

# **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:

Penulis 1: Cicilia Artika Wahyuningtyas

Penulis 2: 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, yang jumlah populasinya 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 *effect size* dilakukan untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan 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 presentase 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. Ini artinya pembelajaran sejarah dengan media *Komik* lebih efektif ditinjau dari hasil belajar.

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

**THE EFFECTIVENESS OF THE USE OF COMICS AS LEARNING MEDIA FOR THE LEARNING MATERIALS OF THE INCIDENTS AROUND THE PROCLAMATION IN THE HISTORY LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS OF GRADE XII OF SOCIAL STUDIES AT SMAN 1 NGENEMPLAK, SLEMAN, IN THE 2016/2017 ACADEMIC YEAR**

**Author 1: Cicilia Artika Wahyuningtyas**

**Author 2: M. Nur Rokhman, M.Pd**

**ABSTRACT**

The research background is that students' learning outcomes are not optimal enough because of the use of the learning method which is not maximal. This study aimed to find out the effectiveness of the use of comics as media for the history learning in Grade XII of Social Studies at SMAN 1 Ngemplak, Sleman, in the 2016/2017 academic year in terms of the students' learning outcomes.

This was an experimental study. The research population comprised the students of Grade XII of Social Studies at SMAN 1 Ngemplak, Sleman, in the odd semester of the 2016/2017 academic year. The number of the population members was less than 100 so that the study was a population study. The experimental class was Grade XII of Social Studies 2 and the control class was Grade XII of Social Studies 1. The research design was the pretest-posttest control group design. The data were collected by tests and documentation. The data analysis technique was the t-test. The effect size test was carried out to find out the effect of comics as media on the students' learning outcomes.

The results of the study showed that the pretest and posttest mean scores of the experimental class were 63.89 and 78.06 respectively. Meanwhile, the pretest and posttest mean scores of the control class were 63.64 and 66.22 respectively. The results of the t-test showed  $t_{\text{observed}}=4.648$  and  $t_{\text{table}}=2.00$  with  $df=58$  at a confidence level of 95% (a significance level of 0.05), or  $t_{\text{observed}} > t_{\text{table}}$  (95%,  $df=58$ ). These indicated that there was a significant difference between the class using comics as media and the class not using comics as media. Meanwhile, the effect size test showed a high percentage. The calculation showed an effect size of 0.6. The result, based on the table of the effect size interpretation, showed that comics as media had an effect on the learning outcomes by 73%, which was moderately high. This means that history learning with comics as media is more effective in terms of the learning outcomes.

**Keywords:** *Comics as Media, History Learning, Effectiveness*

## 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 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 pedagogik 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

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.

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.

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.

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.

### **III. Metode Penelitian**

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).

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.

Teknik atau metode dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan tes dan dokumentasi. Tes merupakan prosedur sistematis 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 kesulitasn 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).

Setelah perangkat tes tersusun, maka dilakukan uji coba untuk mengetahui instrument 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). 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  $p\text{-value} = 0.145 > \alpha = 0.05$  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  $p\text{-value} = 0.318 > \alpha = 0.05$  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 statistic* diperoleh hasil 0,246 dengan signifikan sebesar 0.622 (nilai *Pre-test*). Sehingga diperoleh nilai probabilitas  $0,622 > 0.05$  yang berarti bahwa dalam kedua varian sama.

## 2. Uji Hipotesis

### 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  $H_a$  diterima dan  $H_o$  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. 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.

## IV. 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

Yogyakarta, 14 September 2017

Reviewer



Dr. Aman, M.Pd  
NIP. 197410152003121001

Menyetujui,  
Pembimbing



M. Nur Rokhman, M.Pd  
NIP. 196608221992031002