

Pengaruh Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Ii Di SDN 5 Kasongan Lama Kecamatan Katingan Hilir Kabupaten Katingan Tahun Ajaran 2024/2025

Kika¹, Joni Bungai², Abdul Rahman Azahari³

Program Studi Magister Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Palangka Raya
Email : kikalearryh058@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the problems that occur at SDN 5 Kasongan Lama, namely the scores obtained by students are still far from the set KKM. Based on observations, it is also known that one of the causes of the low learning outcomes of Indonesian Language is the lack of interest of students in learning Indonesian Language subjects and the lack of use of media in classroom learning. The purpose of this study is to increase the interest and learning outcomes of grade II students in Indonesian Language subjects at SDN 5 Kasongan Lama by using comic media. This research is included in the type of quasi-experimental research carried out in two classes. The experimental class consists of eight meetings. The control class consisted of six meetings. The subjects of this study were grade II students of SD Negeri 5 Kasongan Lama in the Indonesian Language subject in the odd semester of the 2024/2025 Academic Year, totaling 30 students from the experimental class and 29 students from the control class. Data collection techniques used pretest, posttest, questionnaires, and documentation. The data analysis technique used in this study was quantitative data and Data analysis was calculated using the Chi-square formula, Fisher's formula and T-test formula. The results of the study showed that the average pretest value of student learning outcomes in the experimental class was 60.5 and the average posttest value of student learning outcomes in the experimental class after participating in learning using comic media increased by 78.83. Based on these data, it shows that there is an influence of the posttest of 18.33. and the average value of p_7 student learning interest in the experimental class was 29.23 and the average p_8 student learning interest in the experimental class in both meetings used comic media in the learning process, both meeting 7 and meeting 8 and experienced an increase of 2.9 or 7.3%. Furthermore, it can be concluded that there is a positive influence that comic media can increase the interest and learning outcomes of class II students of SDN 5 Kasongan Lama in the 2024/2025 academic year.

Keywords: Comic Media, Learning Interest, Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi di SD Negeri 5 Kasongan Lama, yaitu nilai yang diperoleh peserta didik masih jauh dari KKM yang ditetapkan. Berdasarkan observasi juga diketahui bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia adalah kurangnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia serta kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 5 Kasongan Lama dengan menggunakan media komik. Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian kuasi eksperimen yang dilaksanakan dalam dua kelas. Kelas eksperimen terdiri dari delapan kali pertemuan. Kelas kontrol terdiri dari enam kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri 5 Kasongan Lama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia semester ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 30 peserta didik dari kelas eksperimen dan 29 peserta didik dari kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan pretest, posttest, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan Analisis data dihitung dengan menggunakan rumus Chi-kuadrat, rumus fisher dan rumus T-tes. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 60,5 dan rata-rata *posttest* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media komik mengalami peningkatan sebesar 78,83. Berdasarkan data-data tersebut menunjukkan adanya pengaruh dari *posttest* sebesar 18,33. dan nilai rata-rata p_7 minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 29,23 dan rata-rata p_8 minat belajar siswa pada kelas eksperimen kedua pertemuan menggunakan media komik dalam proses Pembelajaran baik itu pertemuan 7 ataupun pertemuan 8 dan mengalami peningkatan sebesar 2,9 atau 7,3%. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif bahwa media komik dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas II SDN 5 Kasongan Lama tahun ajaran 2024/2025.

Kata kunci: Media Komik, Minat Belajar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Kurangnya minat peserta didik untuk ikut aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga berdampak pada hasil belajar yang juga rendah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara optimal. Hasil prasurvey menunjukkan dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) 75, hanya 11 orang peserta didik dari 30 peserta didik yang mampu mencapai nilai KKM. Jadi persentase hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 36,66 %. rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 5 kasongan lama disebabkan pada proses pembelajaran sebelumnya, guru cenderung tidak menggunakan media sehingga minim aktivitas untuk memunculkan keaktifan peserta didik. dalam pendidikan guru adalah orang bertanggung jawab untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, penuh dengan kreativitas, dan inovasi sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan partisipasi belajar peserta didik yang berakibat pada peningkatan hasil belajar.

METODE

Desain penelitian yang digunakan yaitu *matching pretest posttest control group design* yang secara skematis, eksperimen dengan menggunakan media komik dan kelompok kedua sebagai kelompok kontrol dengan tidak menggunakan media komik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen dengan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*, dengan bentuk penelitian yang diterapkan menggunakan *pretest-posttest control group design*. Desain ini menggunakan 2 rombongan belajar, yaitu rombongan eksperimen dan rombongan kontrol. Rombongan belajar eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan penerapan media komik, sedangkan rombongan belajar kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan. Menurut Sugyono (2016: 112) “Dalam desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.” Dalam hal ini *pretest* yang digunakan peneliti adalah penilaian proses.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas II-A dan kelas II-B SDN 5 Kasongan Lama pada Bab 2 menjaga kesehatan mata dengan tema tentang mengenal berbagai cara untuk menjaga Kesehatan mata menggunakan media komik untuk kelas eksperimen sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional pada penerapan dan perlakuannya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua jenis tes yaitu tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Instrumen yang diberikan pada siswa untuk *pretest* dan *posttest* sebelumnya telah divalidasi. Validitas tersebut telah dikonsultasikan oleh ahli dalam bidangnya dan telah dinyatakan valid serta layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Sebelum dilakukan penelitian dengan menggunakan media komik, siswa diberikan tes awal atau *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah dilaksanakan *pretest hasil belajar* didapat bahwa nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen sebesar 60,5 dan kelas kontrol sebesar 59,65. Dalam pembelajaran yang diberikan pada tahap *pretest* terlihat siswa belum menunjukkan antusias dalam belajar, siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya pada proses penelitian (*posttest*) peneliti memberikan perlakuan menggunakan media komik kepada siswa kelas II-A untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol kepada siswa kelas II-B, untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media komik dan konvensional sebagai pembandingan terhadap minat dan hasil belajar siswa. Rata-rata hasil nilai hasil belajar yang diperoleh setelah dilaksanakan *posttest* sebesar 78,83 untuk kelas eksperimen (II-A) atau kelas yang diberlakukan penggunaan media komik sedangkan rata-rata hasil nilai hasil belajar yang diperoleh untuk kelas kontrol (II-B) untuk kelas tanpa perlakuan

adalah sebesar 63,27. Dalam pelaksanaan *posttest* pada kelas eksperimen terlihat perilaku siswa menunjukkan antusias yang tinggi dan siswa lebih memperhatikan serta mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Sedangkan pelaksanaan *posttest* pada kelas kontrol terlihat perilaku siswa yang masih sama atau tidak ada perubahan yang signifikan seperti *pretest* awal yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai hasil belajar rata-rata *pretest* sebesar 60,5 dan *posttest* sebesar 78,83 untuk kelas eksperimen. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 59,65 dan *posttest* sebesar 63,27 Berdasarkan data-data tersebut menunjukkan adanya pengaruh sebesar 14,13% untuk kelas eksperimen. Untuk rata-rata nilai hasil belajar tiap *treatment* juga menunjukkan peningkatan dengan hasil rata-rata peningkatan tiap pertemuan kelas eksperimen sebesar 5,5% pada *treatment* 1, pada *treatment* 2 sebesar 1%, pada *treatment* 3 sebesar 2,06%, pada *treatment* 4 sebesar 2,77%, pada *treatment* 5 sebesar 5%, dan pada *posttest* sebesar 2%. Sedangkan untuk taraf peningkatan keseluruhan sebesar 18,33%.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai minat belajar rata-rata *p7* sebesar 29,23 dan *p8* sebesar 32,13 untuk kelas eksperimen. Berdasarkan data-data tersebut menunjukkan adanya pengaruh sebesar 7,3% untuk kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa media komik berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN 5 Kasongan Lama.

Data hasil uji-t Hasil Belajar juga menunjukkan adanya pengaruh bahwa media komik berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen yaitu $t_{hitung} = 3,40$ dan $t_{tabel} = 2,04$ dengan taraf signifikan 5%. Kriteria hipotesis yang didapat yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} .

Data hasil uji-t Minat Belajar juga menunjukkan adanya pengaruh bahwa media komik berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen yaitu $t_{hitung} = 8,78$ dan $t_{tabel} = 2,04$ dengan taraf signifikan 5%. Kriteria hipotesis yang didapat yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} .

KESIMPULAN

Hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif media komik terhadap keterampilan minat dan hasil belajar siswa kelas II SDN 5 Kasongan Lama tahun ajaran 2024/2025. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata *pretest* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 60,5 dan rata-rata *posttest* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media komik mengalami peningkatan sebesar 78,83. Berdasarkan data-data tersebut menunjukkan adanya pengaruh dari *posttest* sebesar 18,33. Untuk rata-rata tiap *treatment* hasil belajar juga menunjukkan peningkatan dengan hasil rata-rata peningkatan tiap pertemuan kelas eksperimen sebesar 5,5% pada *treatment* 1, pada *treatment* 2 sebesar 1%, pada *treatment* 3 sebesar 2,06%, pada *treatment* 4 sebesar 2,77%, pada *treatment* 5 sebesar 5%, dan pada *posttest* sebesar 2%, yang menunjukkan adanya pengaruh sangat tinggi meningkatnya hasil belajar siswa kelas II-A. dan nilai rata-rata *p7* minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 29,23 dan rata-rata *p8* minat belajar siswa pada kelas eksperimen kedua pertemuan menggunakan media komik dalam proses Pembelajaran baik itu pertemuan 7 ataupun pertemuan 8 dan mengalami peningkatan sebesar 2,9 atau 7,3%.

Data hasil uji t hasil belajar yang diperoleh untuk kelas eksperimen (II-A) yaitu $t_{hitung} = 3,40$ dan $t_{tabel} = 2,04$. Kriteria hipotesis yang didapat lebih besar dari t_{tabel} kelas eksperimen ($3,40 \geq 2,0$) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif, bahwa media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 5 Kasongan Lama tahun ajaran 2024/2025.

Data hasil uji t Minat belajar yang diperoleh untuk kelas eksperimen (II-A) yaitu $t_{hitung} = 8,78$ dan $t_{tabel} = 2,04$. Kriteria hipotesis yang didapat lebih besar dari t_{tabel} kelas eksperimen ($8,78 \geq 2,0$) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif, bahwa media komik dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas II SDN 5 Kasongan Lama tahun ajaran 2024/2025.

Media komik merupakan media yang sesuai diterapkan pada siswa untuk belajar karena akan berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2010) *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azizi, Mukhlas, & Prasetyo, Sigit. (2017). Kontribusi Pengembangan Media Komik Ipa Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa Mi/Sd. *AL-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. 9(2): 185.
- Aslamiyah. L., Masturi., & S. E. Nugroho. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Integrasi Interkoneksi Nilai- Nilai Alquran. *Unnes Physics Education Journal*, 4(2), 44-52. Book Company. 1981.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482.
- Hujair AH Sanaky. (2013) *Media Pembelajaran Interaktif-Inivatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Hastjarjo T.Dicky. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. Volume 27. Nomor 2, Halaman 187-203. *Buletin Psikologi*.
- Lestari, D. I., & Projosantoso, A. K. (2016). Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. 2 (2):145-155.
- Sugiono. (2015). “*Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuningtyas, R. & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.