

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP

Widya Putri Ramadhani

^{1,2}Prodi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura
Jalan Ir. M. Putuhena, Kampus Unpatti, Poka, Ambon, Indonesia

e-mail: widya.bollo@gmail.com;

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain eksperimen yang bertujuan untuk: 1) mengetahui adanya pengaruh penyajian materi dalam bentuk media komik dan tanpa media komik terhadap hasil belajar matematika siswa; 2) mengetahui interaksi penyajian materi dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa; 3) mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik lebih tinggi daripada tanpa menggunakan media komik; 4) mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah dan diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik lebih tinggi daripada tanpa menggunakan media komik. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa SMP Negeri di Kab Gowa. Penentuan sampel dilakukan dengan memilih sekolah yang berakreditasi A, sedangkan penentuan kelas sebagai unit sampling menggunakan teknik Purposive Sampling dengan kelas terpilih memiliki minat baca yang lebih dominan. Sehingga terpilihlah kelas VIIIA di SMPN 1 Sungguminasa sebagai kelas eksperimen dan Kelas VIIIB di SMPN 4 Sungguminasa sebagai kelas kontrol. Variabel-variabel terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Adapun yang menjadi variabel bebas yaitu penyajian materi dalam bentuk media komik dan motivasi belajar sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar matematika siswa. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari Buku Siswa (Bentuk Komik), LKS (Bentuk Komik), RPP. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa diperoleh dengan menggunakan instrumen kuesioner motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa diperoleh dengan menggunakan instrumen tes hasil belajar matematika. Analisis hasil tes hasil belajar matematika siswa menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial yaitu ANAVA dan uji-t sampel independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) ada pengaruh antara penyajian materi dalam bentuk media komik dengan penyajian materi tanpa menggunakan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa; 2) tidak ada interaksi penyajian materi dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa; 3) hasil belajar matematika siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik lebih tinggi daripada tanpa menggunakan media komik; 4) hasil belajar matematika siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah dan diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik lebih tinggi daripada tanpa menggunakan media komik.

Kata Kunci: hasil belajar matematika, media komik, motivasi belajar

THE INFLUENCE OF THE USE OF COMIC MEDIA AND LEARNING MOTIVATION ON MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF MIDDLE STUDENTS

Abstract

This research is a quasi-experimental research with an experimental design aimed at: 1) know the influence of the presentation of material in the form of comic media and without comic media on student mathematics learning outcomes; 2) know the interaction of the presentation of the material with learning motivation towards student mathematics learning outcomes; 3) find out whether the results of learning mathematics students who have high learning motivation and are taught by presenting material in the form of comic media is higher than without using comic media; 4) find out whether the results of learning mathematics students who have low learning motivation and are taught by presenting material in the form of comic

media is higher than without using comic media. This research involved all SMP in Kab. Gowa. Determination of the sample is done by selecting an A accredited school, while determining the class as a sampling unit using the Purposive Sampling technique with the selected class having more dominant reading interest. So that class VIIIA was chosen at SMP Neg. 1 Sungguminasa as an experimental class and Class VIIIB in SMP Neg. 4 Sungguminasa as a control class. Variables consist of free variables and bound variables. Free variables presented in the form of a comic media and learning motivation while bound variables using the student maths result. The learning tools developed consists of students book (comic media), students worksheet book (comic media) and lesson plan. The data collected in this study were students' learning motivation obtained using the learning motivation questionnaire instrument and students' mathematics learning outcomes were obtained using the mathematics learning achievement test instrument. Analysis of student mathematics learning outcomes test results using descriptive analysis and inferential analysis namely ANAVA and independent sample t-test. The results that: 1) there is an influence between the presentation of material in the form of comic media and the presentation of material without using comic media on student mathematics learning outcomes; 2) there is no interaction of the presentation of the material with learning motivation on student mathematics learning outcomes; 3) mathematics learning outcomes of students who have high learning motivation and are taught by presenting material in the form of comic media are higher than without using comic media; 4) mathematics learning outcomes of students who have low learning motivation and are taught by presenting material in the form of comic media are higher than without using comic media.

Keywords: mathematics learning outcomes, comic media, motivation to learn

1. Pendahuluan

Bank Dunia (World Bank) menyebutkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah. Ini dibuktikan dengan data UNESCO (2013) menyebutkan Indonesia menduduki peringkat 121 dari 185 negara ditinjau dari mutu pendidikannya. Data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan diantara 1,6 juta peserta uji kompetensi guru lebih dari 1,3 juta diantaranya memiliki nilai dibawah 60, dari rentang 0 hingga 100. Dari ujian ini pula, hanya 192 guru yang mendapat nilai diatas 90. Sementara hampir 130.000 diantaranya hanya mampu memperoleh nilai dibawah 30. Hal ini yang membuktikan rendahnya kapabilitas tenaga pengajar berimbas pada kualitas pendidikan disetiap daerah.

Aspek yang menyebabkan rendahnya mutu pendidikan di Indonesia adalah rendahnya hasil belajar siswa yang berakibat dari penyajian materi yang masih konvensional, metode mengajar guru yang belum tepat, kurikulum yang tidak konsisten, manajemen sekolah yang belum proporsional. Begitu pula media pembelajaran yang belum mampu menarik perhatian peserta didik dan diharapkan mampu mendorong hasil belajar matematika siswa.

Dalam sebuah proses pembelajaran, peran media cukup penting untuk memudahkan proses belajar. Untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa, guru menggunakan alat bantu mengajar berupa gambar, model, atau alat-alat lain. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, serta meningkatkan daya serap dan retensi belajar.

Menurut Arsyad (2011: 3), media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Sedangkan Sudjana dan Rivai (2001: 64) mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pada umumnya orang membaca komik sebagai hiburan semata, akan tetapi karena semakin luasnya popularitas komik telah mendorong banyak guru bereksperimen dengan medium ini untuk maksud pembelajaran. Memang terdengar agak aneh, tapi ini sudah dilakukan di Jepang. Dalam Ensiklopedia Nasional Indonesia juga dikemukakan bahwa "Jepang tidak hanya menerbitkan komik sebagai bacaan hiburan tetapi juga mengembangkan komik serius untuk membantu pembelajaran di kalangan masyarakat umum dan pendidikan di sekolah (Fatra, 2008: 65). Komik umumnya berbentuk rangkaian gambar, masing-masing dalam kotak yang keseluruhannya merupakan rentetan suatu cerita. Gambar-gambar itu biasanya dilengkapi dengan balon-balon ucapan dan ada kalanya masih disertai narasi sebagai penjelasan. Komik dimuat secara tetap sebagai cerita bersambung dalam majalah atau surat kabar atau diterbitkan sebagai buku. Komik secara sepintas dipandang sebagai media visual yang hanya terdiri dari kesimpulan gambar dan tulisan yang terjalin menjadi sebuah cerita. Namun, bagi para komikus, komik mempunyai komponen yang lebih besar artinya dari sekedar kumpulan gambar dan tulisan belaka. Komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berakibat pada meningkatnya hasil belajar siswa pula.

Menurut Usman (2008: 23) bahwa dalam hal belajar motivasi diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa untuk melakukan serangkaian kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu tugas guru adalah membangkitkan motivasi anak sehingga ia mau melakukan serangkaian kegiatan belajar. Motivasi siswa dapat timbul dari dalam diri individu (motivasi intrinsik) dan dapat timbul dari luar diri siswa (motivasi ekstrinsik). Siswa dalam proses belajar dengan menggunakan potensi masing-masing yang dimilikinya serta motivasi dalam belajar, dengan sendirinya berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Begitu pula jika seorang guru dalam melakukan pembelajaran matematika dengan menggunakan media komik maka mempengaruhi hasil belajar siswa.

Selain motivasi, aspek lain yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kurang atau hilangnya minat belajar siswa disebabkan oleh banyak hal yang secara tidak langsung dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Menurut JT. Loekmono (Mahfuddin, 2012: 23), salah satu faktor-faktor yang menyebabkan kurang atau hilangnya minat belajar siswa adalah pelajaran di kelas kurang merangsang anak sehingga tingkat kemampuan anak jauh di atas yang diminta dalam mengikuti pelajaran di kelas, media pembelajaran atau alat yang digunakan oleh pengajar masih konvensional dan tidak menyenangkan. Sehingga, akan mempengaruhi motivasi belajar siswa berdampak anak merasa bosan dan hasil belajar siswa akan menurun atau mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Model Pengajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berakitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah (Kanreguru, 2009: 40). Meskipun tujuan pembelajaran dapat direncanakan bersama oleh guru dan siswa, model ini terutama berpusat pada guru. Sistem pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus menjamin terjadinya keterlibatan siswa terutama melalui memperhatikan, mendengarkan, dan resitasi (tanya jawab) yang terencana. Ini tidak berarti bahwa pembelajaran bersifat otoriter, dingin dan tanpa humor. Ini berarti bahwa lingkungan berorientasi pada tugas dan memberi harapan tinggi agar siswa mencapai hasil belajar dengan baik.

Hasil belajar matematika adalah prestasi yang dicapai oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar matematika yang

dinyatakan dalam hasil tes. Diharapkan hasil belajar seorang siswa dapat dipengaruhi oleh penyajian materi dengan menggunakan media pembelajaran yang maksimal seperti media komik. Hasil belajar matematika peserta didik merupakan hasil yang dicapai oleh peserta didik sebagai gambaran penguasaan pengetahuan atau keterampilan peserta didik dalam belajar matematika yang dinyatakan dalam bentuk nilai-nilai setelah dilakukan tes oleh pendidik pada peserta didik. Dengan kata lain hasil belajar matematika adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar matematika yang dinyatakan dalam hasil tes.

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penyajian materi dalam bentuk media komik dan tanpa media komik terhadap hasil belajar matematika siswa, mengetahui interaksi penyajian materi dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa, mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik lebih tinggi daripada tanpa menggunakan media komik, dan mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah dan diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik lebih tinggi daripada tanpa menggunakan media komik.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (Quasi Experiment) dengan desain eksperimen berupa perbandingan kelompok statik. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan terdiri dari dua kelompok, dimana pada setiap kelompok diterapkan pembelajaran yang berbeda. Kelompok pertama (kelompok perlakuan) merupakan kelompok dengan penyajian materi dalam bentuk media komik, kelompok kedua (kelompok pembanding) merupakan kelompok dengan penyajian materi tanpa menggunakan media komik.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri di Kab. Gowa. Penentuan sampel dilakukan dengan memilih sekolah yang berakreditasi A dengan kedua sekolah yang terpilih memiliki nilai Akreditasi yang sama, sedangkan penentuan kelas sebagai unit sampling menggunakan tehnik Purposive Sampling dengan kelas terpilih memiliki minat baca yang lebih dominan. Kelompok perlakuan yang diajar dengan model pengajaran langsung

menggunakan media komik sebagai media pembelajaran dan kelompok pembanding yang diajar dengan model pengajaran langsung tanpa menggunakan media komik. Dalam penelitian ini peneliti memilih kelas VIIIA di SMP Negeri 1 Sungguminasa sebagai kelompok perlakuan dan kelas VIIIB di SMP Negeri 4 Sungguminasa sebagai kelompok pembanding.

Variabel-variabel pada penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Adapun yang menjadi variabel bebas yaitu penyajian materi dalam bentuk media komik dan motivasi belajar sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar matematika siswa. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari Buku Siswa (Bentuk Komik), LKS (Bentuk Komik), RPP.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini digambarkan seperti pada Tabel berikut.

Tabel 1. Desain penelitian

		A	
		A ₁	A ₂
B	B ₁	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
	B ₂	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Keterangan:

- A : Bentuk Penyajian Materi
- B : Motivasi Belajar
- A₁ : Pengajaran Langsung dengan penyajian materi dalam bentuk media komik
- A₂ : Pengajaran Langsung dengan penyajian materi tanpa menggunakan media komik
- B₁ : Motivasi belajar tinggi
- B₂ : Motivasi belajar rendah
- A₁ B₁ : Penyajian materi dalam bentuk Media Komik dengan motivasi belajar tinggi
- A₁ B₂ : Penyajian materi dalam bentuk Media Komik dengan motivasi belajar rendah
- A₂ B₁ : Penyajian materi tanpa menggunakan Media Komik dengan motivasi belajar tinggi
- A₂ B₂ : Penyajian materi tanpa menggunakan Media Komik dengan motivasi belajar rendah

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa diperoleh dengan menggunakan instrumen kuesioner motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa diperoleh dengan menggunakan instrumen tes hasil belajar matematika.

Analisis hasil tes hasil belajar matematika siswa menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial yaitu ANAVA dan uji-t sampel independen.

Analisis deskriptif dalam penelitian ini mengacu pada pedoman menurut Nurkencana (1983: 76) bahwa untuk menentukan kategori tingkat penguasaan hasil belajar peserta didik, kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori tingkat penguasaan hasil belajar

Skor Perolehan	Tingkat Penguasaan
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
65 – 79	Cukup
55 – 64	Rendah
0 – 54	Sangat Rendah

Sedangkan untuk menentukan ketuntasan hasil belajarnya yaitu dengan menggunakan nilai KKM pada sekolah tersebut adalah 70.

Untuk data instrumen motivasi belajar di analisis secara deskriptif dengan menggunakan kategori yang dibuat dengan cara pembobotan butir pernyataan dalam bentuk skala likert dengan pendekatan distribusi Z setelah menganalisis hasil uji coba instrumen motivasi belajar. Kuesioner motivasi belajar disusun menggunakan skala likert dalam bentuk: Sangat Tidak Setuju (STS) atau Tidak Pernah (TP), Tidak Setuju (TS) atau Jarang (JR), Ragu-Ragu (RR) atau Kadang-Kadang (KK), Setuju (S) atau Sering (SR), dan Sangat Setuju (SS) atau Selalu (SL). Setelah semua butir pernyataan dianalisis, selanjutnya menentukan batas-batas interval untuk semua kategori diperoleh dengan jalan menghitung rata-rata bobot kategori yang sejenis sebagai titik-titik batas antar jenis kategori. Dari titik-titik batas tersebut ditentukan batas bawah dan batas atas kategori.

Analisis statistik inferensial menggunakan ANAVA atau Analisis Variansi Dua Arah yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya efek atau pengaruh dari dua faktor. Dalam analisis ini dapat dilakukan uji hipotesis tentang perbedaan antara level faktor lebih dalam variabel A ataupun dalam variabel B. Jika observasi untuk setiap kombinasi level faktor lebih dari satu, dapat juga dilakukan uji hipotesis untuk mean populasi interaksi antara faktor A dan faktor B. Selanjutnya, *Independent Sample t-test* (Trihendradi, 2009: 111) digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa terbagi atas dua bagian yakni hasil belajar siswa pada kelas yang diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik dan hasil belajar siswa pada kelas yang diajarkan dengan penyajian materi tanpa menggunakan media komik, juga deskripsi motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media komik dan tanpa media komik. Deskripsi tersebut diuraikan sebagai berikut.

3.1. Ketercapaian hasil belajar siswa pada kelas dengan penyajian materi dalam bentuk media komik

Tabel 3. Distribusi dan persentase skor hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik

Interval	Kategori	Hasil Belajar	
		Frekuensi	Persentase
90 – 100	Sangat Tinggi	5	12,82
80 – 89	Tinggi	12	30,77
65 – 79	Sedang	10	25,64
55 – 64	Rendah	5	12,82
0 – 54	Sangat Rendah	7	17,95

Sumber: Nurkancana (1983: 76)

Berdasarkan Tabel 3. dapat digambarkan bahwa dari 39 orang siswa pada kelas yang diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar matematika dalam kategori tinggi dengan jumlah siswa 12 orang dan persentase 30,77%. Jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan minimal, maka hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik dikelompokkan kedalam dua kategori sehingga diperoleh skor frekuensi dan persentase seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4 berikut dengan ketercapaian KKM yakni 70.

Tabel 4. Distribusi ketuntasan hasil belajar pada kelas dengan penyajian materi dalam bentuk media komik

Interval	Kategori Ketuntasan	Hasil Belajar	
		Frekuensi	Persentase
< 70	Tidak Tuntas	17	43,59
≥ 70	Tuntas	22	56,41

Berdasarkan Tabel 4. dapat ditarik kesimpulan sebagian besar siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media komik sebagai media pembelajaran. Skor maksimum yang diperoleh siswa adalah 97,00 Sedangkan skor minimum adalah 28,00.

3.2. Ketercapaian hasil belajar siswa pada kelas dengan penyajian materi tanpa menggunakan media komik

Tabel 5. Distribusi dan persentase skor hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan penyajian materi tanpa menggunakan media komik

Interval	Kategori	Hasil Belajar	
		Frekuensi	Persentase
90 – 100	Sangat Tinggi	1	2,56
80 – 89	Tinggi	6	15,38
65 – 79	Cukup	6	15,38
55 – 64	Rendah	7	17,95

0 – 54	Sangat Rendah	19	48,72
--------	---------------	----	-------

Sumber: Nurkancana (1983: 76)

Berdasarkan Tabel 5 dapat digambarkan bahwa dari 39 orang siswa pada kelas yang diajarkan dengan penyajian materi tanpa menggunakan media komik pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar matematika dalam kategori sangat rendah dengan jumlah siswa 19 orang dan persentase 48,72%. Jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan minimal, maka hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan penyajian materi tanpa menggunakan media komik dikelompokkan kedalam dua kategori sehingga diperoleh skor frekuensi dan persentase seperti yang ditunjukkan pada Tabel 6 berikut dengan ketercapaian KKM yakni 70.

Tabel 6. Distribusi ketuntasan hasil belajar pada kelas dengan penyajian materi tanpa menggunakan media komik

Interval	Kategori Ketuntasan	Hasil Belajar	
		Frekuensi	Persentase
< 70	Tidak Tuntas	27	69,23
≥ 70	Tuntas	12	30,77

Berdasarkan Tabel 6 di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 39 siswa yang mengikuti tes hasil belajar dinyatakan 27 siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan dan 12 siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan dengan demikian maka persentase ketuntasan secara klasikal adalah 30,77% sehingga hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal telah tercapai. Secara umum skor rata-rata (Mean) hasil belajar siswa yaitu 56,333 dengan standar deviasi sebesar 20,36294. Hal ini menunjukkan sebagian besar siswa mampu mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media komik sebagai media pembelajaran. Skor maksimum yang diperoleh siswa adalah 96,00 Sedangkan skor minimum adalah 20,00.

3.3. Deskripsi motivasi belajar siswa pada kelas yang diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik

Tabel 7. Rekapitulasi data motivasi belajar matematika siswa pada kelas yang diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik

	Motivasi Belajar
Ukuran sampel (N)	39
Nilai terendah (<i>Min</i>)	51,00
Nilai tertinggi (<i>Max</i>)	76,00
Mean	66,1026
Median	67,0000
Range	25,00
Standar deviasi	6,47585
Varians	41,937

Pada Tabel 7 di atas terlihat bahwa rata-rata skor kuesioner motivasi belajar siswa adalah 66,1026. Jadi, motivasi belajar matematika siswa yang diajar dengan penyajian materi dalam bentuk media komik menunjukkan rata-rata motivasi belajar siswa dikategorikan tinggi.

3.4. Deskripsi motivasi belajar siswa pada kelas yang diajarkan dengan penyajian materi tanpa menggunakan media komik

Tabel 8. Rekapitulasi data motivasi belajar matematika siswa pada kelas yang diajarkan dengan penyajian materi tanpa menggunakan media komik

	Motivasi Belajar
Ukuran sampel (N)	39
Nilai terendah (<i>Min</i>)	52,00
Nilai tertinggi (<i>Max</i>)	75,00
Mean	65,90
Median	68,00
Range	23,00
Standar deviasi	6,628
Varians	43,937

Pada Tabel 8 di atas terlihat bahwa rata-rata skor kuesioner motivasi belajar siswa adalah 65,90. Jadi, motivasi belajar matematika siswa yang diajar dengan penyajian materi tanpa media komik menunjukkan rata-rata motivasi belajar siswa dikategorikan tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa yang diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik memiliki motivasi belajar tinggi dari pada tanpa media komik.

3.5. Hasil analisis inferensial

Hasil Uji-t (*Independent Sample t-test*)

Tabel 9. Kelompok statistik hasil belajar siswa

	A	N	Mean	Standar Deviasi	Standar Nilai Rata-rata Kesalahan
thb	A ₁	39	71,10	18,470	2,958
	A ₂	39	56,33	20,363	3,261

dimana:

- A₁ : Penyajian materi dengan media komik
A₂ : Penyajian materi tanpa media komik

Tabel 10. Uji Leven untuk kesetaraan varians hasil belajar siswa

		Uji Leven untuk kesetaraan Varians	
		F	Sig.
Thb	Varians yang diasumsikan sama	,504	,480
	Varians yang diasumsikan tidak sama		

Berdasarkan Tabel 9. diatas kelas yang diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik memiliki nilai rata-rata 71,10 sedangkan yang tanpa media komik nilai rata-rata 56. Dengan demikian nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan media komik lebih tinggi dari pada tanpa media komik. Sedangkan berdasarkan Tabel 10 diatas, data yang diperoleh $p=0,480 > 0,05=\alpha$, hal ini berarti Ada pengaruh antara penyajian materi dalam bentuk media komik dengan penyajian materi tanpa menggunakan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa.

Tabel 11. Uji efek antar subjek

Sumber	Jumlah Kuadrat dari Tipe III	df	Nilai Rata-rata Kuadrat	F	Sig.
Model	4585,808	3	1528,603	3,985	,011
Koreksi Intersep	309038,391	1	309038,39	805,582	,0001
			1		
A	4411,375	1	4411,375	11,499	,001
B	321,481	1	321,481	,838	,363
A*B	12,758	1	12,758	,033	,856
Kesalahan	28387,986	74	383,621		
Total	349652,000	78			
Koreksi Total	32973,795	77			

dimana:

- A : Penyajian materi
B : Motivasi belajar siswa

Berdasarkan hasil analisis ANAVA diatas dapat diuraikan sebagai berikut. Nilai $p= 0,856 > 0,05=\alpha$, yang berarti tidak terdapat interaksi penyajian materi dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa.

Tabel 12. Kelompok statistika siswa dengan motivasi belajar tinggi

	A	N	Mean	Standar Deviasi	Standar Nilai Rata-rata Kesalahan
THB	A ₁ B ₁	10	70,50	17,367	5,492
	A ₂ B ₁	11	55,91	20,418	6,156

dimana:

- A₁ : Penyajian materi dengan media komik
A₂ : Penyajian materi tanpa media komik
B₁ : Motivasi belajar tinggi

Berdasarkan Group Statistics Tabel 12. di atas dapat diuraikan sebagai berikut. Nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik dengan motivasi tinggi adalah 71,50 dan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan penyajian materi tanpa menggunakan media komik dengan motivasi tinggi juga adalah 55,91. Dalam artian: $\mu_{A_1B_1} = 71,50 > 55,91 = \mu_{A_2B_1}$. Maka dapat dinyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan

diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik lebih tinggi daripada tanpa menggunakan media komik.

Tabel 13. Uji Leven untuk kesetaraan varians siswa dengan motivasi belajar tinggi

		Uji Leven untuk kesetaraan Varians	
		F	Sig.
Thb	Varians yang diasumsikan sama	,146	,706
	Varians yang diasumsikan tidak sama		

Tabel 14. Uji sampel bebas dengan motivasi belajar tinggi

		Uji T untuk kesamaan rata-rata		
		t	df	Sig. (2-arah)
Thb	Variansi yang diasumsikan sama	1,875	19	0,076
	Variansi yang tidak diasumsikan sama	1,890	18,9 29	0,074

Berdasarkan hasil analisis *Independent Sample t-test* pada Tabel 13 dan 14 diatas, dapat diuraikan sebagai berikut untuk uji leven untuk kesetaraan varians diperoleh data yang berasal dari kelompok homogen yakni nilai $p = 0,706 > 0,05 = \alpha$. Hal ini dipertegas dengan data probabilitas 2 jalur yakni probabilitas untuk uji t pada nilai $p = 0,076/2 = 0,038 < 0,05 = \alpha$, atau dengan melihat nilai t_{hitung} dan t_{tabel} yaitu $t_{hitung} = 1,875 > 1,720 = t_{tabel}$ hal berarti bahwa hasil belajar matematika siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik lebih tinggi daripada tanpa menggunakan media komik.

Tabel 15. Kelompok statistika siswa dengan motivasi belajar rendah

	A	N	Mean	Standar Deviasi	Standar Nilai Rata-rata Kesalahan
THB	A_1B_2	10	73,50	18,465	5,839
	A_2B_2	11	55,00	21,133	6,372

dimana:

- A_1 : Penyajian materi dengan media komik
- A_2 : Penyajian materi tanpa media komik
- B_1 : Motivasi belajar rendah

Berdasarkan Group Statistics Tabel 15. di atas dapat diuraikan sebagai berikut. Nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik

dengan motivasi rendah adalah 73,50 dan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan penyajian materi tanpa menggunakan media komik dengan motivasi rendah juga adalah 55,00. Dalam artian: $\mu_{A_1B_2} = 73,50 > 55,00 = \mu_{A_2B_2}$.Maka dapat dinyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah dan diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik lebih tinggi daripada tanpa menggunakan media komik.

Tabel 16. Uji Leven untuk kesetaraan varians siswa dengan motivasi belajar rendah

		Uji Leven untuk kesetaraan Varians	
		F	Sig.
Thb	Varians yang diasumsikan sama	,348	,562
	Varians yang diasumsikan tidak sama		

Tabel 17. Uji sampel bebas dengan motivasi belajar rendah

		Uji T untuk kesamaan rata-rata		
		t	df	Sig. (2-arah)
Thb	Variansi yang diasumsikan sama	2,126	19	0,047
	Variansi yang tidak diasumsikan sama	2,141	18,9 77	0,046

Berdasarkan hasil analisis *Independent Sample t-test* pada Tabel 16 dan 17 diatas, dapat diuraikan sebagai berikut untuk uji leven untuk kesetaraan varians diperoleh data yang berasal dari kelompok homogen yakni nilai $p = 0,562 > 0,05 = \alpha$. Hal ini dipertegas dengan data probabilitas 2 jalur yakni probabilitas untuk uji t pada nilai $p = 0,047/2 = 0,0235 < 0,05 = \alpha$, atau dengan melihat nilai t_{hitung} dan t_{tabel} yaitu $t_{hitung} = 2,126 > 1,720 = t_{tabel}$.Hal ini berarti bahwa hasil belajar matematika siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah dan diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik lebih tinggi daripada tanpa menggunakan media komik.

Pada Ketercapaian Hasil Belajar Siswa pada Kelas yang diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik ditarik kesimpulan bahwasanya secara umum skor rata-rata (*Mean*) hasil belajar siswa telah memenuhi standar ketuntasan. Sedangkan pada Ketercapaian Hasil Belajar Siswa pada Kelas yang diajarkan

dengan penyajian materi tanpa menggunakan media komik bahwasanya secara umum skor rata-rata (*Mean*) hasil belajar siswa tidak mencapai ketuntasan. Hal inilah yang menyebabkan nilai hasil belajar keduanya berbeda.

Nilai hasil belajar matematika siswa pada pembelajaran yang menggunakan media komik dan tanpa menggunakan media komik nilai rata-ratanya berbeda secara signifikan dan cenderung di kategori tinggi untuk pembelajaran yang menggunakan media komik, hal ini disebabkan karena, pada pembelajaran yang menggunakan media komik kondisi siswanya termotivasi sebab tampilan pembelajarannya benar-benar menampilkan inovasi terbaru, saat melihat tampilan pembelajaran dengan media komik mereka sudah tertarik untuk membacanya sehingga siswa serius memahami isi cerita, selain itu dapat menimbulkan imajinasi dalam mempersiapkan stimulus berpikir kreatif serta dapat memberikan apresiasi bahasa dan mengembangkan komunikasi lisan, mengembangkan proses berpikir kognitif sedemikian itu maka siswa cenderung lebih terbuka untuk bertanya tentang apa yang menurut mereka kurang dipahami akibatnya siswa jauh lebih memahami materi serta hasil belajarnya meningkat.

Berdasarkan lembar kuestioner yang diberikan kepada siswa sebelum diberikannya perlakuan kepada kedua kelompok maka diperoleh bahwa nilai rata-rata motivasi belajar matematika untuk kelas yang diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik dan tanpa menggunakan media komik keduanya dalam kategori tinggi. Tetapi dengan melihat persentase banyaknya siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi pada kedua kelompok maka kelompok dengan kelas yang diajarkan dengan penyajian materi tanpa menggunakan media komiklah yang lebih besar dibandingkan kelas yang diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik.

Adapun pembahasan hasil analisis inferensial sebagai berikut. Untuk keperluan pengujian hipotesis, telah dirumuskan hipotesis statistiknya, yaitu. Berdasarkan hasil analisis ANAVA yang berarti tidak terdapat interaksi antara penyajian materi dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini disebabkan karena tidak adanya komunikasi timbal balik antara pihak yang satu dengan pihak yang lain. Sejauhmana interaksi itu terjadi bukan hanya sekedar adanya hubungan timbal baliknya tapi proses tujuan dari pembelajaran itu tidak tersampaikan secara utuh sehingga terjadi miskomunikasi antara guru, siswa dan buku media komik itu sendiri. Pembelajaran bukan hanya

sekedar meniru tapi menjalankan tujuan dari pembelajaran itu sendiri secara utuh agar apa yang hendak disampaikan kepada siswa dapat ditangkap dan dipahami.

Setelah melihat ternyata ada pengaruh bentuk penyajian materi terhadap hasil belajar matematika. Sedangkan pada faktor motivasi belajar, tidak ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika. Hal ini berarti karena tidak adanya interaksi antara penyajian materi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika maka hanya salah satu pihak saja atau tak ada satupun yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Dan ternyata hanya penyajian materi saja yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini disebabkan karena penyajian materi inilah yang memberi motivasi belajar kepada siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya tetapi sebaliknya tidak dan jika kita melihat pengaruh motivasi belajar saja maka tidak ada kontribusinya terhadap hasil belajar.

Group Statistics Pertama menyatakan bahwa Hasil belajar matematika siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik lebih tinggi daripada penyajian materi tanpa menggunakan media komik. Hal ini disebabkan karena menurut mereka kegiatan membaca komik dan cerita bergambar merupakan kegiatan yang menghibur dan menyenangkan dengan adanya gambar-gambar yang intraktif, berwarna dengan format sampul yang menarik dan bagus. Pada akhirnya, siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika di kelas.

Adapun *Group Statistics Kedua* menyatakan bahwa Hasil belajar matematika siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah dan diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik lebih tinggi daripada tanpa menggunakan media komik. Hal ini disebabkan karena tanpa adanya motivasi (tidak mengerti apa yang akan dipelajari dan tidak memahami mengapa hal itu perlu dipelajari) untuk belajar yang terdapat pada diri siswa membuat proses pencernaan pemahaman akan pembelajaran pun akan lambat. Data ini mengakibatkan motivasinya rendah selain itu dipertegas berdasarkan hasil skor rata-rata motivasi belajar siswa.

4. Kesimpulan

Simpulan yang dapat disampaikan dalam penelitian ini adalah:

- a. Berdasarkan ketercapaian Hasil Belajar Matematika kelas yang diajarkan dengan penyajian materi menggunakan media komik

lebih tinggi yaitu 71,10 dibandingkan dengan kelas yang diajarkan tanpa media komik yaitu 56,33. Data yang diperoleh dari hasil uji-t menunjukkan $p = 0,480 > 0,05 = \alpha$, artinya ada perbedaan antara penyajian materi dalam bentuk media komik dengan penyajian materi tanpa menggunakan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa,

- b. Berdasarkan hasil analisis ANAVA, nilai $p = 0,856 > 0,05 = \alpha$ dapat dinyatakan bahwa tidak terdapat interaksi penyajian materi dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa,
- c. Berdasarkan hasil uji-t menunjukkan $\mu_{A_1B_1} = 71,50 > 55,91 = \mu_{A_2B_1}$. Maka dapat dinyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik lebih tinggi daripada tanpa menggunakan media komik, dan
- d. Berdasarkan hasil uji-t menunjukkan $\mu_{A_1B_1} = 71,50 > 55,91 = \mu_{A_2B_1}$. Maka dapat dinyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah dan diajarkan dengan penyajian materi dalam bentuk media komik lebih tinggi daripada tanpa menggunakan media komik

Mahfuddin. (2012). Menumbuhkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa (Online), (http://mahfudin.guru-indonesia.net/artikel_detail-23663.html, Diakses 18 Januari 2013).

Novianti, R. D. & Syaichudin, M. (2010). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. Jurnal Teknologi Pendidikan UNS, (Online), Vol. 10, No. 1 (www.tp.ac.id, Diakses 17 Januari 2013).

Nurkencana, W & Sumartana. (1983). Evaluasi Pendidikan. Surabaya: Usaha Nasional

Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. (2001). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Usman, Uzer. (2008). Menjadi Guru Profesional. Bandung: Remaja Rosdakarya

Daftar Pustaka

- Agunistari, Bevira. (2012). Media Pembelajaran Berbasis E-Komik pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asdar, Ahsanul Khair. (2013). Pengembangan Perangkat Asesmen Alternatif pada Pembelajaran Dimensi Tiga Setting Kooperatif pada Siswa Kelas XI SMK. Tesis. Program Pascasarjana Univ. Negeri Makassar.
- Darmawan, Deni. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Fatra, Maifalinda. (2008). Penggunaan KOMAT (Komik Matematika) Pada Pembelajaran Matematika di MI. Jurnal Pendidikan Matematika FITK UIN Jakarta, 3(1), 1-15.
- JPII New Indonesia. (2018). Bank Dunia: Kualitas Pendidikan Indonesia Masih Rendah. <https://new-indonesia.org/bank-dunia-kualitas-pendidikan-indonesia-masih-rendah/#> (Online). Diakses 25 Oktober 2019.
- Kanreguru. (2009). Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction), (<http://kanreguru.wordpress.com/2009/09/12/57/>, Diakses tanggal 27 Februari 2011).

