

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SEJARAH

Aditya Eko Prasetyono, Tontowi Amsia dan Yustina Sri Ekwandari

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704 947, faximile (0721) 704 624

e-mail: adityaekoprasetyono@gmail.com

Hp. 085783666961

The purpose of this study was to determine whether there is any significant effect and how much significance level of the effect of implementing the comic media learning on the cognitive achievement of students in Class XI history Lesson IPS Swadhipa Natar high school academic year 2013/2014. The method used was quantitative with a quasi-experimental design. Based on the analysis of quantitative data can be concluded that there is a significant influence and the effect of the application of the media significance level of comic learning is equal to 0.61.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dan besarnya taraf signifikansi pengaruh penerapan media komik terhadap hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Swadhipa Natar Tahun Pelajaran 2013/2014. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Berdasarkan analisis data secara kuantitatif dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan besarnya taraf signifikansi pengaruh penerapan media komik adalah sebesar 0,61.

Kata kunci: hasil belajar kognitif, komik, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media .

- a. Menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2013:2) guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang meliputi: Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar;
 - b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
 - c. Seluk beluk proses belajar;
 - d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
 - e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;
 - f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan;
 - g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;
 - h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran;
 - i. Usaha inovasi dalam media pendidikan.
- Media sebagai salah satu komponen dari pengajaran yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan materi dari guru kepada siswa. Dengan adanya media yang mendukung proses pembelajaran, akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran juga dianggap efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Santoso S. Hamijaya (dalam Ahmad Rohani, 1997:2) media merupakan semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Media merupakan salah satu komponen pengajaran yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Dengan adanya media yang mendukung dalam proses pembelajaran maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran dipakai sebagai saluran atau alat perantara untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Dengan adanya media yang kreatif maka mampu merangsang siswa untuk menyukai pelajaran tersebut. Media pembelajaran juga dapat menambah efektifitas komunikasi dan interaksi antara pengajar dan siswa. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut Amir Hamzah Suleiman, media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

1. Alat-alat audio, yaitu alat-alat yang menghasilkan bunyi atau suara. Contoh: *cassette, tape recorder* dan radio.
2. Alat-alat visual yaitu alat-alat yang dapat memperlihatkan rupa atau bentuk, yang kita kenal sebagai alat peraga. Alat-alat visual atau alat-alat peraga ini terbagi atas:
 - a. Alat-alat visual dua dimensi
 - b. Alat-alat visual tiga dimensi
 - 1) Alat-alat visual dua dimensi terbagi dua pula, yaitu:
 - a) Alat-alat visual dua dimensi pada bidang yang tidak transparan
Contoh: Gambar di atas kertas atau karton, gambar yang diproyeksikan dengan *opaque proyektor*, lembaran balik, wayang beber, grafik, diagram, bagan, poster, gambar hasil cetak saring, dan foto.
 - b) Alat-alat visual dua dimensi pada

bidang yang transparan.

Contoh: *Slide, filmstrip*, lembaran transparan untuk *overhead projector*.

2) Alat-alat visual tiga dimensi. Disebut tiga dimensi karena mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi.

Contoh: Benda asli, model, contoh barang atau *specimen*, alat tiruan sederhana, atau *mock up*. Termasuk di dalamnya diorama, pameran dan bak pasir.

3. Alat-alat audio-visual yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit.

Contoh: Film bersuara dan televisi.

Dengan berkembangnya teknologi tentu lah tidak begitu sulit untuk mencari media sebagai alat pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio-visual. Salah satu media yang disukai oleh semua kalangan baik itu anak-anak, remaja, maupun dewasa adalah media komik.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang telah peneliti lakukan sebelumnya di SMA Swadhipa Natar bahwa sekolah tersebut mempunyai fasilitas belajar yang cukup lengkap sehingga memungkinkan guru menggunakan fasilitas tersebut untuk menunjang guru dalam menggunakan media pembelajaran. Di SMA Swadhipa Natar dalam proses pembelajaran telah menggunakan beberapa media pembelajaran seperti salah satu contohnya adalah media *power point*. Rata-rata guru di sana menggunakan media *power point* sebagai media penunjang pembelajaran.

Melihat situasi aktifitas pembelajaran di SMA Swadhipa Natar dimana terlalu sering guru menggunakan media *power point* maka peneliti mengambil langkah untuk menggunakan media lain sebagai penelitian. Media yang peneliti gunakan adalah media pembelajaran komik. Ini bertujuan agar siswa tidak merasa bosan dengan media yang digunakan.

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 sehingga komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Komik bisa berbentuk buku, lembaran cerita bergambar, cerita dalam surat kabar dan majalah, atau dalam bentuk film kartun. Kebanyakan komik berkaitan dengan hal-hal yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Kisah ceritanya berisi tentang petualangan sang tokoh yang dibumbui dengan kelucuan sehingga daya tariknya tidak mudah hilang begitu saja. Komik memiliki cerita yang ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi. Selain itu komik dibuat lebih hidup dan diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas. Komik merupakan cerita kartun yang memerankan suatu karakter dalam suatu cerita dengan maksud menyampaikan isi cerita kepada pembaca. Komik instruksional dalam pendidikan bersifat edukatif dan menciptakan unsur penyampaian pesan yang jelas serta komunikatif. Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik membacanya tanpa harus dibujuk (Ahmad Rohani, 1997:79). Komik yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis komik ringan (*comic simple*). Komik yang satu ini adalah komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang difotokopi dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik sehingga komik dapat digunakan dengan mudah oleh siswa. Media komik ini digunakan untuk melihat pengaruh hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai hasil *posttest* yang diberikan kepada siswa disetiap akhir pembelajaran. Peningkatan hasil pembelajaran yang dinilai adalah hasil belajar kognitif siswa yang telah diajar dengan menggunakan media pembelajaran komik. Untuk itu perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui tentang pengaruh penggunaan media komik

terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Swadhipa Natar Tahun Pelajaran 2013/2014.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2013:6), metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu (Wina Sanjaya, 2013:87). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Penelitian ini juga dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen. Penetapan jenis penelitian *quasi experiment* (eksperimen semu) ini dengan alasan bahwa penelitian ini berupa penelitian pendidikan yang menggunakan manusia sebagai subjek penelitian.

Penelitian ini dilakukan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran pada siswa Kelas XI IPS SMA Swadhipa Natar. Penelitian ini memiliki satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media komik. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014:80).

Populasi ini bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar benda yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Tabel 1. Jumlah Populasi siswa Kelas XI di SMA Swadhipa Natar tahun pelajaran 2013/2014

No	Kelas	Siswa		Jumlah Total
		L	P	
1	XI IPS 1	11	21	32
2	XI IPS 2	11	19	30
Jumlah				62

Sumber : Tata Usaha SMA Swadhipa Natar Tahun Pelajaran 2013/2014.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2014:81). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2014:85).

Sampel pada penelitian ini adalah kelas XI IPS 1 SMA Swadhipa Natar sebagai objek penelitian. Sampel dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu yang sebelumnya telah dikonsultasikan kepada guru Mata Pelajaran Sejarah di SMA Swadhipa Natar. dengan pertimbangan

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014:38). Media komik merupakan variabel independen atau variabel bebas (X) dan hasil belajar kognitif siswa variabel dependen atau variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat (Y).

Operasional variabel merupakan definisi yang akan dioperasionalkan dan dapat diukur, setiap variabel akan dirumuskan dalam bentuk rumusan tertentu berguna untuk membatasi ruang lingkup yang dimaksud dan memudahkan pengukurannya, agar setiap variabel dalam penelitian ini dapat diukur dan diamati.

Media pembelajaran komik merupakan media pembelajaran alternatif yang menekankan pada media visual dalam prakteknya. Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Cerita kartun yang menonjolkan gambar untuk menjelaskan isi cerita kepada pembaca. Bisa berbentuk buku, lembaran cerita bergambar, cerita dalam surat kabar dan majalah, atau dalam bentuk film kartun. Kebanyakan komik berkaitan dengan hal-hal yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Kisah ceritanya berisi tentang petualangan sang tokoh yang dibumbui dengan kelucuan sehingga daya tariknya tidak mudah hilang begitu saja.

Media komik merupakan media berbasis cetak. Hal tersebut berdasarkan proses dan sifat media tersebut. Media komik memiliki beberapa proses antara lain meliputi menggambar manual, gambar scanner, editing dengan program photoshop dan proses pewarnaan. Setelah selesai dengan proses tersebut maka media komik akan melalui proses percetakan. Media komik digolongkan menjadi bahan cetak yang memerlukan proses percetakan untuk memperbanyak media tersebut serta memerlukan proses editing sebelum mencetak.

Hasil belajar secara normatif merupakan hasil penelitian terhadap kegiatan pembelajaran sebagai tolak ukur tingkat keberhasilan siswa dalam memahami pembelajaran yang dinyatakan dengan nilai berupa huruf dan angka. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang diperoleh siswa tersebut setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Terjadi perubahan perilaku tersebut dapat diamati diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan siswa sebagai hasil belajar dan proses interaksi dengan lingkungannya yang diwujudkan dalam pencapaian hasil belajar kognitif.

Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2014:145) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi ini dilakukan selama peneliti melakukan penelitian di SMA Swadhipa Natar.

Tes atau kuis merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Suharsimi Arikunto, 2011:52). Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah alat untuk menentukan atau mengukur hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. Tes yang digunakan berupa tes formatif pilihan ganda yang diadakan setiap akhir kompetensi dasar atau pada waktu yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan adalah *post-test*. *Posttest* digunakan untuk mengambil data kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan. *Post-test* berupa tes formatif pilihan ganda yang berjumlah 10 soal pada setiap pertemuan yang terbagi ke dalam 6

ranah kognitif yaitu pengetahuan C1, pemahaman C2, penerapan C3, analisis C4, sintesis C5, dan evaluasi C6.

Menurut Margono (2000:18) bahwa dokumentasi merupakan pengumpulan data melalui peninggalan tertulis berupa arsip termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil dan lain-lain. Pada penelitian ini, dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data yang sudah ada, seperti data siswa kelas XI IPS SMA Swadhipa Natar Tahun Ajaran 2013/2014.

Teknik kepustakaan digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penulisan dalam penelitian ini, seperti teori-teori yang sesuai dengan materi yang dibutuhkan, konsep-konsep dalam penelitian, serta data-data yang diambil dari berbagai referensi. Kk

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2014:121). Penentuan sah tidaknya suatu alat instrumen bukan ditentukan oleh instrumen itu sendiri, tetapi ditentukan dari hasil pengujian atau skor yang diperoleh dari alat instrumen tersebut (Hamzah Uno, 2007:103). Fungsi validitas instrumen adalah untuk menentukan keshahihan instrumen sehingga jika instrumen tersebut digunakan untuk mengumpulkan data atau digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang tidak diragukan lagi hasil yang diperoleh dari instrumen tersebut (Hamzah Uno, 2007:104). Berkaitan dengan hal tersebut, untuk menguji seberapa valid instrumen penelitian yang akan digunakan, peneliti menganalisisnya dengan teknik konstruksi atau validitas konstruk. Dalam

hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berdasarkan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun (Sugiyono, 2014:125). Penentuan kesesuaian antar variabel dapat dilakukan oleh penilaian ahli dalam hal ini adalah guru Mata Pelajaran Sejarah kelas XI.

Realibilitas adalah tingkat ketepatan, ketelitian atau keakuratan sebuah instrumen. Jadi realibilitas menunjukkan apakah instrumen tersebut secara konsisten memberikan hasil ukuran yang sama tentang sesuatu yang diukur pada waktu yang berlainan (Misbahuddin dan Iqbal Hasan, 2013:298). Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama pula. Rumus yang digunakan untuk tes objektif adalah menggunakan rumus *Sperman Brown* :

$$r_{ll} = (2 \cdot r_b) / (1 + r_b)$$

Keterangan:

r_{ll} = Koefisien realibilitas internal seluruh item

r_b = Korelasi product moment antara belahan

Setelah mendapatkan hasil pengujian validitas maka dilakukan pengujian realibilitas, butir-butir yang lolos dari pengujian validitas tersebut. Pada pengujian realibilitas instrumen ini dilakukan dengan menggunakan teknik belah dua yang dianalisis dengan rumus *Sperman Brown*. Prosedurnya adalah sebagai berikut :

1. Butir-butir instrumen dibelah menjadi dua kelompok yaitu kelompok instrumen ganjil dan kelompok instrumen genap

2. Skor total tiap kelompok kemudian dikorelasikan dengan rumus Spermman Brown

3. Nilai r hitung kemudian dikonsultasikan dengan r tabel pada taraf nyata 5 % dengan db = 40-2 = 38 (0,320) (Misbahuddin dan Iqbal Hasan,2013:308).

Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat reliabilitas sebagai berikut:

Antara 0,00 s.d 0,20 : sangat rendah

Antara 0,20 s.d 0,40 : rendah

Antara 0,40 s.d 0,70 : sedang

Antara 0,70 s.d 0,90 : tinggi

Antara 0,90 s.d 1,00 : sangat tinggi

(Suharsimi Arikunto,2010:319).

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran berupa komik, menguji tingkat validasi dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada mata pelajaran sejarah. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Untuk mengetahui apakah data yang diambil dari sampel penelitian yang terpilih merepresentasikan populasi, maka biasanya dilakukan uji normalitas terhadap data tersebut. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji Chi-Kuadrat menurut Sudjana (2005: 273).

Hipotesis :

H₀ : kedua kelompok data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H₁ : kedua kelompok data dari populasi tidak berdistribusi normal

a. Taraf Signifikansi

Taraf signifikansi yang digunakan α=5%

b. Uji Statistik

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{O_i - E_i}{E_i}$$

keterangan:

O_i = frekuensi harapan

E_i = frekuensi yang diharapkan

k = banyaknya pengamatan

c. Keputusan Uji

Tolak H₀ jika $\chi^2 \geq \chi^2_{(1-\alpha)(k-3)}$ dengan taraf α = taraf nyata untuk pengujian. Dalam hal lainnya H₀ diterima.

Setelah data penelitian diperoleh, kemudian dilakukan analisis data untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Peneliti menggunakan uji t atau uji signifikansi untuk mengetahui pengaruh.

Pengujian hipotesis pertama untuk mengetahui adakah pengaruh menggunakan uji signifikansi digunakan uji *t paired* menurut Sudjana (2005: 242) dengan rumus sebagai berikut.

$$t_{hitung} = B / (SB / \sqrt{n})$$

Keterangan:

B = Rata-rata Selisih antara *post tes-pre test*

SB= Simpangan baku Selisih antara *post tes - pre test*.

\sqrt{n} = akar dari jumlah sampel.

Kriteria pengujian hipotesis uji t apabila *t hitung* > t tabel dengan dk = n-1 dan 0.05, maka H₀ ditolak. Sebaliknya H₁ diterima.

Hipotesis yang kedua Untuk melihat taraf signifikansi pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar kognitif siswa, menggunakan rumus korelasi, pendapat Siregar (2013: 387) rumus korelasi adalah sebagai berikut :

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (x)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

yang akan dilihat menggunakan tabel signifikan antara hubungan kedua variabel menggunakan korelasi (r) menurut Sofyan Siregar (2013: 337) sebagai berikut :

Tabel 2 Taraf Signifikansi

No	Nilai Korelasi (r)	Taraf Signifikansi
1	0,00 – 0,199	Sangat Lemah
2	0,20 – 0,399	Lemah
3	0,40 – 0,599	Cukup
4	0,60 – 0,799	Kuat
5	0,80 – 0,100	Sangat Kuat

Menurut Sofyan Siregar (2013: 337), “Nilai koefisien korelasi berada di antara -1 sampai 1 yaitu apabila $r = -1$ korelasi negatif sempurna, artinya taraf signifikansi dari pengaruh variabel X terhadap variabel Y sangat lemah dan apabila $r = 1$ korelasi positif sempurna, artinya taraf signifikansi dari pengaruh variabel X terhadap variabel Y sangat kuat”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMA Swadhipa Natar terletak di sebelah Utara Kota Bandar Lampung yang notabene sebagai Ibu Kota Propinsi Lampung, dan berbatasan dengan Kabupaten Lampung Tengah yang terletak di Jalan Swadhipa No. 217 Bumisari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Jarak SMA Swadhipa Natar dari Ibukota Propinsi/Kota ± 20 km.

Nomor Statistik SMA Swadhipa Natar 30.4.12.01.14.016 pada tahun 1989, nomor NDS L 01034002 sesuai dengan Surat Keputusan Izin Pendirian dari Kanwil Depdikbud tanggal 02 Januari 1989 nomor 011/C/Kep/I/89. SMA Swadhipa adalah sekolah swasta di bawah naungan Yayasan

Swadaya Himpunan Pemuda (SWADHIPA), yang didirikan pada tanggal 17 Maret 1980, dengan akte notaris Imam Ka'aruf, S.H No. 58 tahun 1980. Awal kegiatan pembelajaran dimulai pada tahun 1980 dengan status sekolah Terdaftar, pada tahun 1992 mendapat status Diakui.

Berdasarkan Surat Keputusan Dikdasmen tanggal 2 Januari 1991 No. 476/C/Kep/I/1, dan pada tahun 2005 mendapat status Terakreditasi B berdasarkan Surat Keputusan Badan Akreditasi Sekolah Propinsi Lampung tanggal 11 Agustus 2005 No. 04/BASPROP/LAMP/2005. Pada tahun 2010 status menjadi Terakreditasi A dengan No. 080/BAP-SM/12-LPG/2010. Dalam proses kegiatan pembelajaran berdasarkan kurikulum yang dikembangkan (KTSP) maka pada tahun 2012 SMA Swadhipa Natar ditunjuk sebagai salah satu sekolah Model Berbasis TIK (Teknik Informasi Komputer) oleh UPTD Balai Pengembangan Teknologi Pendidikan (BPTP) Dinas Pendidikan Provinsi Lampung.

Penyelenggaraan pendidikan di SMA Swadhipa Natar dibantu oleh tenaga kependidikan yang terdiri dari 4 orang tenaga tata usaha, 1 orang tenaga kepastakawan, 2 orang tenaga laboran, 2 orang tenaga bendahara, 2 orang kebersihan, 1 Orang penjaga malam, 1 orang staf koperasi, 1 orang staf UKS dan 1 orang satpam.

Jumlah Guru SMA Swadhipa sebanyak 33 orang, yang sebagian guru DPK dan sudah bersertifikasi. Kurikulum yang diselenggarakan di SMA Swadhipa Natar KTSP Berbasis TIK.

Pertemuan pertama pada hari Rabu, 7 Mei 2014 dilakukan penelitian dengan hasil belajar Sejarah siswa yang diajarkan menggunakan media komik. Dari jumlah siswa 32 orang yang mengikuti *posttest* sebanyak 25 orang, sedangkan 7 siswa lainnya berhalangan hadir dikarenakan 1 orang sakit, 3 orang izin memiliki

kepentingan keluarga, dan 3 orang lainnya tanpa keterangan.

Berdasarkan nilai *posttest* siswa pada tabel 4.5 diketahui bahwa KKM yang telah ditetapkan sekolah adalah 75, dari 25 siswa yang mengikuti *posttest* pertama yang mencapai KKM hanya 2 siswa dan sisanya 23 siswa belum mencapai KKM.

Berdasarkan pengolahan data skor *posttest* pertama pada kelas eksperimen, maka diperoleh skor tertinggi (*xmaks*) siswa yaitu mencapai 81 sebanyak 1 orang siswa, skor terendah (*xmin*) siswa mencapai 14 sebanyak 1 orang, untuk rata-rata skor (\bar{x}) hasil *posttest* 1 mencapai 49,92.

Pertemuan kedua pada hari Rabu, 14 Mei 2014 dilakukan penelitian dengan hasil belajar Sejarah siswa yang diajarkan menggunakan media komik. Dari jumlah siswa 32 orang yang mengikuti *posttest* sebanyak 28 orang, sedangkan 1 siswa izin, 1 orang berhalangan hadir dikarenakan sakit, dan 2 orang lainnya tanpa keterangan.

Berdasarkan nilai *posttest* siswa pada tabel 4.6 diketahui bahwa KKM yang telah ditetapkan sekolah adalah 75, dari 28 siswa yang mengikuti *Posttest* kedua yang mencapai KKM hanya 11 siswa dan sisanya 17 siswa belum mencapai KKM.

Berdasarkan pengolahan data skor *posttest* kedua pada kelas eksperimen, maka diperoleh skor tertinggi (*xmaks*) siswa yaitu mencapai 85 sebanyak 1 orang siswa, skor terendah (*xmin*) siswa mencapai 28 sebanyak 1 orang, untuk rata-rata skor (\bar{x}) hasil *posttest* 2 mencapai 62,46.

Pertemuan ketiga pada hari Rabu, 21 Mei 2014 dilakukan penelitian dengan hasil belajar Sejarah siswa yang diajarkan menggunakan media komik. Dari jumlah siswa 32 orang yang mengikuti *posttest* sebanyak 30 orang, sedangkan 2 siswa berhalangan hadir dikarenakan tanpa keterangan.

Berdasarkan nilai *posttest* siswa pada tabel 4.7 diketahui bahwa KKM yang telah ditetapkan sekolah adalah 75, dari 30

siswa yang mengikuti *Posttest* ketiga yang mencapai KKM hanya 18 siswa dan sisanya 12 siswa belum mencapai KKM.

Berdasarkan pengolahan data skor *posttest* ketiga pada kelas eksperimen, maka diperoleh skor tertinggi (*xmaks*) siswa yaitu mencapai 90 sebanyak 1 orang siswa, skor terendah (*xmin*) siswa mencapai 28 sebanyak 2 orang, untuk rata-rata skor (\bar{x}) hasil kemampuan berfikir kritis siswa awal mencapai 69,40.

diketahui bahwa setelah diberikan perlakuan dengan penggunaan media komik hasil belajar kognitif siswa meningkat pada setiap indikatornya. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media komik terhadap hasil belajar kognitif siswa. Ada enam indikator dalam ranah hasil belajar kognitif yaitu ranah pengetahuan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), ranah sintesis (C5), dan ranah evaluasi (C6).

Persentase selisih pencapaian rata-rata indikator hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada tabel 4.8 dan grafik 1 pada *posttest* pertama dan *posttest* kedua selisihnya 5,41, sedangkan dari *posttest* pertama dan *posttest* ketiga selisihnya 5,83 hal ini menunjukkan bahwa pada setiap pertemuannya siswa dalam menjawab soal mengalami peningkatan pada setiap indikatornya.

Diketahui pencapaian indikator hasil belajar kognitif siswa yang paling rendah dicapai adalah ranah evaluasi (C6), sedangkan yang paling tinggi pencapaian indikator terdapat pada ranah pengetahuan (C1). Dengan demikian penggunaan media komik lebih tepat dalam pencapaian indikator pada ranah pemahaman (C1).

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media komik terhadap peningkatan hasil belajar Sejarah siswa kelas XI IPS dengan menggunakan uji t paired dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}t \text{ hitung} &= B/(SB/\sqrt{n}) \\t \text{ hitung} &= 2,44/(2/\sqrt{24}) \\&= 2,44/(2/4,89)\end{aligned}$$

$$= 2,44/0,41$$

$$= 5,98$$

Mencari *t* tabel : $n-1$ ($24-1=23$)

t tabel :

$$n = 23$$

$$= 1,714$$

Apabila *t* hitung > *t* tabel dengan $dk = n-2$ dan 0.05, maka H_0 ditolak. Sebaliknya H_1 diterima.

Dilihat dari nilai *t* hitung di atas lebih besar dari *t* tabel diperoleh *t* hitung sebesar 5,98 > *t* tabel sebesar 1,714 berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan kata lain, ada pengaruh media komik terhadap hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI IPS di SMA Swadhipa Natar Tahun Pelajaran 2013/2014.

Berdasarkan uji hipotesis pertama menggunakan uji signifikansi, yaitu dengan uji *t* paired, nilai *t* hitung 5,98 > *t* tabel 1,714 sehingga H_0 ditolak yang berarti bahwa ada pengaruh pada media komik.

Pada uji hipotesis kedua untuk melihat taraf signifikan dari pengaruh media komik terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPS di SMA Swadhipa Natar Tahun Pelajaran 2013/2014 menggunakan rumus korelasi.

Kemudian berdasarkan uji hipotesis kedua menggunakan rumus korelasi dari hasil perhitungan yaitu $r = 0,612$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga taraf signifikansi sebesar 0.612 dilihat dari tabel taraf signifikansi termasuk kategori kuat. Hal ini juga didukung dengan pendapat Muchlish (dalam Galuh Cita Sagami, 2012:20-21) mengemukakan tujuan penggunaan komik sebagai media pembelajaran sebagai berikut; (1) untuk menerjemahkan sumber verbal (tulisan) dan memperjelas pengertian murid, (2) untuk memudahkan siswa berimajinasi (membayangkan) kejadian-kejadian yang terdapat dalam gambar, (3) untuk membantu siswa mengungkapkan ide berdasar gambar narasi yang menyertainya, (4) mengkonkretkan pembelajaran dan

memperbaiki kesan-kesan yang salah dari ilustrasi secara lisan.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh rata-rata pencapaian indikator hasil belajar kognitif siswa pada ranah pengetahuan (C1) sebesar 84,13, rata-rata pencapaian indikator hasil belajar kognitif siswa pada ranah pemahaman (C2) sebesar 72,67, rata-rata pencapaian indikator hasil belajar kognitif siswa pada ranah penerapan (C3) sebesar 49,70, rata-rata pencapaian indikator hasil belajar kognitif siswa pada ranah analisis (C4) sebesar 50,95, rata-rata pencapaian indikator hasil belajar kognitif siswa pada ranah sintesis (C5) sebesar 54,68, dan rata-rata pencapaian indikator hasil belajar kognitif siswa pada ranah evaluasi (C6) sebesar 40,36. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator yang paling tinggi ketercapaiannya adalah ranah pengetahuan (C1) yaitu sebesar 84,13, sedangkan indikator yang paling rendah ketercapaiannya adalah ranah sintesis (C6) yaitu sebesar 40,36.

Berdasarkan uji hipotesis pertama menggunakan uji signifikansi, yaitu dengan uji *t* paired, nilai *t* hitung 5,98 > *t* tabel 1,714 sehingga H_0 ditolak yang berarti bahwa ada pengaruh pada media komik.

Kelebihan media komik jika dipakai dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Memotivasi: Siswa memiliki “ketertarikan yang tak biasa” dan, sebagaimana ditulis “mampu membuat siswa menyelesaikan tugas yang seharusnya diselesaikan dalam satu minggu menjadi satu hari saja” (Sones, 1944, hl. 233). Hasil ekspresi di atas menunjukkan kepada kita bahwa komik benar-benar mampu memotivasi siswa selama proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.
- b. Visual: komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media visual.
- c. Permanen: menggunakan komik sebagai media pembelajaran jauh

berbeda dengan menggunakan film atau animasi. Meskipun film dan animasi merupakan media visual, mereka hanya bisa dilihat tanpa bias mengulanginya sekehendak kita. Komik, berbeda dengannya, merupakan media yang permanen. Sederhananya jika siswa tidak memahami suatu adegan film atau animasi, mereka tidak bisa mengulanginya. Tapi dengan komik, mereka bisa mengulangi sesuka hati mereka.

d. Perantara: komik bisa mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca atau yang memiliki kekhawatiran akan kesalahan.

e. Populer: komik adalah bagian dari budaya populer.

Pada poin pertama dikatakan bahwa media komik dapat meningkatkan hasil belajar. Taraf signifikansi media komik terhadap hasil belajar kognitif dikategorikan kuat. Kategori kuat jika dikaitkan dengan kelebihan media komik maka taraf signifikansi cukup dapat diterima secara rasional. Bisa dikatakan bahwa penggunaan media komik yang diberikan bisa sejalan dengan apa yang dikatakan pada teori dengan penelitian.

Jika dilihat dari tabel 4.10 diketahui bahwa nilai rata-rata test perindikator mengalami kenaikan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif siswa kelas XI IPS 1 setelah diterapkan media komik pada pelajaran Sejarah tiap indikatornya. Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa indikator yang paling tinggi adalah sintesis dan indikator yang paling rendah adalah penerapan.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan oleh peneliti diperoleh kesimpulan bahwa: Ada pengaruh yang signifikan pada penerapan media komik terhadap hasil belajar kognitif siswa Kelas XI IPS pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Swadhipa Natar Tahun Pelajaran 2013/2014 t_{hitung} 5,98 sedangkan t_{tabel}

1,714, dan besarnya taraf signifikansi pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar kognitif siswa Kelas XI IPS pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Swadhipa Natar Tahun Pelajaran 2013/2014 media komik berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Sejarah kelas XI IPS 1 Swadhipa Natar, hal itu dapat dilihat dari nilai t_{hitung} 5,98 > t_{tabel} sebesar 1,714 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima sedangkan taraf signifikansi sebesar 0,61 yang jika di masukkan ke dalam interpretasi korelasi termasuk ke dalam kategori kuat. Kuat signifikansinya media komik terhadap hasil belajar kognitif siswa, sehingga media dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran Sejarah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suhasimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 2011. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Margono. 2000. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Misbahudin dkk, 2013. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Pendidikan Edukatif*. Jakarta. Grafika.
- Sagami, Galuh Cita. 2012. Keefektifan Media Komik Tanpa Teks dalam Pembelajaran Menulis Dongeng Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri

- Wates. Yogyakarta. Skripsi: Penerbit Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siregar, Sofyan. 2013. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- _____. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.