

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Winara, Ummu Haniyyah

Winara.kim@gmail.com
Ummu.haniyyah@gmail.com

ABSTRAK

Sebagai seorang pendidik harus mengetahui dan dapat membuat sebuah pembaharuan dalam dunia pendidikan agar dapat mengembangkan proses pembelajaran yang kondusif sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal. Salah satu bentuk pembaharuan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif, menarik, menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik dalam hal ini dengan menggunakan media pembelajaran komik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment dengan menggunakan media komik. Penelitian ini menggunakan design *Post Test Only Control Group Design*. Populasinya adalah siswa sekolah dasar kelas IV. Pengambilan sampel dilakukan secara acak (*Random Sampling*). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan media komik terhadap aktivitas belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan metode eksperimen, observasi dan dokumentasi. Distribusi kedua variabel ditemukan normal, dan populasinya mempunyai varian yang homogen. Hasil penelitian dalam lembar observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada kelas eksperimen (87,69%) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (61,34%). Siswa yang menggunakan media komik dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan dalam aktivitas belajarnya.

Kata kunci: aktivitas belajar, media komik

PENDAHULUAN

Guru sebagai seorang pendidik dan sebagai orang yang memberi ilmu pengetahuan kepada anak didik harus betul-betul memahami kebijakan-kebijakan pendidikan. Dengan pemahaman itu guru memiliki landasan-landasan berpijak dalam melaksanakan tugas di bidang pendidikan. Namun, perlu dipahami bahwa guru memang bukanlah satu-satunya sumber belajar, walaupun tugas, peranan, dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sangat penting. Hasil yang dicapai anak didik tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan guru terhadap materi pelajaran yang akan diajarkan, tetapi yang juga ikut menentukan salah satunya yaitu adalah media pembelajaran yang digunakan. Upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar belum mencapai hasil yang maksimal, hal ini dibuktikan dengan masih rendahnya perolehan nilai siswa pada ujian akhir nasional. Berdasarkan hasil observasi awal pada proses belajar mengajar di kelas menunjukkan bahwa interaksi pembelajaran dalam kelas masih rendah. Di kelas siswa cenderung pasif,

kurangnya siswa dalam berpendapat atau bertanya, dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran rendah. Hal ini dapat dilihat dari sedikitnya siswa yang mendengarkan penjelasan guru, bahkan ada siswa yang diam saja dan juga yang bermain-main sendiri saat guru menerangkan pelajaran. Agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal, pendidik harus mengetahui dan dapat membuat sebuah pembaharuan dalam dunia pendidikan agar dapat mengembangkan proses pembelajaran yang kondusif sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal. Salah satu bentuk pembaharuan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif, menarik dan bermakna bagi peserta didik. Menurut Slavin (2006) materi pelajaran hendaknya disajikan dengan cara yang menarik sehingga rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pembelajaran meningkat. Bukan masanya lagi seorang guru hanya mengandalkan ceramah dalam menyampaikan materi. Seorang guru diuntut untuk kreatif dan inovatif dalam membimbing peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, dan penyajian data dengan menarik serta terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Azhar, 2007) Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru menggunakan media pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif didalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar yang maksimal. Media yang digunakan guru terbatas menggunakan media buku pelajaran, hal ini kurang menarik bagi siswa sehingga motivasi peserta didik dalam membaca materi pelajaran sangat rendah, sehingga perlu adanya media yang mampu meningkatkan minat baca, dan media yang mampu meningkatkan minat baca adalah media komik. Susanti (2004) mengemukakan bahwa komik menjadi lebih mampu meningkatkan minat baca dibanding buku pelajaran, karena di dalam komik terdapat gambar-gambar yang menarik dan bahasanya mudah

dipahami. Hal-hal tersebutlah yang melatar belakangi peneliti menggunakan media komik dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dan ditujukan untuk siswa sekolah dasar kelas IV yang mendapatkan materi yang sesuai dengan tema media komik yang disediakan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen kuantitatif. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode observasi . Ada dua variabel yang akan diajukan, yaitu penggunaan media pembelajaran komik sains sebagai variabel pengaruh atau disebut juga dengan variabel bebas, sedangkan aktivitas belajar siswa sebagai variabel terpengaruh atau disebut juga dengan variabel terikat. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan – kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas – tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VI Sekolah Dasar yang mendapatkan materi yang sesuai dengan tema komik yang disediakan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yang digunakan adalah cluster sampling. Observasi dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap aktivitas siswa pada proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran komik saat uji coba lapangan pada prosedur penelitian.. Aktifitas yang diamati berdasarkan lembar. observasi yang terdiri dari 1 indikator dan 5 deskriptor.

PEMBAHASAN

Data observasi yang didapatkan adalah sebagai berikut :

Perbandingan Aktifitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 1. Perbandingan Aktifitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Indikator	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Rata rata deskriptif	Keterangan	Rata rata deskriptif	Keterangan
Aktivitas Siswa	87,69%	Sangat Baik	61,34%	Cukup Baik

Aktivitas siswa menunjukkan indikator tingkat keaktifan siswa di kelas eksperimen termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan di kelas kontrol termasuk dalam kategori cukup. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa dalam menerima materi saat proses belajar mengajar berlangsung. Terlihat jelas keaktifan di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dan hal ini akan mempengaruhi hasil belajar yang akan diperoleh. Di kelas kontrol siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat serta sedikit tanya jawab, sehingga proses belajar monoton dan kurang menarik bagi siswa yang mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh pun kurang maksimal. Beberapa aktivitas siswa yang tidak diharapkan seperti berbicara dengan teman diluar materi pelajaran, berjalan-jalan di dalam kelas, sampai intensitas siswa yang lebih sering izin keluar kelas. Sangat membuat suasana belajar tidak efektif. Hal ini disebabkan karena siswa menjadi jenuh pada saat proses belajar berlangsung, ketika siswa jenuh pada proses pembelajaran

berlangsung maka mereka cenderung tidak konsentrasi dan membuat suasana belajar menjadi tidak efektif. Sedangkan di kelas eksperimen siswa yang menggunakan media pembelajaran komik pada proses pembelajaran berlangsung terlihat antusias memperhatikan media yang diterapkan. Proses belajar yang menarik dan menyenangkan membuat siswa merasa ingin terlibat penuh di dalam proses belajar tersebut. Ketika hal ini terjadi maka secara tidak langsung proses pembelajaran yang diciptakan melalui media ini menjadi sangat efektif sehingga menunjukkan aktivitas belajar dengan keaktifan yang tinggi.

KESIMPULAN

Ada perbedaan aktivitas belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media komik dan siswa yang tidak menggunakan media komik pada proses pembelajaran. Aktivitas siswa yang menggunakan media pembelajaran komik menunjukkan keaktifan yang lebih baik dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media komik selama proses pembelajaran berlangsung. Karena media komik menyenangkan dan mampu menarik siswa untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran secara maksimal sehingga hal ini akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohamad. 1987. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bahri, Djamarah Syaiful. 2010. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Cahyo, N. Agus. 2011. *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri*. FlashBooks: Jogjakarta.
- Dalyono, M. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Pesada.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Grava Media
- Dimiyati dan Mudjono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faisal, Sanapiah dan Waseso, Mulyadi Guntur. 1982. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usana Offset Printing.
- Hamalik, O. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jatmiko, Agung. dkk. 2012. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CIRC (Cooperatif Integrated Reading and Composition) Disertai Media Komik Biologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pelajaran Biologi pada Siswa Kelas VII-A SMP Negeri 14 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012”. FKIP UNS: Surakarta.
- Munadi, Wahyudi. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gama persada (GP) press.
- Novianti, Riska Dwi. 2010. “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk meningkatkan pemahaman bentuk soal cerita BAB Pecahan pada Siswa Kelas V SDN Ngembung”. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Ngembung*.
- Rahmawati, Siti Uriana. 2004. *Pengertian, Peranan, dan Fungsi Media Pengajaran*. Jakarta: FTIK UIN Jakarta.
- Sadiman, Arief. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Sudjana, Nana. 1988. *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Sinar Baru.
- Sudjana, Nana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiono. 2011. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2010. *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Oprasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryabrata. 2003. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tim penyusun. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wasis, dkk. 2011. *Ilmu Pengetahuan Alam SMP dan MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

Zaenal, Arifin. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakaya.