

STUDI PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS KOMIK DENGAN MEDIA *FLIPBOOK MAKER* DITINJAU DARI HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD

Bayu Satryo Nugroho

Prodi PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

Surel: bayusatryo64@gmail.com

Abstract: Comparative Study of the Use of Comic-Based Media with Flipbook Maker Media in terms of Learning Outcomes IPS Students in Grade V Elementary School. This type of research is quantitative research with the design of True Experimental Design. The population in this study were all fifth grade students of SDN Jatingaleh 01 2017/2018 school year. The research sample was the VA class as the experimental class 1 using comic media and the VC class as the experimental class 2 using the Flipbook Maker media. Based on the results obtained, it can be concluded that the use of comic media in experimental class 1 is more able to improve student learning outcomes than Flipbook maker media in experimental class 2 on social studies subjects on the theme of Events in Life and the sub-themes of National Events Regarding the Proclamation of Independence.

Keywords: Media, Comics, Flipbook Maker

Abstrak: Studi Perbandingan Penggunaan Media Berbasis Komik dengan Media *Flipbook Maker* ditinjau dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain *True Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN Jatingaleh 01 tahun ajaran 2017/2018. Sampel penelitian yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen 1 menggunakan media komik dan kelas VC sebagai kelas eksperimen 2 yang menggunakan media *Flipbook Maker*. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik pada kelas eksperimen 1 lebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa daripada media *Flipbook maker* pada kelas ekssperimen 2 pada mata pelajaran IPS pada tema Peristiwa dalam Kehidupan dan sub tema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan.

Kata Kunci: Media, Komik, *Flipbook Maker*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian yang sangat penting untuk meningkatkan sumber daya manusia. Kualitas pendidikan ditentukan oleh proses pembelajaran. Salah satu seseorang melalui proses pembelajaran adalah memiliki pengetahuan yang baru yang selama ini belum diketahui olehnya. Tujuan dari proses pembelajaran adalah memperoleh hasil yang maksimal agar mencapai tujuan dari pendidikan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor

internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi fisiologi dan psikologi (jasmani, motivasi, minat, sikap, dan bakat). Faktor eksternal meliputi dua faktor yaitu meliputi lingkungan sosial dan faktor lingkungan sosial yaitu sekolah, keluarga dan masyarakat. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran oleh pendidik sebagai usaha untuk menyampaikan konsep dan tujuan pembelajaran yang dikemas semenarik mungkin untuk menarik perhatian

peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dianggap mampu untuk menarik perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan serta penggunaan media dapat menghilangkan kebosanan peserta didik ketika pendidik menyampaikan pembelajaran hanya dengan menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan alat bantu media pembelajaran.

Media pembelajaran akan membantu pendidik dalam menyampaikan materi apabila media yang digunakan sesuai dengan materi dan usia peserta didik. Media yang dapat digunakan di sekolah dengan memanfaatkan fasilitas sekolah adalah penggunaan media dengan laptop dan proyektor. Salah satu media yang menggunakan laptop dan proyektor adalah media *flipbook maker*. Menurut Wijayanto yang dikutip dalam jurnal JKPM Vol. 1 No. 1 Tahun 2014 dalam Rasiman pada artikel yang berjudul *Efektivitas Resource E-Based Learning Berbantuan Flipbook Maker Dalam Pelajaran Matematika SMA* dipublikasikan dari Jurnal JKPM mengemukakan bahwa *flipbook maker* adalah sebuah *software* yang mempunyai untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku. Media *flipbook maker* ini jarang digunakan pendidik sebagai media pembelajaran ketika menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media *flipbook maker* dianggap mampu menarik perhatian peserta didik serta mampu menghilangkan rasa jenuh.

Selain penggunaan media *flipbook maker*, penggunaan media komik dianggap mampu menarik perhatian peserta didik dan mampu

menghilangkan rasa jenuh peserta didik terhadap pembelajaran yang konvensional. Menurut Sudjana dan Rivai yang dikutip dari Jurnal Prima Edukasia Vol. 3 No. 1 Tahun 2015 dalam Soeharto pada artikel yang berjudul *Media Serve as Delivery Systems for Educational Communications* dipublikasikan dari jurnal Prima Edukasi mengatakan bahwa peran pokok dari media komik adalah kemampuan dalam menciptakan minat para peserta didik dalam pembelajaran. Media komik ini juga jarang digunakan pendidik sebagai media pembelajaran ketika menyampaikan materi pembelajaran. Media komik yang disampaikan dengan singkat akan membantu peserta didik untuk memahami poin-poin materi pembelajaran. Penggunaan media komik juga dianggap mampu meningkatkan perhatian peserta didik dan mampu menghilangkan kejenuhan peserta didik ketika kegiatan pembelajaran dengan penggunaan metode konvensional.

Oleh karena itu disini peneliti akan membandingkan antara media berbasis komik dengan media *flipbook maker* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 mata pelajaran IPS SD Negeri Jatingaleh 1 Semarang. Oleh karena itu, maka inilah yang melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Studi Perbandingan Penggunaan Media Komik dengan Media *Flipbook Maker* Ditinjau dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 5 SDN Jatingaleh 01 Semarang”. Diharapkan media berbasis komik dan *flipbook maker* atau buku digital ini dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

METODE

Peneliti ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan eksperimen. Disebut penelitian kuantitatif karena terdapat penelitian terhadap populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data hasil penelitian, dan pengolahan data menggunakan statistik yang berupa angka-angka. Peneliti juga menggunakan penelitian eksperimen. Dimana penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan perlakuan dalam belajar. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan penelitian *True Experimental Design* dengan jenis *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2.

PEMBAHASAN

Perbandingan antar dua media ini ditentukan dengan cara melihat nilai *pretest* dan *posttest*, kemudian mengujinya memberikan pembelajaran dengan menggunakan media komik dan media *Flipbook Maker*. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70 sudah terlampaui dan nilai dari *pretest* ke *posttest* mengalami peningkatan.

Data awal yang diperoleh melalui *pretest* kelas eksperimen nilai terendah dapat diketahui sebesar 52 dan nilai tertinggi dapat diketahui sebesar 80 dengan rata-rata 64 dan *pretest* kelas kontrol nilai terendah dapat diketahui sebesar 36 dan nilai tertinggi dapat diketahui sebesar 80 dengan rata-rata 56. Dari data tersebut dilakukan uji persyaratan analisis data menggunakan uji normalitas awal dan homogenitas awal. Uji normalitas awal (*pretest*)

digunakan untuk mengetahui data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak normal sebelum diberi perlakuan dan uji homogenitas populasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki varians yang sama atau tidak. Hal ini untuk menemukan uji statistik selanjutnya. Rumus yang digunakan adalah uji *liliefors* dengan ketentuan bahwa kelompok berdistribusi normal jika memenuhi kriteria $L_0 < L_{tabel}$ yang diukur pada taraf signifikan 0,05 dan $F_{hitung} < F_{tabel}$, jadi H_0 diterima. Artinya varian sama = kedua kelompok homogen Hasil penelitian menunjukkan data sebagai berikut.

Tabel Uji Normalitas Awal (Pretest)

Kelas	N	A	L_0	L_{tabel}	Kesimpulan
Kelas eksperimen 1	30	0,05	0,155	0,161	Berdistribusi normal
Kelas Eksperimen 2	30	0,05	0,155	0,161	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel hasil perhitungan data dari nilai *pretest* kelas eksperimen 1 diperoleh $L_0 = 0,155$ dengan $N = 30$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dari daftar nilai L di dapat $L_{tabel} = 0,161$ karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,155 < 0,161$, maka H_0 diterima. Sedangkan perhitungan data dari nilai *pretest* kelas eksperimen 2 diperoleh $L_0 = 0,155$ dengan $N = 30$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dari daftar nilai L di dapat $L_{tabel} = 0,161$ karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,155 < 0,161$, maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan 2 sampel berasal dari poulasi berdistribusi normal.

Tabel Uji Homogenitas Awal (Pretest)

F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
0,206	1,89	Varians kedua kelas sama

Perhitungan data dari nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $F_{hitung} = 0,206$ dan $F_{tabel} = 1,89$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, jadi H_0 diterima. Artinya varian sama = kedua kelompok homogen. Selanjutnya setelah diperoleh data awal yang berdistribusi normal dan varian kedua kelompok sama guru melakukan uji H_0 pembelajaran menggunakan media komik dan media *Flipbook Maker* selama 3 hari. Pada hari terakhir guru melakukan *posttest*, dari nilai *posttest* tersebut dibandingkan dengan nilai *pretest* apakah ada pengaruh dari pembelajaran menggunakan media komik dan *Flipbook Maker*.

Berdasarkan nilai yang didapat dilakukan lagi uji persyaratan yaitu uji normalitas akhir. Hasil penelitian menunjukkan data sebagai berikut.

Tabel Uji Normalitas Akhir (Postes)

Data	Postes
L_o	0,120
L_{tabel}	0,146

Berdasarkan Tabel hasil perhitungan nilai *posttest* dengan jumlah n sebanyak 37 siswa dan taraf signifikan 0,05 diperoleh $L_o = 0,120$ dan $L_{tabel} = 0,146$. Karena $L_o < L_{tabel}$ yaitu $0,120 < 0,146$ maka H_0 diterima. Artinya sampel berdistribusi normal. Dari data uji normalitas menggunakan uji *liliefors* untuk postes pada sampel memenuhi kriteria pengujian $L_o < L_{tabel}$ perhitungan analisis data diperoleh bahwa hasil postes lebih baik dari kriteria ketuntasan minimal, hal ini menunjukan bahwa sampel berdistribusi normal.

Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran komik dan *Flipbook Maker* maka terkumpul berbagai data seperti rata-rata nilai hasil belajar. Pada rata-rata nilai hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan (*pretest*) diperoleh 65% dan setelah diberi perlakuan (*posttest*) diperoleh rata-rata 79%. Hal tersebut diperkuat dengan hasil perhitungan uji-t hasil belajar siswa diperoleh $t_{hitung} (3,851) > t_{tabel} (2,042)$ maka uji-t hasil belajar siswa ada perubahan yang signifikan.

Berdasarkan analisis data maka diperoleh kesimpulan bahwa media komik dan media *Flipbook maker* untuk mata pelajaran IPS kelas V pada tema Peristiwa dalam Kehidupan dan sub tema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan hasil belajar IPS kelas V SDN Jatingaleh 01 Semarang, dengan rincian hasil sebagai berikut: pada hasil uji t terdapat perbedaan hasil antara *posttest* kelas eksperimen 1 dengan hasil rata-rata sebesar 78,80 dan kelas eksperimen 2 dengan hasil rata-rata 65,333 dan diperoleh $t_{hitung} = 3,851$, selain itu ketuntasan belajar pada *posttest* kelas eksperimen 1 yang telah mencapai KKM 70 terdapat 21 siswa dari 30 siswa, dan untuk kelas eksperimen 2 yang telah mencapai KKM 70 terdapat 10 siswa dari 30 siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik pada kelas eksperimen 1 lebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa daripada media *Flipbook maker* pada kelas eksperimen 2 pada mata pelajaran IPS pada tema Peristiwa dalam Kehidupan dan sub tema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan.

Pada penelitian ini juga membuktikan bahwa ada perubahan sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan pada pembelajaran siswa. Pengaruh penggunaan media pembelajaran komik juga diperkuat dalam kutipan. Menurut Sudjana dan Rivai yang dikutip dari Jurnal Prima Edukasia Vol. 3 No. 1 Tahun 2015 dalam Soeharto pada artikel yang berjudul *Media Serve as Delivery Systems for Educational Communications* dipublikasikan dari jurnal Prima Edukasi mengatakan bahwa peran pokok dari media komik adalah kemampuan dalam menciptakan minat para peserta didik dalam pembelajaran.

Menurut Wijayanto yang dikutip dalam jurnal JKPM Vol. 1 No. 1 Tahun 2014 dalam Rasiman pada artikel yang berjudul *Efektivitas Resource E-Based Learning Berbantuan Flipbook Maker Dalam Pelajaran Matematika SMA* dipublikasikan dari Jurnal JKPM mengemukakan bahwa *flipbook maker* adalah sebuah *software* yang mempunyai untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku. Media *flipbook maker* ini jarang digunakan pendidik sebagai media pembelajaran ketika menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media *flipbook maker* dianggap mampu menarik perhatian peserta didik serta mampu menghilangkan rasa jenuh.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, pengajuan hipotesis, analisis data penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan bahwa media komik dan media *Flipbook maker* untuk mata pelajaran IPS kelas V pada tema Peristiwa dalam Kehidupan sub tema Peristiwa Kebangsaan Sepuluh Proklamasi Kemerdekaan hasil belajar

IPS kelas V SDN Jatingaleh 01 Semarang, dengan rincian hasil sebagai berikut: pada hasil uji t terdapat perbedaan hasil antara *posttest* kelas eksperimen 1 dengan hasil rata-rata sebesar 78,80 dan kelas eksperimen 2 dengan hasil rata-rata 65,333 dan diperoleh $t_{hitung} = 3,851$, selain itu ketuntasan belajar pada *posttest* kelas eksperimen 1 yang telah mencapai KKM 70 terdapat 21 siswa dari 30 siswa, dan untuk kelas eksperimen 2 yang telah mencapai KKM 70 terdapat 10 siswa dari 30 siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik pada kelas eksperimen 1 lebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa daripada media *Flipbook maker* pada kelas eksperimen 2 pada mata pelajaran IPS pada tema Peristiwa dalam Kehidupan sub tema Peristiwa Kebangsaan Sepuluh Proklamasi Kemerdekaan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, agar proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang maksimal sesuai dengan yang diharapkan, maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menciptakan dan memperluas pengetahuan baru untuk guru serta dapat menjadikan sebagai bahan masukan dan kajian dalam rangka meningkatkan partisipasi dan hasil pembelajaran dengan menggunakan media komik ataupun *Flipbook maker*.

Bagi pembaca, media komik direkomendasikan penulis agar tetap diterapkan pada pembelajaran di sekolah karena media ini dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Sedangkan media *Flipbook maker* sendiri adalah suatu media yang dibuat untuk membantu mengatasi

permasalahan belajar baik itu secara klasikal maupun secara individu. Sehingga media komik dan *Flipbook maker* ini juga dapat dicoba dan digunakan untuk mata pelajaran lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Aritonang, Keke. 2008. Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penabur*. No 10. Diakses Juni 2008.
- Haryoko, Spto. 2009. *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. *Jurnal Edukasi Elektro*. Vol 5. No 1. Diakses Maret 2009.
- Mappeasse, M. Yusuf. 2009. *Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar*. *Jurnal Medtek*. Vol 1. No 2. Diakses Oktober 2009.
- Mulyaningsih, Neng Nenden dan Dandan Luhur Saraswati. 2017. *Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker*. *jurnal JPF*. Vol V. No 1. Diakses Maret 2017.
- Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. *Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol VIII. No 2. Diakses 2010.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rasiman. 2014. *Efektivitas Resource E-Based Learning Berbantuan Flipbook Maker Dalam Pelajaran Matematika SMA*. *Jurnal JKPM*. Vol. 1. No. 2. Diakses 2014.
- Soeharto, Hengkang Bara Saputro. 2015. *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD*. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol 3. No 1. Diakses 2015.
- Sugianto, Dony dan dkk. 2013. *Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital*. Vol IX. No 2. Diakses Agustus 2013.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Wahyuningsih, Ary Nur. 2012. *Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi P4QR*.