

PENGARUH MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN IPA TERHADAP PENGUASAAN KONSEP SISWA SMP NEGERI 15 BOLO

Firmansah^{1*} dan Try Supryanto²

¹⁻²STKIP Harapan Bima, Indonesia

*Email: Firmansah@habi.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 20 Des 2023 Revised: 28 Des 2023 Published: 05 Jan 2024 Keywords: <i>Learning Media, Physics Comics, and Students' Concept Mastery</i>	<i>This research is an experimental study, to design a physics comic media, knowing the effect of comic media in learning physics on students' mastery of concepts and students' responses to comic media. The population in this study were class VII students of SMP Negeri 15 Bolo in the 2022/2023 academic year and the research sample was class VIIA as the experimental class and class VIIB as the control. Samples were taken using the purposive sampling technique. The student's concept mastery data were obtained by using the concept mastery test and the student's response data were collected using a questionnaire. The student's conceptual mastery data were analyzed using the t-test and the student's response data were analyzed using the five-scale absolute norm. In this research, 3 series of physics comics have been produced on the subject of matter and its form. The analysis shows that there are differences in the mastery of physics concepts between the experimental class and the control class at a significance level of 5% with a value of $t' = 3.026$ and that value is not in the interval $-2.02 < t' < 2.02$. This means that comic media in learning physics affects increasing students' mastery of physics concepts. While the results of the questionnaire data analysis showed that the student's response was positive to learning physics using comic strip media with a percentage of 53.84%.</i>
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 20 Des 2023 Direvisi: 28 Des 2023 Dipublikasi: 05 Jan 2024 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran, Komik IPA, dan Penguasaan Konsep Siswa</i>	Abstrak <i>Penelitian ini adalah penelitian eksperimental, dengan tujuan mendesain media komik IPA, mengetahui pengaruh media komik dalam pembelajaran IPA terhadap penguasaan konsep siswa dan respon siswa terhadap media komik. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 15 Bolo tahun pelajaran 2022/2023 dan sampel penelitian adalah kelas VIIA sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIB sebagai kontrol. Sampel diambil dengan menggunakan teknik purposive sampling. Data penguasaan konsep siswa diperoleh dengan menggunakan tes penguasaan konsep dan data respon siswa dikumpulkan dengan angket. Data penguasaan konsep siswa dianalisis menggunakan uji-t dan data respon siswa di analisis menggunakan norma absolut skala lima. Dalam penelitian ini telah dihasilkan 3 seri komik IPA untuk pokok bahasan zat dan wujudnya. Dari hasil analisis menunjukkan bahwa ada perbedaan penguasaan konsep IPA siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf signifikansi 5 % dengan nilai $t' = 3,026$ dan nilai tersebut tidak berada pada interval $-2,02 < t' < 2,02$. Hal ini berarti media komik dalam pembelajaran IPA berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan konsep IPA siswa. Sedangkan hasil analisis data angket diperoleh bahwa respon siswa positif terhadap pembelajaran IPA menggunakan media komik dengan persentase 53,84 %.</i>

PENDAHULUAN

Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan bernalar tinggi serta memiliki kemampuan untuk memproses informasi sangat dibutuhkan dalam menghadapi era globalisasi dan mengantisipasi perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Seiring perkembangan teknologi tersebut, IPA sebagai salah satu cabang ilmu pengetahuan mengalami perkembangan yang cukup pesat diberbagai bidang kehidupan. Tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian besar teknologi yang dinikmati sekarang adalah karena konsep dan prinsip IPA yang diwujudkan secara teknis dalam berbagai bentuk alat atau produk teknologi. Untuk itu usaha peningkatan kualitas SDM dalam bidang IPA merupakan hal yang penting.

Keberadaan media belajar mampu memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi siswa melalui semua indera terutama indera pandang dan dengar. Sudjana (2010) merupakan orang pertama yang menulis buku bergambar, dengan judul *Orbis Sensualium Pictus* (Dunia bergambar), buku ini dilandasi oleh konsep dasar bahwa tak ada sesuatu dalam akal pikiran manusia, tanpa terlebih dahulu melalui penginderaan (Depdiknas, 2003). Oleh karena itu untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa digunakan media gambar dalam pembelajaran, salah satu bentuk media gambar yaitu komik.

Sedangkan menurut Indriani (2019) media merupakan alat bantu atau media komunikasi. Riduawan (2004) berpendapat bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. National Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan perantaranya dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca. (Arsyad, 2003).

Dari sekian pendapat itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat diinderakan yang berfungsi sebagai perantara/ sarana/ alat dalam proses komunikasi yang dapat merangsang peserta didik untuk termotivasi mengikuti kegiatan belajar mengajar (Hamalik & Oemar, 2012). Media komik di dalamnya tidak hanya secara implisit memuat materi-materi IPA, tetapi juga disertai gambar-gambar yang menunjukkan kejadian sehari-hari yang akrab dengan siswa. Media komik sebagai media pembelajaran IPA memiliki kelebihan dari jenis media yang lainnya. Dengan bentuknya yang khas dan popularitasnya yang luas di kalangan masyarakat terutama anak-anak, media komik mampu menarik perhatian siswa dan membantu siswa dalam memahami pelajaran yang diajarkan sehingga minat siswa dalam belajar menjadi meningkat. Dengan demikian penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA diharapkan dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa yang bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa.

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen pembelajaran (Febrita & Ulfah, 2019). 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 (Rohani, 213). Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca (Sudjana dan Rivai, 2013).

Menurut Amirulmukminin & Syahrir (2003) komik adalah suatu bentuk cerita bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor. Senada dengan itu Nurhayati dkk., (2019) 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 para pembaca. 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 IPA, dimana materi-materi IPA yang diungkapkan dikemas sedemikian rupa sehingga menarik perhatian peserta didik.

Semua kegiatan yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari adalah merupakan hasil dari belajar. Kemampuan melakukan sesuatu kegiatan didapat melalui proses dari belum mampu ke arah sudah mampu yang terjadi dalam selang waktu tertentu. Perubahan dalam proses perilaku menandakan telah terjadi belajar, makin banyak kemampuan yang diperoleh sampai menjadi milik pribadi, makin banyak pula perubahan yang telah dialami. Perubahan-perubahan yang terjadi ini merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya, Dimiyati dan Moedjiono (2005) berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil interaksi tindak belajar murid dan tindak mengajar yang dilakukan oleh guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi, sedangkan tindak belajar merupakan puncak dari proses belajar dengan meningkatnya kemampuan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental yaitu eksperimen, menggunakan kelompok kontrol (*control group eksperiment*). Adapun hasil pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan untuk mengetahui homogenitas kedua kelas di atas. Sedangkan hasil post-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan. Penelitian ini dilakukan di siswa kelas VII SMP Negeri 15 Bolo, adapun sampel penelitian ini adalah kelas VIIIE sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIF sebagai kelas kontrol.

Teknik yang digunakan dalam pengambilan data penelitian ini adalah dengan menggunakan tes penguasaan konsep IPA siswa dan angket untuk memperoleh data respon siswa terhadap media komik dalam pembelajaran

IPA. Sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan uji homogenitas, uji-t, sedangkan kualifikasi respon siswa ditentukan berdasarkan pedoman konversi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Penelitian ini telah dibuat 3 seri komik IPA untuk pokok bahasan Zat dan Wujudnya, yaitu: komik IPA massa jenis, komik IPA wujud zat, komik IPA partikel zat dan adhesi kohesi.

Tabel. 1 Data Pre-tes Siswa

Kelas	n	X	\bar{X}	S	S ²
Eksperimen	39	1651	42, 282	12, 814	164, 207
Kontrol	39	1720	44, 307	11, 912	141, 902

Tabel. 2 Data Post-tes Siswa

Kelas	n	X	\bar{X}	S
Eksperimen	39	2647	67, 871	12, 275
Kontrol	39	2337	59, 923	10, 880

Berdasarkan analisis menunjukkan bahwa penguasaan konsep IPA siswa yang diajarkan dengan media komik lebih baik jika dibandingkan dengan penguasaan konsep IPA siswa yang diajarkan tanpa media komik. Ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa, dari hasil tes awal (pretes) diperoleh rerata kelas kontrol 44, 307 dan rerata kelas eksperimen lebih rendah yaitu 42, 282. Setelah diberikan kegiatan pembelajaran dan dari tes akhir (post tes) diperoleh rerata kelas kontrol meningkat menjadi 59, 923 dan rerata kelas eksperimen yang diberikan media komik meningkat menjadi 67, 871. Ini terjadi karena media komik didalamnya tidak hanya secara implisit memuat materi-materi IPA tetapi juga disertai dengan gambar- gambar yang menunjukkan kejadian sehari-hari yang akrab dengan siswa.

Setelah digunakan uji statistik dengan menggunakan uji-t didapat bahwa hasil tes akhir (post tes) dari kelas yang diajarkan dengan media komik dengan kelas yang diajarkan biasa (tanpa media komik) berbeda pada taraf signifikansi 5 % dengan harga $t' = 3, 026$ dan nilai tersebut tidak berada pada interval $-2, 02 < t' < 2, 02$. Dari hasil pengujian tersebut terlihat bahwa media komik dalam pembelajaran IPA berpengaruh terhadap penguasaan konsep IPA siswa. Dengan demikian penggunaan media dalam pembelajaran akan memberikan pengaruh yang positif dalam upaya meningkatkan penguasaan konsep IPA siswa. Seperti yang dinyatakan oleh Ausubel (2010) bahwa konsep- konsep yang sifatnya abstrak akan lebih mudah dikuasai jika dihubungkan dengan gagasan- gagasan relevan yang sudah ada dalam struktur kognitif siswa.

Sedangkan dari hasil analisis respon siswa diperoleh bahwa 30,77% siswa berpendapat bahwa sebelum pembelajaran IPA dengan media komik kemampuan mengingat kembali konsep IPA baik, 61,53 % berpendapat cukup baik dan 7,7% berpendapat kurang baik. Sedangkan data angket respon siswa sesudah pembelajaran IPA dengan media komik diperoleh bahwa 2,56 % siswa memiliki kemampuan mengingat kembali konsep IPA sangat baik, 66,67 % berpendapat baik dan 30,77 % berpendapat cukup baik. Sebelum pembelajaran IPA dengan media komik sebanyak 23,07 % siswa berpendapat bahwa penguasaan konsep IPAnya cepat, 66,67 % berpendapat cukup cepat dan 10,26 % berpendapat kurang cepat. Dan hal yang paling penting adalah respon siswa terhadap media komik dalam meningkatkan penguasaan konsep IPA 7,7 % siswa berpendapat bahwa peningkatan penguasaan konsep IPAnya sangat cepat, 61,53 % berpendapat cepat dan 30,77 % berpendapat cukup cepat

Motivasi siswa dalam belajar IPA sebelum dengan media komik diperoleh bahwa 5,13 % siswa berpendapat sangat baik, 69,23 % berpendapat baik, 23,08 % berpendapat cukup baik dan 2,56 % berpendapat kurang baik. Setelah pembelajaran IPA dengan media komik 10,26 % siswa berpendapat motivasi siswa dalam belajar IPA sangat baik, 74,36 % siswa berpendapat baik dan 15,38 % siswa berpendapat cukup baik. Sebelum pembelajaran IPA dengan media komik, sebanyak 17,95 % siswa memiliki kesiapan dalam mengikuti pelajaran IPA di kelas sangat siap, 56,41 % siswa berpendapat siap dan 7,7 % siswa berpendapat kurang siap. Setelah dengan media komik 23,08 % siswa berpendapat bahwa kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas

adalah sangat siap, 64,10 % siswa berpendapat siap dan 12,82 % siswa berpendapat cukup siap. Dari penjabaran mengenai angket tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik dalam pembelajaran IPA memberikan pengaruh yang positif dan disukai oleh siswa di SMP Negeri 15 Bolo.

KESIMPULAN

1. Telah dibuat media komik IPA untuk pembelajaran IPA.
2. Media komik IPA berpengaruh dalam meningkatkan penguasaan konsep IPA siswa di SMP Negeri 15 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023.
3. Respon siswa SMP Negeri 15 Bolo terhadap media komik dalam pembelajaran IPA positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ausubel (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Amirulmukminin, A., & Syahrir, S. (2014). Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika*, 2(1), 161-165.
- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati, M. dan Moedjiono. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Proyek Pembinaan dan Peningkatan Pendidikan.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Hamalik & Oemar. (2012). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara
- Indriyani, L. (2019, May). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 17-26).
- Nurhayati, I., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan Media Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKN di SMA. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 6(1).
- Riduwan, (2004). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani. (2013). *Monopoli IPA Sebagai Model Pembelajaran Suplemen Di SMPN 7 Mataram*. Skripsi S1. Pendidikan IPA FKIP Universitas Mataram
- Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, N dan Rivai. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.