

**MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA****Amirulmukminin<sup>1)</sup> dan Syahrir<sup>2)</sup>**<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Matematika FPMIPA IKIP Mataram<sup>2)</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Matematika, FPMIPA IKIP Mataram

e-mail: Mukmin\_Sorimandi@yahoo.com

**Abstract.** The purpose of this study is to determine the effect of comic media on student learning outcomes of class VII MTs School Year 2012/2013. The type of research used is experimental research. The random sampling technique is performed to determine the experimental and control classes. Therefore, VII-A as the experimental class and VII-B is the control class. The experimental class uses comic media as a teaching material for students. Comic media means to design triangle material in comic form. The results showed that  $U\text{-test} (118.5) > U\text{-table} (112)$ . We conclude that there is no effect of the use of comic media on students' mathematics learning outcomes.

**Keywords:** Comic media, student learning outcomes

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Al- Mutmainnah Kabupaten Bima Tahun Ajaran 2012/2013. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian yang dilakukan pada kelas VII dengan jumlah populasi 2 kelas. Setelah dilakukan uji homogenitas diperoleh kedua kelas ini adalah kelas yang homogen sehingga penentuan kelas control dan kelas eksperimen dilakukan dengan tehnik random sampling. Di dapat kelas VII A sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas VII B sebagai kelas pembanding atau kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu pemberian media komik sebagai bahan ajar adau pegangan siswa. media komik yang dimaksud adalah mendesain bahan ajar segitiga dalam bentuk komik. Berdasarkan hasil penelitian ini maka didapat  $U_{\text{hitung}} = 118,5 > U_{\text{Tabel}} = 112$  dengan demikian maka kita dapat menyimpulkan bahwa Tidak ada pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswakesel VII MTs Al- Mutmainnah Kabupaten Bima Tahun Ajaran 2012/2013.

**Kata kunci:** Media komik dan hasil belajar siswa

**PENDAHULUAN**

Persoalan rendahnya hasil belajar siswa masih menjadi persoalan yang terus ingin dipecahkan. Ada banyak macam usaha yang dilakukan tenaga pendidik untuk memecahkan persoalan ini. Sehingga hasil Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berjalan dengan baik dan maksimal. Karena salah satu indikator keberhasilan dalam KBM adalah hasil belajar.

Beberapa upaya yang dimaksud adalah pengembangan metode belajar atau pemanfaatan media pembelajaran. Ada banyak metode yang dikemukakan sebagai solusi mengatasi hasil belajar ini. Tidak ketinggalan juga media pembelajaran, sudah banyak yang tersedia. Baik itu media pembelajaran yang tersedia secara alami atau melalui kreasi tangan pengajar atau pihak yang berkaitan dengan matematika.

Salah satu mata pelajaran yang terus mendapatkan perhatian adalah matematika. Hal ini disebabkan banyaknya siswa yang tidak terlalu suka dengan pelajaran matematika. Beberapa alasan yang kerap disampaikan pelajar adalah kesukaran dalam memahami, terlalu bosan dihadapkan dengan hitungan dan angka-angka. Melihat persolan ini, tenaga pengajar tidak bisa lepas tangan. Apalagi, matematika menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan siswa untuk melanjutkan study yang lebih tinggi. Hal itu terbukti Matematika menjadi salah satu matapelajaran Ujian Akhir Nasional (UAN).

Melihat persoalan ini, diperlukan terobosan baru atau metode yang menarik untuk mengajar. Baik dalam penyampaian materi maupun penyajian bahan ajar. Materi matematika harus didesain dengan menarik,

sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar matematika.

Dalam Aqib (2002:3), John Locke mengemukakan peserta didik itu seperti sebuah meja yang dilapisi oleh lilin hal ini mengatakan bahwa "Ia menganggap bahwa manusia lahir bagaikan tabularasa (Meja yang di atasnya dilapisi lilin). Tulisan apa pun yang dituangkan pada tabularasa itu, demikian pulalah jenis bentuk dan warna meja itu". Jika kita mampu mendesain proses belajar mengajar baik dari metode belajar atau media yang digunakan maka kita optimis bahwa permasalahan yang terjadi pada peserta didik akan mampu diatasi, misalnya saja memilih media dalam belajar, ataupun kurangnya motivasi siswa untuk belajar karena terlalu banyak melihat angka.

Ada banyak sekali media yang dapat digunakan dalam membantu siswa untuk belajar, misalnya mendesain bahan ajar menjadi sesuatu yang akan membangkitkan minat bacasiswa untuk belajar. Terutama pada mata pelajaran matematika karena banyak siswa yang merasa takut, tidak senang, bosan dengan pelajaran matematika. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti mencoba membuat materi matematika dalam sebuah komik. Media komik adalah media pembelajaran yang dilengkapi oleh materi dan gambar karton yang menarik sehingga semangat belajar akan meningkat dan akhirnya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, karena siswa akan dilibatkan untuk memerankan tokoh yang digambarkan dalam media komik, tanpa sadar siswa akan menjelaskan pada temannya terkait dengan materi yang dibuat dalam bentuk komik. Karena komik merupakan suatu bentuk bacaan di mana anak membacanya tanpa harus dibujuk (Sudjana dan Rivai. 2010: 68).

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik ini, dicoba dilakukan penelitian pada siswa MTs Al- Mutmainnah Kabupaten Bima tahun pelajaran 2012/2013. Materi yang digunakan dalam media komik ini adalah segitiga. Dengan jumlah siswa 54 orang. 54 siswa ini dibagi dalam dua kelas yaitu kelas VII A dan VII B.

Sumiati dan Asra (2009: 160) mengemukakan media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*messege*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk - bentuk media pembelajarandigunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih

kongkrit. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (*Symbol Verbal*), dengan demikian kita harapkan hasil pengalaman belajar lebih berarti bagi siswa.

Melihat dari definisi diatas maka kita dapat mengartikan media adalah sebuah sarana, perantara atau medium yang digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga informasi yang disampaikan dapat dicerna dengan baik karena penyampaiannya dilakukan dengan sesuatu yang menarik sehingga akan didapat hasil yang maksimal sesuai dengan yang diharapkan.

Pada hakekatnya, media komik merupakan salah satu komponen pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Jadi, pemilihan media perlu dilakukan agar dapat menentukan media yang terbaik, tepat, dan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sasaran didik. Media komik merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup sederhana, dan sangat populer di kalangan anak-anak. Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik membacanya tanpa harus dibujuk. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.

Menurut Rohani (1997: 78) komik adalah suatu bentuk cerita bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor. Senada dengan itu Nana Sudjana dan Rivai (2010: 64) mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada parapembaca. Komik terdiri dari berbagai situasi cerita bersambung, cerita-ceritanya ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi, bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku-buku, komik dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas. Jadi media komik yang dimaksud adalah bentuk cerita bergambar yang terdiri dari berbagai situasi cerita bersambung disertai dengan dialog, monolog atau pertanyaan, yang secara implisit memuat materi-materi matematika, dimana materi-materi matematika yang diungkapkan dikemas sedemikian rupa sehingga menarik perhatian peserta didik.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu berupa prosedur pecahan masalah penelitian yang dilakukan dengan menciptakan suatu perlakuan yang berfungsi sebagai variabel. Penelitian eksperimen yang dilakukan ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh terhadap hasil belajar siswa menggunakan media komik dengan memberikan perlakuan tertentu pada kelompok eksperimen dan menyediakan kelas control sebagai pembandingnya.

Sebelum dilakukan penelitian, maka dilakukan beberapa persiapan terlebih dahulu, seperti tahap pembuatan media komik. Sementara pada tahap pelaksanaan, kelas VII MTs Al- Mutmainnah Kabupaten Bima ini diuji kesetaraan kemampuan atau uji homogenitas. Untuk melihat kesamaan kemampuan siswa, diberikan beberapa tes awal atau pre-tes. Setelah dilakukan test, maka diperoleh kedua kelas ini memiliki kemampuan yang sama.

Untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan cara random sampling. Iqbal (2001: 87) mengatakan bahwa sampling random sederhana adalah bentuk sampling random yang sifatnya sederhana, sampling random sederhana dilakukan apabila datanya homogen. Dengan demikian maka untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas control dilakukan dengan cara metode undian. Adapun rumus yang digunakan untuk menguji homogenitas adalah:

$$F = \frac{\text{VariansTerbesar}}{\text{VariansTerkecil}}$$

Varians masing-masing kelas dicari dengan menggunakan rumus:

$$(s^2) = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n - 1}$$

(Irzani dan Rifa'i, 2011: 149)

Keterangan:

S<sup>2</sup> = Varian Sampel

x= Nilai Siswa

n= Jumlah siswa

F tabel =

dk Pembilang = n - 1

dk Penyebut= n - 1

Adapun kriteria pengujian sebagai berikut Jika F<sub>hitung</sub> ≤ F<sub>tabel</sub> maka kelas yang satu dengan yang lain dikatakan homogen dan Jika F<sub>hitung</sub> > F<sub>tabel</sub> maka kelas yang satu dengan yang

lain dikatakan tidak homogen, dengan taraf signifikan (nyata) sebesar 5%.

Setelah diperoleh data siswa melalui test akhir, maka dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tes akhir terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dicari menggunakan persamaandistribusi normal baku( μ = 0 dan σ = 1 )

$$v = \frac{(n - 1)S^2}{\sigma^2}$$

(Irzani dan Rifa'i, 2011: 157)

Keterangan :

V = χ<sup>2</sup> = nilai χ<sup>2</sup> yang dihitung

S<sup>2</sup> = Varian sampel

σ<sup>2</sup> = Varian Populasi

n = Jumlah Siswa

Kriteria pengujian Jika χ<sup>2</sup><sub>hitung</sub> < χ<sup>2</sup><sub>tabel</sub> maka data nilai siswa terdistribusi normal dan Jika χ<sup>2</sup><sub>hitung</sub> ≥ χ<sup>2</sup><sub>tabel</sub> maka data nilai siswa tidak terdistribusi normal dengan derajat kebebasan dk = n - 1 dengan nmenyatakan jumlah siswa. Dengan taraf signifikan (nyata) yang digunakan adalah 5 %.

Karena data test akhir tidak terdistribusi normal, maka untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Al- Mutmainnah Kabupaten Bima tahun pelajaran 2012/2013 maka akandianalisis dengan menggunakan statistik nonparametrik. Statistik nonparametrik merupakan alternatif dalam memecahkan masalah, seperti pengujian hipotesis dan pengambilan keputusan, apabila statistik parametrik tidak dapat dipergunakan (Iqbal 2001: 311). Adapun rumus yang digunakan adalah Uji Mann-Whitney (U Test)

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

Atau:

$$U_2 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

nilai U yang diambil adalah nilai U yang terkecil. Untuk memeriksa ketelitian perhitungan digunakan rumus U<sub>Terkecil</sub> = n<sub>1</sub> · n<sub>2</sub> - U<sub>Terbesar</sub>. Dengan kriterial jika U<sub>Hitung</sub> ≥ U<sub>α(n<sub>1</sub>)(n<sub>2</sub>)</sub> maka Tidak ada pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Al- Mutmainnah Kabupaten Bima tahun ajaran 2012/2013. Sebaliknyajika U<sub>Hitung</sub> < U<sub>α(n<sub>1</sub>)(n<sub>2</sub>)</sub> berartiada pengaruh Penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika

siswakelas VII MTs Al- Mutmainnah Kabupaten Bima tahun ajaran 2012/2013 diterima. Dengan taraf signifikan (nyata) yang digunakan adalah 5%.

**HASIL PENELITIAN**

Setelah dilakukan test awal, diperoleh kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang sama. Dengan metode random sampling, diperoleh kelas VII sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B Sebagai kelas control.

Tabel 3. 1. Uji Homogenitas Siswa Kelas VII A dan VII B MTs Al- Mutmainnah Kabupaten Bima.

No.	Kelas	Dk	Varians	F <sub>Hitung</sub>	F <sub>Tabel</sub>	Keterangan
1.	Kelas VII A	25	100,64	1,2169	1,96	Homogen
2.	Kelas VII B	24	122,26			

Setelah diperoleh data terakhir siswa, maka dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tes akhir terdistribusi normal atau tidak.

Tabel 3. 2. Uji Normalitas Siswa Kelas VII A dan VII B MTs Al- Mutmainnah Kabupaten Bima.

No.	Kelas	N	S <sup>2</sup>	db	X <sup>2</sup> <sub>Hitung</sub>	X <sup>2</sup> <sub>Tabel</sub>	Keterangan
1.	Kelas VII A (Eksperimen)	20	4. 3406	19	63,471	30,122	Terdistribusi Normal
2.	Kelas VII B (Kontrol)	18	3. 1454	17	53,471	27,587	

Karena data test akhir tidak terdistribusi normal, maka untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Al- Mutmainnah Kabupaten Bima tahun pelajaran 2012/2013 maka akandianalisis dengan menggunakan statistik nonparametrik.

Tabel 3. 3. Uji Mann-Whitney

No.	Kelas	Jumlah siswa	Rata-rata	U <sub>Hitung</sub>	U <sub>Tabel</sub>	Kriteria
1.	Eksperimen	20	41,714	118,5	112	Tidak ada pengaruh
2.	Control	18	32,22			

Dilihat dari tabel 3. 3 diatas didapat nilai U<sub>Hitung</sub> = 118,5 > U<sub>Tabel</sub> = 112 dengan demikian tidak ada pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswakelas VII MTs Al- Mutmainnah Kabupaten Bima Tahun Ajaran 2012/2013.

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil analisis data post-test yang telah dilakukan, diketahui bahwa tidak ada pengaruh penggunaan media komik dalam meningkatkan hasil belajarsiswa kelas VII MTs Al- Mutmainnah Kabupaten Bima, hal ini dibuktikan dengan uji statistic menggunakan uji U dengan didapat nilai

U<sub>hitungnya</sub> = 118,5 lebih besar dari U<sub>Tabel</sub> = 112 dengan taraf signifikanya 5% hal demikian menandakan tidak adanya pengaruh penggunaan media komik dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

Upaya pemberian solusi dalam memperbaiki nilai siswa dengan memberikan media komik sebagai sarana/median mentransfer ilmu tidak memberikan hasil yang bagus sesuai yang menjadi harapan untuk memperbaiki permasalahan siswa yang sulit memahami materi yang disampaikan sehingga berdampak pada nilai yang diperoleh, Namun penggunaan media komik tidak selamanya tidak berhasil. Tidak menutup kemungkinan penggunaan media komik di tempat lain tidak

berhasil pula. Karena hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh media atau metode pembelajaran namun juga dipengaruhi faktor internal siswa itu sendiri seperti yang disampaikan pada deskripsi penelitian diatas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada aspek kognitif terhadap kedua kelas tersebut, diketahui hasil belajar matematika pada materi segitiga yang diperoleh dari masing-masing kelas sampel menunjukkan tidak adanya pengaruh perbedaan perlakuan yang diterima kedua kelas. Jadi, penggunaan media komik tidak berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Al- Mutmainnah Kabupaten Bima Tahun Ajaran 2012/2013.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan judul penelitian pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Al- Mutmainnah Kabupaten Bima Tahun Ajaran 2012/2013, maka didapat hasil akhir dengan nilai  $U_{Hitung} = 118,5 > U_{Tabel} = 112$  dengan demikian maka kita dapat menyimpulkan bahwa  $H_0$  diterima atau "Tidak ada pengaruh Penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Al- Mutmainnah Kabupaten Bima Tahun Ajaran 2012/2013".

#### **SARAN**

Adapun saran, diharapkan guru dapat menggunakan media komik sebagai alternatif dalam pembelajaran dan dapat menambah pengalaman bagi guru sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa. Media komik tidak hanya bisa dibuat untuk materi segitiga saja, melainkan materi-materi lainya juga tergantung karakteristik materi tersebut

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aqib, Zainal. 2002. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. 2002. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Wurianto, Eko. 2009. <http://guruindo.blogspot.com/2009/06/komik-sebagai-media-pembelajaran.html>.
- Hasan, M. 2001. *Pokok-Pokok Materi Statistik 2*. Jakarta: Bumi Sarana.

- Irzani dan Rifa'i. 2011. *Pengantar Statistik Matematika*. Yogyakarta: Mandiri Graffindo Press.
- Nuhartini, Dewi dan Tri Wahyuni. 2008. *Matematika Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Pusat Pembukuan pendidikan Nasional.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Eduktif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfa Beta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfa Beta.
- Sumiati dan Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Yusfy27. 2012. <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2254004-belajar-dan-hasil-belajar>.