termuat dalam UU No. 20 Tahun 2003, dimana pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk melahirkan manusia yang memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Mengacu pada hasil survei *Programme for International Student Assessment (PISA)*, pemerintah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia menganjurkan dilakukan perbaikan menyeluruh terhadap standar pendidikan dasar dan menengah secara nasional. Beberapa indikator yang perlu dibenahi adalah Sebagian besar lulusan dianggap belum siap memasuki dunia kerja karena kompetensi yang dimiliki masih minim. Beberapa pakar menilai kemampuan (Skill) masih kurang memadai untuk dipergunakan secara mandiri. Peserta didik kurang inovatif dan kreatif karena yang dipelajari di lembaga pendidikan sering kali hanya terpaku pada teori. Kegiatan siswa hanya berdasarkan perintah atau tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Salah satu teknik penyampaian informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik adalah melalui media pembelajaran. Media pembelajaran, seperti halnya buku teks, merupakan alat atau sarana untuk menyampaikan materi kepada peserta didik selama proses belajar mengajar. Buku teks, di sisi lain, terkadang dianggap kurang praktis dan membosankan (Saputra et al., 2018). Guru hanya memanfaatkan buku paket yang disiapkan oleh sekolah tanpa ada inisiatif untuk melakukan inovasi dalam penyediaan media pembelajaran yang dapat menstimulus motivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar, padahal pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran komik merupakan salah satu media pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran IPA di SD. Komik memberikan pengaruh yang signifikan dalam ranah intelektual dan artistik seni karena keragaman gambar dan cerita yang ada didalamnya. Komik sebagai alat atau media untuk menyampaikan informasi pembelajaran (Ignas, 2014). Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA yang memadukan antara teori dengan penjelasan gambar. Alasan tersebut pun sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Fajrin & Mulyani,

2015) yang menunjukkan adanya pengaruh positif pada hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dengan penggunaan media komik. Peningkatan minat belajar siswa IPS kelas V SD dengan penggunaan media komik digital juga terjadi di beberapa penelitian lain. Penggunaan media tersebut dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan validasi hasil uji coba oleh guru serta respon peserta didik (Sukmanasa et al., 2017).

Berdasarkan pemaparan di atas, terlihat bahwa penggunaan media komik berdampak pada hasil belajar siswa. Alasan inilah yang menjadi dasar peneliti melakukan penelitian dengan judul pengaplikasian media pembelajaran komik bergambar sebagai upaya dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 5 pasui Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dirancang bersiklus sesuai dengan prinsip Penelitian Tindakan Kelas, yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dengan penerapan media komik bergambar.

Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2019/2020 semester ganjil dengan memilih peserta didik kelas V SDN 5 Pasui sebagai subjek penelitian.

Instrumen Penelitian

Lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar digunakan sebagai instrument dalam mengumpulkan data.

Indikator Kinerja

Penelitian tindakan kelas ini dirancang pelaksanaannya dalam beberapa siklus yang terdiri dari beberapa pertemuan persiklusnya. Namun demikian bila hasil evaluasi pada suatu siklus menunjukkan ketercapaian indikator yang telah ditetapkan yaitu 85% peserta didik telah memenuhi KKM yaitu 75 maka penelitian di hentikan. Adapun kategorisasi yang digunakan sebagai indikator peningkatan aktivitas dan hasil belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Penilaian Aktivitas Peserta Didik

Interval Persentasi (%)	Kriteria	Kesimpulan
80 – 100	Sangat baik	Aktif
60 – 79	Baik	
40 – 59	Cukup	Tidak aktif
0 – 39	Kurang	

Sumber : (Arikunto, 2012)

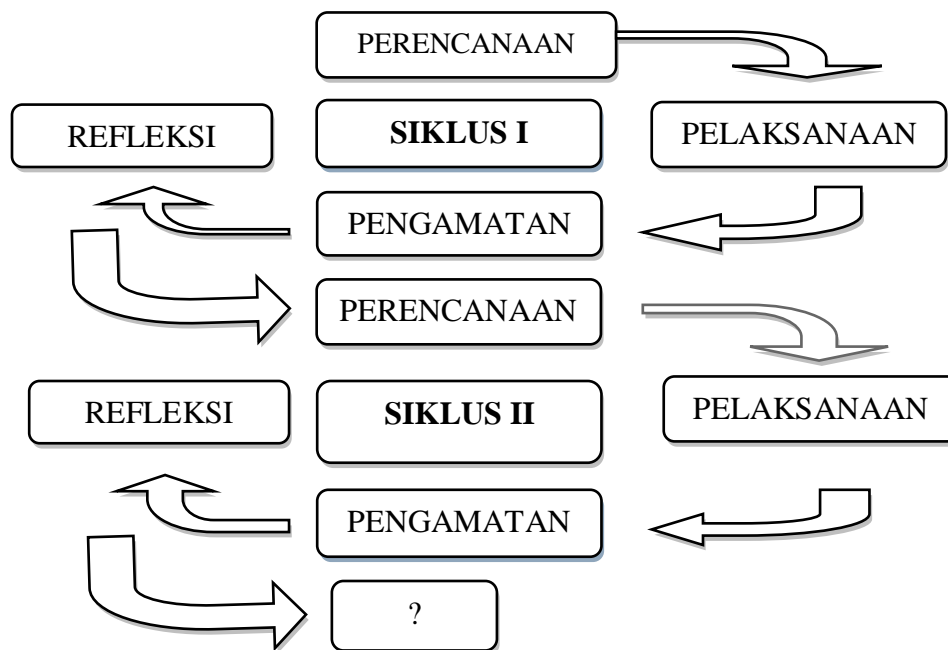
Tabel 2. Kategori Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan KKM

Interval Skor	Keterangan
≥ 75	Tuntas
< 75	Tidak Tuntas

Sumber : KKM IPA SDN 5 Pasui

Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan kelas ini dirancang bersiklus dengan penerapan media pembelajaran komik. Adapun langkah-langkah penelitian yang ditempuh yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan tahap refleksi (Suginam, 2019), dengan model dan bangun sebagai berikut:



Gambar 1. Prosdur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data aktivitas dan hasil belajar siswa dilakukan menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar yang telah disusun berdasarkan indikator yang sebelumnya telah ditentukan. Data-data yang terkumpul kemudian di analisis menggunakan analisis data deskriptif guna mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa disetiap siklus pelaksanaan penelitian. Adapun hasil analis data yang telah dilakukan dipaparkan sebagai berikut:

Aktivitas belajar peserta didik

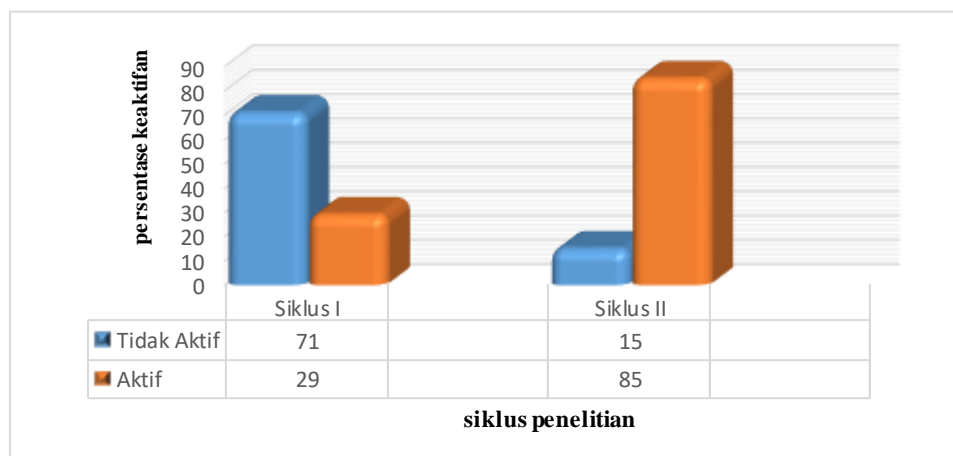
Data aktivitas belajar didapatkan dengan mengamati aktivitas belajar masing-masing peserta didik selama kegiatan pembelajaran menggunakan media komik bergambar. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar dengan bantuan observer. Adapun data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Data Aktivitas Belajar Peserta Didik

Siklus penelitian	Penafsiran	Persentasi (%)
Siklus I	Aktif	29
	Tidak aktif	71
	Jumlah	100
Siklus II	Aktif	85
	Tidak aktif	15
	Jumlah	100

Berdasarkan Tabel 3. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran komik bergambar aktivitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Terlihat dari persentasi peserta didik yang aktif pada siklus I sebanyak 29% dan meningkat pada siklus II yaitu sebanyak 85%. Media visual berupa komik bergambar memiliki fungsi atensi yaitu dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran karena kedalaman materi pada media sudah cukup, penyajian materi mudah dipahami dan sistematis, dan jangkauan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal tersebut karena didukung oleh bahasa yang digunakan dalam media dapat dipahami, penulisan dalam materi sesuai (Alfiani et al., 2018; Irwandani & Juariyah, 2016). Adapun Data aktivitas pembelajaran peserta didik, dapat digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Gambar2. Aktivitas Belajar Peserta Didik dari Masing-Masing Siklus Penelitian



Hasil Belajar Peserta Didik

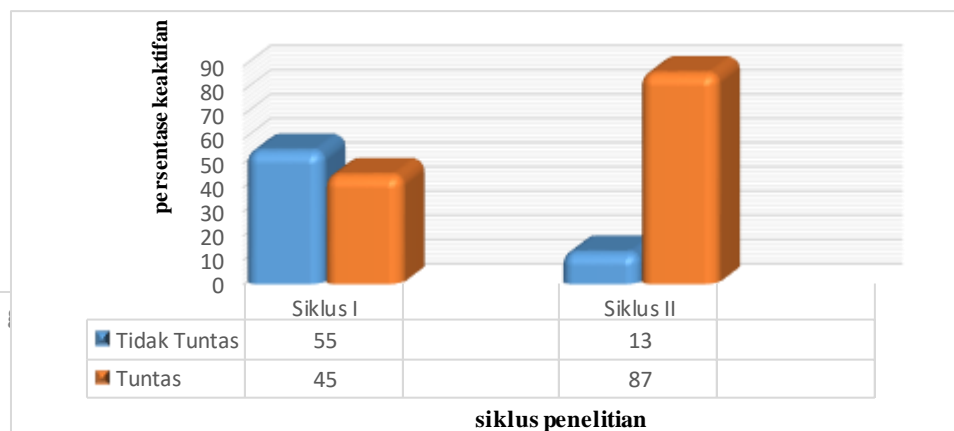
Data hasil belajar peserta didik diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik yang dilakukan disetiap akhir siklus penelitian berupa soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan materi dalam komik bergambar. Berikut ini merupakan data yang diperoleh:

Tabel 4. Data Hasil Belajar Peserta Didik

Siklus penelitian	Nilai KKM	Penafsiran	Persentase (%)
Siklus I	≥ 75	Tuntas	45
	< 75	Tidak tuntas	55
		Jumlah	100
Siklus II	≥ 75	Tuntas	87
	< 75	Tidak tuntas	13
		Jumlah	100

Berdasarkan Tabel 4. disimpulkan bahwa penerapan media komik bergambar pada proses pembelajaran siswa kelas V SDN 5 Pasui, dapat meningkatkan hasil belajar. Terlihat dari persentase nilai yang mencapai KKM pada siklus I sebanyak 55% dan meningkat pada siklus kedua sebanyak 87%. Media pembelajaran komik bergambar mengandung fungsi afektif dan merupakan media pembelajaran visual yang mengandung teks bergambar, gambar atau lambang dapat mengugah emosi dan sikap peserta didik. Selain itu media komik bergambar mengandung fungsi kognitif yaitu lambang visual atau gambar memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran karena peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat informasi atau pesan yang termuat dalam gambar (Levie. et, al, 2012). Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Puspitorini et al., 2014) yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar kognitif dan afektif pembelajaran IPA peserta didik Sekolah Dasar dengan penggunaan media komik. Adapun data hasil belajar peserta didik dapat digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Gambar 3. Hasil Belajar Peserta Didik dari Masing-Masing Siklus Penelitian



KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengaplikasian media pembelajaran berupa komik bergambar berpengaruh pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 5 Pasui Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. (2018). Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran Ips (Ekonomi) Di Smp. *Jurnal Ecogen*, 1(2), 439. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v1i2.4766>
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Fajrin, E. R., & Mulyani. (2015). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA TEMA INDAHNYA NEGERIKU DI SEKOLAH DASAR. *JPGSD*, 03(02).
- Ignas. (2014). *Membuat Komik Strip Online Gratis* (Ignas (ed.); 1st ed.).
- Irwandani, I., & Juariyah, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 33–42. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103>
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 413–420. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>
- Saputra, M., Abidin, T. F., Ansari, B. I., & Hidayat, M. (2018). The feasibility of an Android-based pocketbook as mathematics learning media in senior high school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1088, 12056. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012056>
- Suginam, A. (2019). UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU KELAS DALAM PROSES PEMBELAJARAN MELALUI SUPERVISI AKADEMIK DI SD NEGERI 4 MATARAM. *Jurnal Paedagogy*, 6(2), 41–48. <https://doi.org/10.33394/jp.v6i2.2530>
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DI

KOTA BOGOR. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171.
<https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>