

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK MATERI PEMBELAJARAN PERISTIWA SEKITAR
PROKLAMASI PADA HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA
KELAS XII IPS SMA N 1 NGEMPLAK, SLEMAN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

RINGKASAN SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komik Materi Pembelajaran

Peristiwa Sekitar Proklamasi Pada Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas

XII IPS SMA N 1 Ngemplak, Sleman Tahun Ajaran 2016/2017

Disusun oleh :

Cicilia Artika Wahyuningtyas
NIM 12406244026

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi

Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 6 September 2017

TIM Penguji

Nama/Jabatan

Dr. Dyah Kumalasari, M.Pd
Ketua Penguji

M. Nur Rokhman, M.Pd
Pembimbing

Dr. Aman, M.Pd
Penguji Utama

Tanda Tangan



Tanggal

14 September 2017

13 September 2017

13 September 2017

Yogyakarta, 14 September 2017
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Prof.Dr. Ajat Sudrijat, M.Ag.
NIP. 19620321 198903 1 001

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
MATERI PEMBELAJARAN PERISTIWA SEKITAR PROKLAMASI
PADA HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XII IPS SMA N 1**
NGEMPLAK, SLEMAN
TAHUN AJARAN 2016/2017

Oleh:
Cicilia Artika Wahyuningtyas dan M. Nur Rokhman, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar siswa yang kurang optimal yang disebabkan penggunaan metode pembelajaran yang kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan: untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik pada pembelajaran sejarah di kelas XII IPS SMA N 1 Ngemplak, Sleman tahun ajaran 2016/2017 ditinjau dari hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS di SMA Negeri 1 Ngemplak, Sleman semester ganjil tahun ajaran 2016/2017. Dilihat dari jumlah populasi yang kurang dari 100, maka penelitian ini adalah penelitian populasi. Kelas eksperimen adalah kelas XII IPS 2 sedangkan kelas kontrol adalah kelas XII IPS 1. Rancangan penelitian menggunakan *pretest-posttest control group design*. Teknik pengumpulan data melalui tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini, dilakukan menggunakan uji t. Uji t dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji *effect size* dilakukan untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Nilai *pre-test* dan *post-test* untuk kelas eksperimen menunjukkan angka 63,89 dan 78,06. Sedangkan untuk nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol menunjukkan angka 63,64 dan 66,22. Hasil analisis dengan menggunakan uji t diketahui bahwa nilai t_{hitung} 4,648, sedangkan untuk nilai $t_{tabel} = 2,00$ dengan $df=58$ dengan taraf kepercayaan 95% (tarif signifikan 0,05). Berdasarkan nilai tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (95% $df=58$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media *Komik* dengan yang tidak menggunakan media *Komik*. Sedangkan uji *effect size* menunjukkan angka persentase yang tinggi. Berdasarkan perhitungan diperoleh *effect size* sebesar 0,6. Menurut hasil tersebut berdasarkan tabel interpretasi *effect size* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar sebesar 73 % dengan kategori cukup tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *Komik* memberikan pengaruh yang tinggi sehingga hasil belajar dikelas eksperimen meningkat dibandingkan pembelajaran sejarah dikelas kontrol yang tidak menggunakan media *Komik*. Ini artinya pembelajaran sejarah dengan media *Komik* lebih efektif ditinjau dari hasil belajar.

Kata kunci: *Media Komik, Pembelajaran Sejarah, efektivitas.*

I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha pendidik memimpin peserta didik secara umum untuk mencapai perkembangannya menuju kedewasaan jasmani maupun rohani, dan bimbingan adalah usaha dimana pendidik memimpin peserta didiknya dalam artian khusus memberikan motivasi dan mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik (Nurfuadi,M.Pd.I, 2012: 15) . Dasar pendidikan adalah landasan berpijak dan arah pendidikan sebagai wahana pengembangan manusia dan masyarakat. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi (berupa kecerdasan dan keterampilan) peserta didik. Pendidikan mempunyai peranan untuk menjamin kelangsungan kehidupan suatu bangsa.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (1991) pendidikan dapat diartikan sebagai proses pengubahan sifat dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Sugihartono,dkk, 2007: 3). Pendidikan menuntut adanya perhatian dan partisipasi dari semua pihak, bukan hanya dari segi pendidik saja, tetapi dalam proses pendidikan seperti halnya peserta didik, pendidik, proses pembelajaran, manajemen dan layanan pendidikan serta sarana penunjang lainnya dan harus bisa bekerja sama dengan baik. Pendidikan nantinya diselenggarakan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Di dalam proses tersebut diperlukan pendidik yang memberikan keteladanan, membangun kemauan, serta mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Sehingga akan tercipta proses pembelajaran yang menimbulkan interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien (Rusman, 2011: 3). Dasar dari sebuah pendidikan adalah adanya interaksi diantara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Pendidik merupakan suatu komponen yang penting dalam menyelenggarakan pendidikan. Oleh karena tugasnya mengajar, maka seorang

pendidik harus mempunyai wewenang mengajar berdasarkan kualifikasi sebagai tenaga pengajar. Pendidik harus memiliki kemampuan pendagogik dan profesional dalam bidang proses belajar mengajar. Kemampuan yang dimiliki setiap pendidik dapat dikembangkan yaitu sebagai fasilitator, pembimbing, komunikator, model pembelajaran, evaluator,dan inovator dikelasnya (Oemar Hamalik 2009 : 9).

Seperti halnya mata pelajaran sejarah, seiring dengan perkembangan peserta didik, ketika mata pelajaran sejarah berlangsung mereka cenderung bosan karena pembelajaran yang digunakan oleh pendidik bersifat monoton. Hal ini disebabkan penggunaan metode konvensional yang masih sering dipergunakan oleh pendidik untuk mengajar. Terlebih penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar masih belum dilaksanakan secara optimal. Kondisi tersebut juga terjadi di SMA N 1 Ngemplak. Berdasarkan observasi peneliti, para peserta didik terlihat kurang begitu tertarik dalam memahami materi sejarah, dalam hal ini penyampaian materi yang pendidik berikan masih bersifat monoton, yaitu dominan menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik menjadi bosan dan hal ini mempengaruhi hasil belajar mereka.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal perlu digunakan media pembelajaran. Berdasarkan data yang peneliti peroleh maka peneliti memilih penggunaan media pembelajaran komik. Penggunaan komik tersebut dirasa cukup membantu dalam proses pembelajaran peserta didik di SMA N 1 Ngemplak. Dilihat dari kegiatan yang sering dilakukan oleh peserta didik di sekolah yang aktif mengikuti lomba menggambar dan beberapa peserta didik yang sering membawa komik sebagai bahan bacaan ketika istirahat berlangsung. Melalui pemilihan pembelajaran dengan media komik peserta didik mampu menerima materi pembelajaran dengan lebih optimal. Hal ini menjadikan peserta didik saling bersemangat dan termotivasi untuk belajar, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat. Kelebihan dari media komik yang digunakan peneliti adalah hasil belajar mereka meningkat, lebih mempermudah dalam menangkap

materi yang digambarkan dalam komik, mampu meningkatkan minat baca peserta didik dalam mata pelajaran sejarah.

II. Kajian Teori

A. Efektivitas

Efektivitas menurut kamus umum Bahasa Indonesia (1976: 219) efektif berarti ada efeknya, manjur atau mujarab, berhasil guna. Jadi, efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas pada dasarnya menunjukkan pada taraf tercapainya hasil, sering atau senantiasa dikaitkan dengan pengertian efisien, meskipun sebenarnya ada perbedaan diantara keduanya. Efektivitas menekankan pada hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi lebih melihat pada bagaimana cara mencapai hasil yang dicapai itu dengan membandingkan antara input dan outputnya (Siagian, 2001: 24)

Menurut Pringgodigjo (1973: 29) efektivitas adalah terwujudnya suatu efektif apabila usaha yang dilakukan telah mencapai tujuannya. Dilihat secara ideal taraf efektivitas dapat dinyatakan dengan ukuran-ukuran yang pasti. Efektivitas adalah yang berkaitan dengan keadaan yang menunjukkan sejauh mana suatu rencana dapat tercapai (Eko Susilo Madya dan Kasihadi, 1985: 54). Efektivitas merupakan suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana suatu rencana dapat tercapai dan dapat dinyatakan dengan ukuran-ukuran yang pasti.

B. Media Pembelajaran

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, pengertian media berarti sebuah *perantara*, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Sehingga media merupakan salah satu alat komunikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran (Dina Indriana, 2011: 13). Karena dalam media pembelajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didiknya. Beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, yaitu (Nana Sudjana, 2001: 3-4) yaitu, media grafis seperti gambar,

foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media grafis yaitu komik. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama dan lain-lain. Media proyeksi seperti slide, film, film strips, penggunaan OHP dan lain-lain. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi instruksional atau mengandung maksud pengajaran. Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan hasil belajar dan membuat proses belajar menjadi menarik dan menyenangkan, dapat mengurangi kesalah pahaman dan ketidakjelasan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran tentunya dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.

C. Komik

Komik sebagai media mempunyai peranan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pendidik dan media pembelajaran yang digunakan. Dalam proses pembelajaran nantinya juga akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut dan menarik (Yuni Maryuni, 2011:58). Komik sebagai media pembelajaran sejarah tentunya mempunyai peranan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Komik sejarah dengan topik “Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” menjelaskan proses awal dari adanya pembentukan BPUPKI hingga Proklamasi kemerdekaan Indonesia. Sehingga komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal ketika materi yang disampaikan secara jelas, runtut dan menarik.

Sebagai salah satu media visual yang digunakan untuk menunjang pembelajaran komik mempunyai kelebihan. Kelebihan media komik untuk kegiatan belajar mengajar adalah :

1. Komik menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya.
2. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
3. Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lainnya
4. Seluruh jalan cerita komik menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain

Media komik disamping mempunyai kelebihan juga mempunyai kelemahan. Menurut Trimo kelemahan media komik antara lain : (Trimo, 1997:37)

1. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar
2. Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata tidak baku ataupun kalimat-kalimat yang digunakan kurang dapat dipertanggung jawabkan.
3. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang sinting (perverted)

Dari berbagai jenis komik, peneliti akan mengembangkan media komik dalam bentuk buku (comic book), sehingga dalam tampilannya terlihat lebih formal apabila digunakan sebagai media pembelajaran. Comic book menyerupai buku pelajaran pada umumnya sehingga peserta didik ketika membaca komik akan merasakan seperti membaca buku pelajaran namun ada gambar-gambar didalamnya sehingga peserta didik lebih tertarik untuk membacanya.

Komik sebagai media mempunyai peranan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pendidik dan media pembelajaran yang digunakan. Dalam proses pembelajaran nantinya juga akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut dan menarik (Yuni Maryuni, 2011:58). Komik merupakan

contoh dari spesifikasi desain pesan yang diterjemahkan dan diproduksi dalam bentuk buku dan melalui teknologi cetak.

Komik sebagai media pembelajaran sejarah tentunya mempunyai peranan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Komik sejarah dengan topik “Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” menjelaskan proses awal dari adanya pembentukan BPUPKI hingga Proklamasi kemerdekaan Indonesia. Sehingga komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal ketika materi yang disampaikan secara jelas, runut dan menarik.

D. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan unsur terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Santrock dan Yussen belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman. Menurut Suharsimi Arikunto (1993:19) belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mendapatkan perubahan terhadap diri sendiri dengan berbagai cara. Perubahan tersebut bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.

Setelah diketahui pengertian hasil belajar menurut beberapa ahli maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan unsur terpenting dalam pembelajaran juga merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya. Hasil akhir yang diperoleh dalam sebuah penelitian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar.

E. Pembelajaran Sejarah

Kata sejarah diadopsi dari bahasa arab yaitu *syajarah* yang berarti pohon kehidupan. Maksudnya, segala hal yang berkaitan dengan kehidupan memiliki “pohon” yakni masa lalu itu sendiri. Sebagai pohon sejarah dapat

diartikan awal dari sebuah realitas masa kini atau bisa juga diartikan sebagai warisan masa lalu (Abd. Rahman Hamid & Muhammad Saleh, 2011: 3).

Menurut Sudjana dalam Sugihartono (2012: 80) pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didiknya sehingga terjadi proses belajar. Pada hakekatnya pembelajaran sejarah sering dikaitkan dengan menghafal tanggal, tahun, tempat, tokoh dan adanya rentetan peristiwa pada masa lampau (Abd. Rahman Hamid 2014: 39). Seseorang yang belajar sejarah pada hakikatnya harus memahami antara sejarah sebagai ilmu dan sejarah sebagai pendidikan. Menurut Sartono Kartodirjo dalam Abd. Rahman Hamid (2014: 50-51), ada dua manfaat yang dapat diperoleh dari hasil belajar sejarah. Pertama, dari masa dan situasi sekarang ini kita dapat melihat fakta-fakta atau kekuatan-kekuatan yang berperan dimasa lampau. Kedua, dengan menganalisis situasi masa kini kita dapat membuat proyeksi ke masa depan.

Berdasarkan pengertian pembelajaran dan pembelajaran sejarah diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan proses belajar mengajar yang mengoptimalkan sistem pembelajaran dengan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga nantinya mampu terjadi proses kegiatan belajar mengajar yang menghasilkan sasaran pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan integritas dan kepribadian peserta didik terhadap sejarah.

III. Metode Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Ngemplak, Sleman yang terletak di Jalan Raya Gentan – Manisrenggo, Cokrogaten, Bimomartani, Ngemplak, Sleman, Yogyakarta. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Pengertian dari penelitian eksperimen adalah

penelitian yang dimaksudkan untuk melihat ada atau tidaknya hubungan sebab akibat dari kelas eksperimen dengan kelas kontrol jika keduanya mendapatkan perlakuan yang berbeda dari peneliti. Penelitian eksperimen ini termasuk dalam penelitian kuasi eksperimen atau eksperimen semu yang mengambil subyek penelitian pada manusia (Dr. Endang Mulyatiningsih, 2013: 85).

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan, dari bulan Juli sampai September 2016. Adapun rincian rencana kegiatan adalah sebagai berikut:

Proposal	: Mei – Juli 2016
Perijinan	: Juli 2016
Pengumpulan data	: Juli – September 2016
Analisis data	: Desember 2016
Penyusunan laporan	: Januari – Mei 2017

c. Bentuk Penelitian

Bentuk penelitian yang digunakan penulis dalam meneliti efektivitas penggunaan media komik pada pembelajaran sejarah di kelas XII IPS SMA N 1 Ngemplak, Sleman tahun ajaran 2016/2017 ditinjau dari hasil belajar peserta didik adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah observasi di bawah kondisi buatan di mana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh peneliti.

d. Populasi dan Sample

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Apabila dalam hal ini peneliti ingin meneliti semua elemen yang ada maka penelitiannya disebut dengan penelitian populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII IPS SMA N 1 Ngemplak yang berjumlah 62 siswa. Menurut Sugiyono (2010: 9) sample merupakan bagian dari jumlah

karakteristik yang dimiliki dari populasi tersebut. Karena jumlah populasi kurang dari 100 maka penelitian ini disebut penelitian populasi.

e. Metode Pengumpulan Data

Teknik atau metode dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan tes dan dokumentasi. Tes merupakan prosedur sistematik dimana setiap individu yang diberikan tes yang mana hasil dari tes tersebut nantinya mampu ditunjukkan dalam bentuk angka. Menurut Sudijino dalam Sudaryono (2012: 40), tes adalah alat ukur atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan hasil penilaian. Metode ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, baik dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Tes yang diberikan sebagai upaya untuk mengetahui validitas, realibilitas, daya pembeda dan tingkat kesulitan masing-masing butir soal yang akan diteskan. Penelitian ini nantinya akan melakukan dua kali tes yang diberikan kepada peserta didik yaitu dengan pretest dan posttest. Sedangkan untuk Dokumentasi ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, yang meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto, film dokumenter dan data yang relevan. Hasil dari penelitian yang dilakukan nantinya juga akan lebih kredibel apalagi dengan adanya foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang sudah ada (Suharsimi Arikunto, 2013: 274).

f. Uji Coba Instrument

Setelah perangkat tes tersusun, maka dilakukan uji coba untuk mengetahui instrumen yang akan dipakai valid atau tidak. Sehingga ketika instrumen yang digunakan valid dan reliabel maka nantinya diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliable. Jadi instrumen yang valid dan reliabel adalah syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel (Sugiyono, 2010: 137).

g. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari lapangan disajikan dalam bentuk deskripsi data dari masing-masing variabel, baik variabel bebas maupun variabel terikat. Analisis data diartikan sebagai upaya pengolahan data menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat data tersebut dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian. (Sambas.Ali.dkk. 2007: 52). Dalam pengujian persyaratan analisis ada dua yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, Setelah uji prasyarat terpenuhi maka langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis yaitu uji beda dengan *uji t* dan uji *effect size*Dalam pengujian persyaratan analisis ada dua yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah uji prasyarat terpenuhi maka langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis, dalam pengujian hipotesis ada dua yaitu uji beda dengan *uji t* dan uji pengaruh dengan *effect size*.

IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Uji Prasyarat Analisis

Hasil *Pre-test* dan *Post-test* yang telah dilakukan oleh peneliti pada kelas eksperimen menghasilkan nilai rerata dari nilai *Pre-test* 63.8966, sedangkan untuk nilai rerata *Post-test* kelas eksperimen 78.0690. Sedangkan untuk nilai *Pre-test* dari kelas kontrol menghasilkan nilai rerata 63.6452 dan untuk rerata nilai *Post-test* 66.2258. Standar deviasi dari *Pre-test* kelas eksperimen menunjukkan nilai sebesar 9.61526 dan standar deviasi untuk *Post-test* kelas eksperimen menunjukkan nilai sebesar 9.72820. Sedangkan kelas kontrol nilai *Pre-test* memiliki standar deviasi yang menunjukkan nilai sebesar 10.64440 dan dari nilai *Post-test* menunjukkan standar deviasi sebesar 9.98569.

a. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil yang tertera dalam tabel, menunjukkan bahwa nilai *p-value* dalam hasil test awal atau *Pre-test* dalam kelas eksperimen sebesar 0.145. Ketika menggunakan *level of significance* $\alpha = 0.05$ ini dapat diartikan bahwa pengujian tidak signifikan, karena *p-value* = 0.145 > $\alpha =$

0.05 sehingga kesimpulannya bahwa data mengikuti distribusi normal berdasarkan data yang tertera pada tabel.Uji normalitas yang dilakukan pada kelas kontrol menunjukkan bahwa *p-value* untuk nilai *pre-test* 0.318. Apabila diuji menggunakan *level of significance* $\alpha = 0.05$ berarti pengujian tidak signifikan karena $p-value = 0.318 > \alpha = 0.05$ sehingga kesimpulannya data mengikuti distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji yang dilakukan selanjutnya adalah uji homogenitas. Pedoman untuk pengambilan hasil uji homogenitas yaitu apabila nilai signifikan (Sig), atau nilai probabilitas mean (rata-rata) > 0.05 maka variasi homogen. hasil dari *test of homogeneity of Variances* diketahui bahwa *levene statictic* diperoleh hasil 0,246 dengan signifikant sebesar 0.622 (nilai *Pre-test*). Sehingga diperoleh nilai probabilitas $0,622 > 0.05$ yang berarti bahwa dalam kedua varian sama.

2. Uji Hipotesisi

a. Uji beda dengan uji t

Hasil analisis uji t dari kelas eksperimen menghasilkan t_{hitung} 0.096. Berdasarkan tabel Uji t, nilai untuk t_{tabel} dengan df = 58 dengan taraf kepercayaan 95% (tarif signifikan 0.05) adalah 2.54783. Dilihat dari hasil hipotesis Ha diterima dan Ho ditolak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media komik.

Perubahan nilai *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 63.8966 dan 78.0690 dikelas eksperimen sedangkan untuk kelas kontrol perubahan nilai *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 63,6452 dan 66,2258. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan antara hasil pre test dan *post-test* di kelas eksperimen dengan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* di kelas kontrol.

b. Uji effect size

Uji effect size merupakan uji statistik tindakan lanjutan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang ada dalam pembelajaran

sejarah. Berdasarkan perhitungan diperoleh Effect size sebesar 0.600. Apabila dilihat dari hasil perhitungannya maka dapat dilihat bahwa treatment yang dilakukan memberikan pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar dengan kategori cukup tinggi jika dilihat dari tabel interpretasi sebesar 73%.

V. Kesimpulan dan Saran

a. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komik Materi Pembelajaran Peristiwa Sebelum Proklamasi Pada Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPS 1 di SMA Negeri 1 Ngemplak, Sleman, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, jika dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media komik. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian bahwa setelah dilakukan uji analisis dengan menggunakan uji t diketahui bahwa nilai t_{hitung} 4.648 sedangkan untuk nilai t_{tabel} 2.000 dengan $df = 58$ dengan taraf kepercayaan 95% (tarif signifikan 0.05). Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (95% $df = 58$), $4.648 > 2.000$. Terlihat bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan komik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan komik. Dengan demikian penggunaan media komik mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media komik di SMA Negeri 1 Ngemplak. Berdasarkan perhitungan diperoleh *effect size* sebesar 0,6. Menurut hasil tersebut berdasarkan tabel interpretasi *effect size* menunjukkan presentase angka 73% dengan kategori cukup tinggi.

Penggunaan media pembelajaran komik mampu mempengaruhi semangat belajar peserta didik dan mampu membuat suasana kegiatan belajar mengajar menjadi lebih hidup. Oleh sebab itu pembelajaran sejarah dengan media komik perlu dilakukan oleh pendidik, supaya peserta didik mampu meningkatkan hasil belajarnya

b. Saran

1. Guru diharapkan mampu menerapkan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Guru disarankan memberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik agar lebih menarik bagi peserta didik dan meningkatkan hasil belajarnya.
3. Penggunaan media komik dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran diharapkan juga mampu membuat siswa lebih kreatif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan media komik dengan baik, sehingga hasil belajarnya meningkat.

VI. Daftar Pustaka

- Abd. Rahman Hamid. 2014. *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak
- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press
- Eko Susilo Madyo dan Kasihadi. 1985. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Semarang: Effhar Publishing
- Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Algesindo
- Nurfuadi. 2012. *Profesionalisme Guru*. Purwokerto: Stain Press
- Pringgodigjo. 1973. *Ensiklopedia Umum*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Potensi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Sugihartono,dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

Sugiono.2010. *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

