

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI  
MEDIA KOMIK PADA MATERI SEGIEMPAT  
KELAS VII**

**Muh Ichwan Anshori**

MAN 1 Pati

Email: [fawanafi@students.unnes.ac.id](mailto:fawanafi@students.unnes.ac.id)

Received : Agustus 2021; Accepted : September 2021

**Abstrak**

Analisis keefektifan media komik dalam pembelajaran matematika dengan desain eksperimen (*before-after*) dianalisis dari data skor hasil *pre-test* dan *post-test*, dengan indikator terjadinya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media. Untuk melihat rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dilakukan tes kemampuan awal dan tes kemampuan akhir siswa. Analisis yang digunakan untuk menguji rata-rata hasil tes kemampuan awal dan tes kemampuan akhir yaitu dengan menggunakan uji t berpasangan pihak kiri. Hasil penelitian ditemukan rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi dari rata-rata nilai *pre-test* sehingga dapat disimpulkan bahwa secara signifikan penggunaan media komik efektif meningkatkan hasil belajar siswa materi segiempat.

**Kata kunci:** komik, hasil belajar, segiempat

**Abstract**

*The analysis of the effectiveness of comics media in learning mathematics with experimental design (before-after) was analyzed from the score data of the pre-test and post-test results, with indicators of an increase in learning outcomes after using the media. To see the average increase in student learning outcomes, an initial ability test and a student's final ability test were carried out. The analysis used to test the average results of the initial ability test and the final ability test is using the left-hand paired t-test. The results of the study found that the average post-test score was higher than the average pre-test value, so it can be concluded that the use of comics*

*media is significantly effective in improving student learning outcomes of quadrilateral material.*

**Keywords:** *comics, learning outcomes, quadrilateral*

## **A. Pendahuluan**

Dalam era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini telah membawa perubahan baru dalam sejarah peradaban manusia tentunya dalam bidang pendidikan, yang mana teknologi digunakan untuk membantu seorang pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami, lebih menarik dan tidak membosankan.

Dalam suatu proses pembelajaran, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media diantaranya yaitu; tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan peserta didik kuasai setelah pembelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Meski demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar ditata dan dibuat oleh pendidik. (Arsyad, 1997 : 15)

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan dan penilaian proses dan sumber belajar. (Daryanto, 2010 :

15). Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan dan mengevaluasi serta mengelola pemecahan masalah tersebut dalam situasi dimana kegiatan pembelajaran itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

Disini berarti media pembelajaran merupakan bagian dari teknologi pembelajaran yang dikembangkan dalam dunia pendidikan untuk membantu pendidik dalam mentransfer materi pada peserta didik sehingga diharapkan peserta didik dapat menemukan wajah baru dalam pembelajaran dikelas, sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik (Arsyad, 1997 : 15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Selanjutnya, berdasarkan wawancara singkat dengan guru matematika kelas VII MTs, diperoleh informasi bahwa pembelajaran yang berlangsung di sekolah tersebut selama ini hanya sebatas teori atau menggunakan rumus matematika untuk menyelesaikan soal. Akibatnya peserta didik kurang menghayati atau memahami konsep-konsep matematika dan mengalami kesulitan mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu materi matematika yang kurang dihayati atau dipahami oleh peserta didik adalah materi segiempat, dimana materi ini merupakan salah satu ilmu matematika

yang diantaranya membahas permasalahan matematika pada kehidupan sehari-hari dan model pembelajaran yang digunakan guru belum memberikan pemahaman kepada peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang menarik dan efektif untuk membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut.

Saat ini bacaan yang sangat diminati siswa adalah komik, baik berupa buku maupun online (*manga*). Sebagian besar siswa lebih menyukai bacaan komik dibandingkan dengan buku-buku pelajaran. Komik merupakan media cetak yang memadukan teks dengan gambar berdasarkan alur cerita. Komik bisa menjadi cerita bergambar (fokus pada teks yang kemudian diberi ilustrasi) atau gambar bercerita (tidak perlu teks, gambarnya sudah menceritakan sesuatu melalui adegan dan ekspresi karakter didalamnya yang dikembangkan ilustrator atau komikusnya).

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menggunakan media pembelajaran berupa komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dikemas dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan hasil belajar siswa melalui media komik pada materi segiempat kelas VII MTs”. Penelitian ini diharapkan menjadi jawaban dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini subjek penelitiannya berupa populasi dan sampel. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. (Arikunto, 2006 : 115). Pada penelitian ini populasinya adalah seluruh kelas VII MTs N

Sale Rembang, sedangkan sampel diambil satu kelas secara *Cluster Random Sampling* yaitu kelas VII E MTs N Sale Rembang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah soal *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan sebelum pemberian perlakuan dan setelah perlakuan.

### C. Pembahasan

Analisis keefektifan media komik dalam pembelajaran matematika dengan desain eksperimen (*before-after*) dianalisis dari data skor hasil *pre-test* dan *post-test*, dengan indikator terjadinya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media. Untuk melihat rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dilakukan tes kemampuan awal dan tes kemampuan akhir siswa yang disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Uji Paired Samples t-Test**

		Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
Pair 1	Pretest - Posttest	-24,54	2,747	0,464	-52,84	34	,080

Data diatas dianalisis melalui uji t berpasangan, yang sudah dipenuhi syarat antara lain sampel data berpasangan (*pre-test* dan *post-test*), sampel diambil secara acak, dan dilakukan uji kenormalan data dengan menggunakan uji *Liliefors* terhadap kedua tes tersebut.

Uji normalitas *pre-test* dengan mengambil nilai siswa kelas VII E MTs N Sale Rembang diperoleh dengan  $n = 35$  dan  $\alpha = 5\%$  diketahui  $l_0 = 0,1326$ . Sesuai perhitungan diperoleh  $L = \frac{0,886}{\sqrt{35}} = 0,1498$  karena  $L_0 < L$

yaitu  $0,1326 < 0,1498$  maka data *pre-test* berdistribusi normal.

Uji normalitas *post-test* dengan mengambil nilai siswa kelas VII E MTs N Sale Rembang diperoleh dengan  $n = 35$  dan  $\alpha = 5\%$  diketahui  $l_0 = 0,1322$ . Sesuai perhitungan diperoleh  $L = \frac{0,886}{\sqrt{35}} = 0,1498$  karena  $l_0 < L$  yaitu  $0,1322 < 0,1498$  maka data *post-test* berdistribusi normal.

Adapun analisis yang digunakan untuk menguji rata-rata hasil tes kemampuan awal dan tes kemampuan akhir yaitu dengan menggunakan uji t berpasangan pihak kiri. Dari perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = -52,844$  dan dari hasil interpolasi didapat  $t_{(0,95)} = 1,692$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} < -t_{tabel}$  yaitu  $-52,844 < -1,692$ . Berarti bahwa rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi dari rata-rata nilai *pre-test* sehingga dapat disimpulkan bahwa secara signifikan penggunaan media komik efektif meningkatkan hasil belajar siswa materi segiempat.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah ada peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media komik dalam pembelajaran matematika materi segiempat kelas VII MTs. Hal ini berdasarkan uji hipotesis atau uji penelitian menggunakan uji t berpasangan pihak kiri. Dari perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = -52,844$  dan dari hasil interpolasi didapat  $t_{(0,95)} = 1,692$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} < -t_{tabel}$  yaitu  $-52,844 < -1,692$ . Berarti bahwa rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi dari rata-

rata nilai pre-test sehingga dapat disimpulkan bahwa secara signifikan penggunaan media komik efektif meningkatkan hasil belajar siswa materi segiempat.

### **Daftar Pustaka**

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arini, F. D., Choiri, A. S. & Sunardi. 2017. *The Use of Comic as a Learning Aid to Improve Learning Interest of Slow Learner Student*. European Journal of Special Education Research
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Budiarti, W. N., & Haryanto. 2016. *Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV*. Jurnal Prima Edukasia.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Graham, S. 2011. *Comics in the Classroom: Something to be Taken Seriously*. Language Education in Asia.
- Hadi, S. 2008. *Pembelajaran Konsep Segiempat Menggunakan Media Pembelajaran Komik dengan Strategi Bermain Peran pada Siswa Kelas IV SD Semen Gresik*. Prosiding Konferensi Nasional Matematika.
- Hosler, J., & K. B. Boomer. 2011. *Are Comic Books an Effective Way to Engage Nonmajors in Learning and Appreciating Science?*. CBE – Life Science Education.

Indaryati., & Jailani. 2015. *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V*. Jurnal Prima Edukasia.

Monnin, K. 2012. *Teaching with Comics and Illustrated Novels: A Guide for Parents, Librarians, and Educators*. Andrews McMeel Publishing.