



Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan
P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 10, No. 2, Oktober 2022
doi: <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2year2022>
<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika>,
email: jurnalpedagogika@gmail.com

PENGARUH MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN TEMATIK DI KELAS III UPTD SDN 122380 PEMATANGSIANTAR

Yessi Kristiani Lumban Tobing¹, Christa Voni R Sinaga², Emelda Thesalonika³

¹Mahasiswa PGSD Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

^{2,3}Dosen PGSD Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

yessikristiani2@gmail.com

Abstrak, Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa tema 5 subtema 1 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia KD 3.3 dan KD 4.3 kelas III UPTD SDN 122380 Pematangsiantar dengan menggunakan Media Komik. Peneliti menggunakan *preeksperimental design* (keterbatasan jumlah sampel yang akan diteliti) menggunakan *One group pretest dan posttest* yaitu satu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (*posttest*) tanpa ada kelompok perbandingan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar soal essay yang diberi melalui pretest dan posttest. data hasil penelitian ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu uji-t. dari hasil penelitian diketahui hasil uji-t t_{hitung} sebesar $13,62 > t_{tabel}$ 2,040. Jadi H_a diterima dan H_o ditolak, maka dapat disimpulkan media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia dikelas III UPTD SDN 122380 Pematangsiantar.

Kata Kunci : Media Komik, Hasil Belajar, Pelajaran Tematik

THE INFLUENCE OF COMIC MEDIA TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CLASS III THEMATIC LESSONS OF UPTD SDN 122380 PEMATANGSIANTAR

Yessi Kristiani Lumban Tobing¹, Christa Voni R Sinaga², Emelda Thesalonika³

¹Student PGSD HKBP University Nommensen Pematangsiantar¹,

^{2,3}PGSD Lecturer at HKBP University Nommensen Pematangsiantar^{2,3}

yessikristiani2@gmail.com

Abstract; This study aims to improve student learning outcomes in theme 5 subtheme 1 in the Indonesia language subject KD 3.3 and 4.3 class III UPTD SDN 122380 Pematangsiantar using comic media. Researchers used a pre-experimental design (limited number of samples to be studied) using one group pretest and posttest, that is, one experimental group measured the dependent variable (posttest) without any comparison groups. The sample used in this study was 30 students. The data collection instrument used was an essay question sheet which was given through the pretest and posttest. The data from this study were analyzed using descriptive statistics and inferential statistics, namely the t-test. From the research results it is known that the t-test results are $13,62 > 2,040$. so H_a is accepted and H_o is rejected, it can be concluded that comic media can improve student learning outcomes in Indonesia language lessons in class III UPTD SDN 122380 Pematangsiantar.

Keyword : Comic Media, Learning Outcomes, Thematic Lessons

Submitted: 27 September 2022

Accepted: 29 Oktober 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses melakukan upaya bersama untuk membawa perubahan dalam penelitian, sikap, dan perilaku seseorang, antara lain, menurut Pasal 1 Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dalam rangka menumbuhkan kemampuan, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta memajukan peradaban bangsa. Belajar adalah suatu kegiatan dimana seseorang berusaha untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang baik dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Belajar adalah suatu tindakan yang melibatkan seseorang siswa dalam perannya sebagai pembelajar dan guru dalam perannya sebagai fasilitator, keduanya dapat terlibat dalam proses pembelajaran. Rayandra Asyhar (dalam Kustianingsari, 2015:3) Langkah pertama dalam proses pemilihan sumber daya pendidikan adalah melakukan penilaian kebutuhan, pengujian karakteristik siswa, kompetensi yang dibutuhkan, dan fitur bahan ajar termasuk dalam analisis yang didasarkan pada variabel-variabel yang menjadi dasar pemilihan media.

Minat membaca siswa dapat dicetuskan melalui penggunaan buku komik sebagai sarana pengajaran. Pemilihan komik dilakukan karena menurut pandangan Septy (dikutip dalam Agoes, 2018:80), penggunaan komik sebagai salah satu bentuk media pendidikan banyak diminati siswa, dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi, dan dapat mendorong siswa untuk memiliki minat membaca. Ini semua adalah alasan mengapa komik dipilih. Informasi yang terkandung dalam komik disampaikan kepada pembaca melalui kombinasi teks dan visual yang secara bersama-sama berfungsi untuk menjelaskan informasi tersebut. Menurut Johannes, dkk (2020:14) Banyak hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satunya adalah membangun budaya sekolah dengan baik. Budaya sekolah berupa pembacaan materi pelajaran akan ditransformasikan ke dalam frasa yang lebih bersifat percakapan dan didukung oleh gambar, ini dirancang untuk membuatnya lebih mudah bagi anak-anak untuk memahami informasi. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Widyastuti (dikutip dalam Erlanda, 2020:5), yang menyatakan bahwa media komik adalah gambar-gambar yang memiliki narasi yang menarik, mudah dipahami, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang menantang. Diharapkan siswa akan lebih mudah memahami subjek jika disajikan kepada mereka dalam format buku komik. Penggunaan komik diharapkan dapat memberikan warna baru dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa termotivasi untuk belajar melalui penggunaan media berbasis komik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 20 Januari 2021 di kelas III UPTD SD Negeri 122380 Pematangsiantar, permasalahan yang muncul adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia. Akibatnya, pengaruh pada raport juga rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif, adanya beberapa siswa yang belum mampu membaca pada tingkat lanjut, adanya kondisi kelas yang tidak kondusif, kurangnya rasa ingin tahu siswa, kurangnya minat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik, dan kurangnya minat untuk memanfaatkan media pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa hanya 12 siswa dari total 30 siswa yang mampu mencapai nilai KKM dengan KKM 75, ini adalah kasusnya. Oleh karena itu 40% siswa mengambil kelas Bahasa Indonesia lulus dari sekolah menengah atas. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di UPTD SDN 122380 Pematangsiantar dengan judul Pengaruh

Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Tematik Dikelas III UPTD SDN 122380 Pematangsiantar. ketertarikan ini didasarkan pada kesulitan-kesulitan yang dijelaskan di atas.

METODE

Penelitian eksperimen adalah bentuk penelitian yang dilakukan untuk keperluan penelitian ini. Metode eksperimen merupakan salah satu metode penelitian yang dianggap paling tepat untuk menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti. Metode ini melibatkan penghilangan faktor (non-eksperimental) lain yang dapat mengganggu eksperimen dengan tujuan melihat efek dari suatu perlakuan, dan merupakan salah satu metode penelitian yang dianggap paling tepat untuk menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat, antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti. Para peneliti menggunakan desain pra-eksperimental (dengan jumlah sampel yang terbatas untuk diperiksa) dan mereka menggunakan satu kelompok eksperimen untuk mengukur variabel dependen (posttest) tanpa adanya kelompok pembandingan.

Membandingkan sampel dengan populasi. Sampling jenuh yang merupakan pendekatan pengambilan sampel dimana semua individu dari populasi digunakan sebagai sampel digunakan dalam penelitian ini. Pengambilan sampel jenuh adalah strategi pengambilan sampel yang memungkinkan hasil yang lebih akurat. Ketika populasi cukup rendah, khususnya kurang dari 30 orang, prosedur ini dilakukan. Sensus adalah nama lain untuk sampel jenuh, dalam jenis survei ini, semua orang yang membentuk populasi diminta untuk berpartisipasi. (Sugiyono, 2017:124-125). Peneliti mengambil sampel kelas III UPTD SDN 122380 Pematangsiantar yang berjumlah 30 siswa, untuk memastikan desain penelitian sesuai dengan sampel yang dipilih untuk penelitian ini.

Sugiyono (2017:117) Istilah “populasi” mengacu pada wilayah generalisasi yang terdiri dari item atau subjek berkualitas yang memiliki kualitas tertentu yang dapat digunakan untuk belajar, dan dari mana kesimpulan dapat diambil. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III UPTD SDN 122380 Pematangsiantar, ada total 30 siswa dikelas ini.

Teknik Pengumpulan Data :

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah pemberian tes dalam bentuk pretest dan posttest. pretest dan posttest yang diberikan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah berupa tes tertulis dalam bentuk soal essay dengan soal yang sama.

Teknik Analisis Data:

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif yang terdiri dari analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial. Analisis statistik deskriptif adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul tanpa membuat kesimpulan yang berlaku secara umum. Berdasarkan hal tersebut, analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ketika diberi perlakuan media pembelajaran. dalam analisis statistik deskriptif akan digambarkan mulai dari jumlah sampel, mean, median, modus, nilai minimum, nilai maksimum dan jumlah keseluruhan (sum).

Teknik analisis data untuk pengujian hipotesis pada penelitian ini yang digunakan adalah uji-t. teknik statistik t dengan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

keterangan:

t = uji t

Md = mean dari perbedaan pretest dan posttest

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

HASIL PENELITIAN

Komponen kognitif hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai pretest dan posttest yang menunjukkan bahwa hasil belajar posttest lebih unggul dari hasil belajar pretest. Sebelum memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen, dilakukan pretest terlebih dahulu. Kelas ini mempelajari Bahasa Indonesia tanpa menggunakan media komik. Kemudian, melakukan perlakuan dengan menggunakan media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan diakhir dengan memberikan posttest.

Tabel 1.1
Data Pretest dan Posttest

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Aprilia	48	65
2	Cindi	33	75
3	Crystine	38	75
4	Dikki	50	78
5	Emelia	83	95
6	Geta	43	90
7	Gracia	73	80
8	Jhonatan	48	55
9	Khanza	8	55
10	Margareth	83	100
11	Maura	16	80
12	Mery	18	58
13	Mikhail	36	73
14	Natan	68	75
15	Natanael	43	80
16	Paska	50	75
17	Piter	55	80
18	Rafael	58	85
19	Rahadi	53	80
20	Rahel	78	90
21	Rendika	20	55
22	Rona	28	65
23	Yehezkiel	48	80
24	Yoel	48	80
25	Zefanya	25	58
26	Laguna	30	65
27	Fidelis	73	85
28	Robinson	35	70
29	Regina	55	70
30	Ayuni	58	98
Jumlah		1402	2270
Rata-rata		46,73	75,66

Hasil penelitian yang memaparkan hasil belajar siswa sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan media komik dapat dilihat pada tabel 1.1 diketahui bahwa rata-

rata hasil posttest adalah 76,66 lebih tinggi dari rata-rata nilai pretest 46,73. Temuan ini didasarkan pada temuan penelitian yang dilakukan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia yang termasuk tema 5 subtema 1 kelas III UPTD SDN 122380 Pematang. Setelah melakukan penelitian dengan media komik dapat dikatakan bahwa salah satu manfaat media komik adalah sifatnya yang konkrit atau lebih nyata, yaitu dapat meningkatkan minat belajar siswa dan lebih menyenangkan. Hal ini dapat dikatakan karena media komik lebih konkrit atau lebih nyata dibandingkan bentuk media lainnya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimental dan desain penelitian yang dikenal sebagai *One Group Pretest-Posttest Design*. Sebelum benar-benar melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu akan memvalidasi pertanyaan di sekolah lain, hasil validasi ini kemudian akan digunakan untuk menentukan, melalui penelitian lebih lanjut di sekolah yang bersangkutan, apakah pertanyaan yang diperiksa akurat atau tidak. Selama proses penelitian, peneliti memulai dengan memberikan tes awal kepada siswa sebelum memberi perlakuan dengan media komik, dan kemudian peneliti memberikan tes akhir kepada siswa setelah memberi perlakuan dengan media komik.

Tabel 1.2
Rekapitulasi nilai pretest dan posttest

N	Pretest	Posttest
<i>Valid</i>	30	30
<i>Missing</i>	1	0
<i>Mean</i>	46,73	75,67
<i>Median</i>	48,00	75,50
<i>Mode</i>	48	80
<i>Minimum</i>	8	55
<i>Maximum</i>	83	100
<i>Sum</i>	1402	2270

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil pretest dan posttest pada siswa. Hasil data pretest memiliki sampel yaitu 30 dengan jumlah data nilai sum yaitu 1402, nilai mean 46,73, nilai median yaitu 48,00, nilai mode 48, nilai minimum 8, dan untuk nilai maximum yaitu 83. Adapun hasil posttest yang sesuai berdasarkan data di atas memiliki sampel yang berjumlah 30, serta dengan data yang berjumlah yaitu 2270, nilai mean 75,67, nilai median 75,50, nilai mode yaitu 80, nilai minimum yaitu 55 dan untuk maximum yaitu 100.

Setelah melakukan penelitian di UPTD SDN 122380 Pematangsiantar, sangat terlihat adanya perubahan yang dialami oleh setiap siswa baik sebelum maupun setelah penerapan media komik. Secara spesifik perubahan yang dialami siswa berkisar dari tidak paham menjadi paham, dan dari yang kurang minat belajar menjadi semangat mengikuti pelajaran karena dengan memasukkan komik yang dapat menarik perhatian siswa, dan dengan menggunakan media komik siswa dapat melihat materi yang dijelaskan, secara visual. Hal ini dikarenakan dengan memasukkan komik yang dapat menarik perhatian siswa, dan hasil pretest dan posttest terhadap hasil belajar siswa menunjukkan adanya perubahan yang terjadi setelah penggunaan media komik. Secara khusus, hasil posttest menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat jauh lebih besar dibandingkan sebelum penerapan media komik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, hasil yang diperoleh dari uji-t diperoleh nilai t_{hitung} yaitu 13,62 dan t_{tabel} yaitu 2,048, $t_{hitung} > t_{tabel} = 13,62 > 2,040$, perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* signifikan dan dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni ada pengaruh positif media komik terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia tema 5 subtema 1 kelas III di UPTD SDN 122380 Pematangsiantar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. 2016. Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Anesia, Regita. Bambang Sri Anggoro. Indra Gunawan. 2018. "Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus". *Indonesia Journal Of Science And Mathematics Education*. Vol. 1(1): hal.53-57
- Ariyanto, Ayok. Sigit Dwi Laksana. 2017. "Pembelajaran IPS Dengan Media Komik Strip Dikelas 4". *Jurnal MUADDIB: Studi Kependidikan dan Keislaman*. Vol. 7(2): hal.188-197
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Prasaja
- Azizi, Mukhlas. Sigit Prasetyo. 2017. "Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa MI/SD". *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. Vol. 9(2): hal.185-192
- Cahyani, Isah. 2012. *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Kementerian Agama Republik Indonesia. ((Online). ISBN 978-602-7774-11-7, (modul-pembelajaran-bahasa-indonesia.pdf, diunduh 26 Mei 2022)
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Febriandari, Efilka. Bambang Yulianto. Wahyu Sukartiningsih. 2016. "Pengembangan Media KOMIK Dalam Pembelajaran Model Round Table Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD". *Jurnal Review Pendidikan Dasar*. Vol. 2(3): hal.297-303
- Gumeral. 2011. *Making*. Jakarta Barat: PT. Indeks. (Online), (<https://bacaan-ebooku.blogspot.com/2019/03/download-gratis-pdf.comic-making.html?m=1> Diakses 24 Mei 2022)
- Hidayah, Nurul. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerika Pesawaran". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 4(1): hal.34-45
- Johannes, Nathalia Yohana. Dkk. 2020. "Implementasi Budaya Sekolah Dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter di SD Negeri 19 Ambon". *Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan*. Vol. 8(1).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar.
- Prihanto, Dhita Agoes. Tri Nova Hasti Yunianta. 2018. "Pengembangan Media Komik Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal MAJU*. Vol. 5(1): hal.79-90
- Karo-karo, Isran Rasyid. 2018. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran". *Jurnal AXIOM*. Vol. 7(1): hal. 91-95
- Khair, Ummul. 2018. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI". *jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 2(1): hal.81-97

- Kusumawati, Yuni. Panca Ariguntar. 2017. *Tema 5 Cuaca Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2015: Buku Guru SD/Mi Kelas III*. Pusat Kurikulum Dan Perbukuan Kemendikbud.
- Maharsi, Indiria. 2002. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- Muflihah, Ai. 2021. "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran Matematika". *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 2(1): hal.152-159
- Setiawan, Eko. 2018. *Pembelajaran Tematik Teoretis & Praktis*. Erlangga
- Siregar, Nurliani. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Medan: Universitas HKBP Nommensen
- Subroto, Erlanda Nathasia. Abd, Qohar. Dwiyana. 2020. "Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika". *Jurnal Pendidikan*. Vol. 5(2): hal. 135-141
- Sudijono, Anas. 2018. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta cv