

**PENGARUH MEDIA CERITA BERGAMBAR BERBASIS KARAKTER GARUDEYA
AMERTHA BHAKTI TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI VISUAL SISWA KELAS X
MAN 1 PASURUAN PADA MATERI PENINGGALAN KERAJAAN
HINDU BUDDHA**

Novalia Indah Permana Sari

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: novalia.17040284077@mhs.unesa.ac.id

Corry Liana

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: corryliana@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh media cerita bergambar berbasis karakter “Garudeya Amertha Bhakti” terhadap kemampuan literasi visual siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data media cerita bergambar meliputi angket validasi kualitas media dan kualitas materi serta observasi. Data kemampuan literasi visual didapatkan dengan menggunakan lembar kerja peserta didik yang diisi oleh tiap siswa setelah mereka menginterpretasi media cerita bergambar yang diberikan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling* dimana kelas yang keluar pada saat diundi adalah kelas X IIS 2 dengan jumlah 32 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media cerita bergambar berbasis karakter “Garudeya Amertha Bhakti” terhadap kemampuan literasi visual siswa sebesar 88.1% dengan persamaan regresinya yakni $Y = -5.669 + 1.024 X$.

Kata Kunci: Media Cerita Bergambar, Kemampuan Literasi Visual

Abstract

This study aims to explain the effect of the character based illustrated story media "Garudeya Amertha Bhakti" on students' visual literacy skills. The research method used is descriptive quantitative. The technique of collecting pictorial story media data includes a media quality validation questionnaire and material quality as well as observation. Data on visual literacy skills were obtained using student worksheets that were filled out by each student after they had interpreted the illustrated story media given. The sampling technique used was simple random sampling where the class that came out at the time of the draw was class X IIS 2 with a total of 32 students. The results showed that there was a significant influence between the character based illustrated story media "Garudeya Amertha Bhakti" on students' visual literacy skills of 88.1% with the regression equation $Y = -5.669 + 1.024 X$.

Keywords : Picture Story Media, Visual Literacy Ability

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor krusial bagi setiap negara termasuk Indonesia karena dipercaya mampu menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan pembangunan suatu negara. Pembangunan negara dalam bidang pendidikan ditujukan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas baik dari segi sikap, pengetahuan maupun keterampilan.

Pada abad ke XXI ini berbagai tantangan datang baik bersifat internal maupun eksternal. Salah satu tantangan eksternal pada bidang pendidikan adalah berubahnya sektor agraris menjadi sektor industri dengan dibuktikan adanya pasar bebas sehingga menyebabkan potensi kompetisi semakin besar terutama dalam hal mencari kerja. Disinilah problem besar bagi dunia pendidikan yakni harus mampu menyiapkan sumber daya manusia yang unggul dari segi pengetahuan dan keterampilan dan disisi lain harus mampu memperbaiki moral bangsa yang semakin turun kualitasnya. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki peserta didik adalah kemampuan berpikir kritis yang mana kemampuan tersebut dapat dilatihkan melalui kegiatan literasi.

Kegiatan literasi di Indonesia terbilang cukup rendah hal ini berdasarkan hasil survey *World's Most Literate Nation* pada tahun 2016 bahwa Indonesia menempati posisi ke 60 dari 61 negara yang mengikuti survey (Anggaira, 2019)¹. Rendahnya tingkat literasi di Indonesia salah satunya disebabkan oleh faktor minat baca dikalangan peserta didik. Dimana peserta didik akan berminat membaca sebuah buku atau bahan bacaan apabila buku atau bahan bacaan tersebut dirasa menarik. Menurut Asniar dan Silondae (2020) bahwa buku atau bahan bacaan yang ada belum lengkap dimana sekolah hanya menyediakan buku yang berkaitan dengan mata pelajaran sedangkan buku cerita dan dongeng jumlahnya sangat terbatas sehingga hal tersebut menyebabkan siswa kurang berminat membaca².

Sekolah sebagai salah satu institusi pendidikan seharusnya menyediakan bahan bacaan yang beragam selain buku mata pelajaran sehingga peserta didik akan lebih berminat membaca. Dimana dengan kegiatan membaca tersebut khasanah pengetahuan yang didapatkan peserta didik akan semakin luas.

Berdasarkan bukti tersebut pemerintah berupaya untuk menyelenggarakan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sebagai bentuk pengembangan dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 23 tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti yang mana pada bagian F poin VI menyatakan bahwa "sekolah hendaknya memfasilitasi secara optimal agar siswa bisa menemukan dan mengembangkan

potensinya melalui kegiatan wajib yakni menggunakan waktu 15 menit sebelum hari pembelajaran untuk membaca buku selain buku mata pelajaran (setiap hari)"³.

Sejalan dengan kebijakan tersebut maka sejarah sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan terutama pada jenjang SMA/MA memiliki peran yang penting untuk membiasakan kegiatan literasi salah satunya adalah literasi visual. Menurut Tiemesma (2009) literasi visual merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh manusia untuk digunakan dalam menafsirkan makna dari berbagai jenis media bacaan terutama gambar⁴. Gambar yang dimaksud merupakan sebuah bentuk media visual yang mana memiliki fungsi sebagai alat perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Sandiman (1986: 7) menyatakan bahwa "media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dengan sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi"⁵.

Dalam pembelajaran sejarah kemampuan literasi visual dapat dilatihkan dengan pemberian media visual. Dimana media visual mampu membuat gagasan abstrak menjadi konkret dengan format yang lebih realistik, mengarahkan perhatian serta mampu memotivasi peserta didik. Salah satu contoh media visual yang sesuai dengan materi bukti peninggalan kerajaan Hindu Buddha adalah relief Garudeya yang terpatat dibagian sisi kaki candi Kidal.

Dalam konteks kekinian media pembelajaran visual dapat diberikan dengan memanfaatkan teknologi seperti komik atau cerita bergambar supaya peserta didik lebih berminat membaca sehingga hasilnya mampu memberi makna terhadap suatu gambar terutama pada relief candi. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti berasumsi bahwa media visual berbentuk *flipbook* cerita bergambar berbasis karakter "Garudeya Amertha Bhakti" mampu berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi visual siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian non eksperimental yakni jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pasuruan tahun ajaran 2020/2021 pada siswa kelas X IIS/IPS yang berlokasi di JL. Balai Desa Glanggang No. 3A Beji Kabupaten Pasuruan untuk menentukan anggota sampel maka digunakan teknik *probability sampling* yakni *simple random sampling* dimana dari empat kelas X IIS/IPS tersebut yang keluar

Penumbuhan Budi Pekerti. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. hlm. 7.

⁴ Tiemesma, L. (2009). *Visual Literacy to Comic or Not? Promoting Literacy Pushing Comic*. Milan: IFLA.

⁵ Sandiman, S. A. (1986). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali. hlm. 7.

¹ Anggaira, A. S. (2019). Literasi Terkini dalam Pembelajaran BIPA pada Era Revolusi Digital. *Journal of Literacy Education*, hlm. 32.

² Asniar, Muharam, L. O., & Silondae, D. P. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Siswa. *Jurnal BENING*, hlm. 13.

³ Republik Indonesia. (2015). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 23 Tahun 2015 tentang*

pada saat diundi adalah kelas X IIS 2 dengan jumlah sampel dalam satu kelas sebanyak 32 siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh media cerita bergambar berbasis karakter “Garudeya Amertha Bhakti” terhadap kemampuan literasi visual siswa oleh karena itu diperlukan dua data yakni data ketercapaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media cerita bergambar serta data kemampuan literasi visual.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini bersifat non tes yakni kuesioner (angket) validasi media yang dinilai oleh dosen ahli media dari Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum UNESA dan angket validasi materi yang dinilai oleh guru mata pelajaran sejarah dari MAN 1 Pasuruan. Pengumpulan data melalui angket ditujukan untuk mengetahui kualitas media cerita bergambar sebelum digunakan dalam kegiatan penelitian. Setelah media dinyatakan valid maka selanjutnya diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dilakukan observasi dengan menggunakan pedoman observasi untuk mengetahui ketercapaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media cerita bergambar berbasis karakter “Garudeya Amertha Bhakti” kemudian untuk mengetahui kemampuan literasi visual siswa dilakukan penilaian terhadap hasil lembar kerja peserta didik (LKPD) dengan menggunakan rubrik kunci jawaban yang telah dipersiapkan.

Kemampuan literasi visual yang dinilai dalam penelitian ini mengacu kepada indikator / kompetensi yang di sarankan oleh Maria D. Avgerinou meliputi pengetahuan kosa kata gambar, pengetahuan kaidah / ketentuan gambar, perbedaan visual, asosiasi visual, rekonstruksi makna, konstruksi makna, pandangan kritis, berpikir visual, visualisasi, pemikiran visual serta rekonstruksi visual namun dari sebelas indikator yang disarankan tersebut peneliti hanya memilih tiga indikator yang sesuai dengan isi media visual yang ditampilkan meliputi kemampuan konstruksi makna, kemampuan rekonstruksi visual dan pandangan kritis. Dari indikator yang dipilih tersebut kemudian disederhanakan kembali sesuai materi sejarah yang dipelajari meliputi kemampuan siswa untuk menguraikan nilai-nilai karakter dari kisah Garudeya, kemampuan siswa menafsirkan makna dari kisah Garudeya, kemampuan siswa untuk menilai hubungan antara konteks cerita relief Garudeya dengan tujuan pembangunan fisik candi Kidal serta kemampuan siswa dalam membangun hubungan antara konteks cerita relief Garudeya dengan Raja Anusapati.

Sumber yang digunakan untuk memperoleh data selama kegiatan penelitian adalah dokumen hasil validasi kualitas media visual dan dokumen hasil observasi (untuk variabel X) serta dokumen hasil lembar kerja peserta didik (untuk variabel Y) dimana data yang diperoleh berupa data interval.

Setelah data terkumpul peneliti akan melakukan analisis data menggunakan *statistik inferensial* meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas, uji regresi

seederhana serta uji hipotesis untuk mengetahui besar pengaruh variabel independen (media cerita bergambar berbasis karakter “Garudeya Amertha Bhakti”) terhadap variabel dependen (kemampuan literasi visual).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran sejarah berlangsung di sepanjang pengalaman konkret dan nyata hingga pengalaman yang sangat abstrak sehingga hal tersebut membuat guru memiliki kewajiban untuk mengarahkan perhatian dan pemahaman peserta didiknya supaya mendapatkan pengalaman belajar yang utuh. Upaya mengarahkan perhatian dan pemahaman peserta didik ditujukan supaya sejarah tidak dianggap sebagai mata pelajaran yang didominasi oleh hafalan namun mampu menjadi pelajaran yang bermakna dimana sejarah memiliki nilai-nilai, pesan serta makna tersirat pada setiap peristiwanya.

Salah satu materi sejarah yakni bukti peninggalan kerajaan Hindu Buddha adalah candi Kidal beserta relief Garudeya yang di pahat dibagian sisi kakinya yang mana relief tersebut sarat akan makna karena mencerminkan nilai-nilai luhur yang dijunjung tinggi pada peradaban masyarakat Jawa kuno. Upaya pemilihan relief tersebut tentu memiliki tujuan yang sangat penting terutama untuk menyampaikan pesan baik kepada masyarakat masa lampau maupun kepada masyarakat masa kini.

Peserta didik sebagai pemelajar yang aktif harus dipandu supaya mampu memahami pesan yang disampaikan oleh peradaban masyarakat Jawa kuno melalui relief Garudeya di candi Kidal secara tepat sehingga mendapatkan pengalaman belajar yang konkret dan nyata. Namun inilah yang menjadi problem besar pada kegiatan pembelajaran sejarah jika harus menghadirkan pengalaman belajar yang konkret dan nyata dimana guru sebagai fasilitator memiliki keterbatasan apabila melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan cara observasi karena lebih membutuhkan banyak waktu dan biaya.

Salah satu alternatif yang dapat di tempuh guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran adalah dengan memberikan media pembelajaran yang tepat seperti media visual berupa cerita bergambar berbasis karakter dengan judul “Garudeya Amertha Bhakti” yang mana media visual tersebut mampu mengubah gagasan abstrak menjadi format yang lebih realistik. Berdasarkan bentuk aslinya kisah Garudeya yang di pahat di candi Kidal hanya terdiri dari tiga panil relief namun pada media visual cerita bergambar tersebut setiap panil di ilustrasikan menjadi beberapa gambar yang disertai dengan penjelasan sehingga memudahkan peserta didik untuk membaca, memahami dan memberi makna terhadap tampilan visual yang diberikan.

Pemikiran Sandiman tentang media mampu menjadi pijakan untuk mengetahui bahwa media mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dengan sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Proses belajar dengan menggunakan media yang salah satunya adalah media visual merupakan sebuah bentuk penyajian pengalaman secara abstrak dimana peserta

didik hanya membaca, memahami . dan berpikir terhadap suatu media yang ditampilkan tanpa terlibat pada situasi atau keadaan yang sebenarnya. Hal tersebut yang kemudian akan mendorong perhatian peserta didik untuk menggunakan kemampuan berpikirnya supaya mendapatkan pengetahuan yang lebih kompleks terhadap materi yang sedang dipelajari. Upaya mendapatkan pengetahuan yang lebih kompleks tersebut tidak terlepas dari usaha belajar yang ditempuh oleh peserta didik melalui serangkaian proses menghubungkan pengalaman belajar yang sebelumnya telah di dapatkan dengan pengalaman atau informasi yang baru diterima sehingga kemudian peserta didik mampu memberi makna terhadap proses belajar yang telah dilakukan. Perihal tersebut selaras dengan pernyataan Edgar Dale (dalam Smaldino, 2011: 10) yang berpendapat bahwa pemelajar bisa memanfaatkan kegiatan pengajaran yang lebih abstrak sehingga mereka membentuk sekumpulan pengalaman yang lebih konkret untuk memberi makna pada representasi kenyataan yang lebih abstrak ⁶.

Upaya pemberian makna terhadap proses belajar visual membutuhkan suatu kemampuan yakni literasi visual. Pemikiran Avgerinou tentang literasi visual yang menyatakan bahwa literasi visual mengacu pada kemampuan untuk membaca, menggunakan, berpikir dan belajar dalam hal gambar memberikan pijakan penting bagi dunia pendidikan terutama pada mata pelajaran sejarah. Salah satu contohnya adalah relief candi yang mana relief tersebut sebagai bentuk visual atau gambar yang memiliki nilai artistik dan estetika sehingga untuk mampu memahami arti atau simbol beserta makna dari keseluruhan relief tersebut di butuhkan suatu kemampuan literasi yang baik yakni literasi visual. Dari adanya kemampuan literasi visual tersebut peserta didik mampu membentuk sekumpulan pengalaman yang lebih konkret untuk memberi makna pada kenyataan yang lebih abstrak.

A. Validasi kualitas media visual

Berdasarkan lembar validasi media diketahui bahwa dari indikator tampilan tulisan, indikator tampilan gambar dan indikator tampilan isi yang dinilai mendapatkan kriteria baik dimana skor penilaian yang diperoleh adalah 75 selanjutnya dari hasil validasi materi diketahui bahwa dari indikator materi dan indikator ilustrasi yang dinilai mendapatkan kriteria sangat baik dimana skor penilaian yang diperoleh adalah 96. Berdasarkan hasil penilaian validator media dan validator materi tersebut kemudian diakumulasi dan diprosentase sehingga mendapatkan prosentase sebesar 85,5% dimana hasil tersebut menunjukkan bahwa kualitas media visual atau cerita bergambar berbasis karakter “Garudeya Amertha Bhakti” yang digunakan dalam penelitian memiliki kategori sangat baik.

B. Observasi ketercapaian kegiatan pembelajaran menggunakan media cerita bergambar

Pada hasil observasi diketahui bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru mampu mengarahkan perhatian peserta didik dengan sangat baik terutama dalam hal pemanfaatan media cerita bergambar berbasis karakter “Garudeya Amertha Bhakti” sehingga nilai rata-rata ketercapaian kegiatan pembelajaran yang didapatkan oleh peserta didik dengan menggunakan media tersebut sebesar 88% atau memiliki kategori sangat baik. Besarnya prosentase ketercapaian kegiatan pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memiliki perhatian cukup baik terhadap materi yang disampaikan oleh guru, memiliki ketertarikan untuk memanfaatkan media cerita bergambar sebagai sumber belajar visual serta berperan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

C. Penilaian kemampuan literasi visual siswa

Berdasarkan hasil penilaian lembar kerja peserta didik selama dua kali pertemuan diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan literasi visual siswa kelas X IIS 2 MAN 1 Pasuruan sebesar 84,81 dari hasil penilaian tersebut juga diketahui bahwa nilai rata-rata maksimal yang didapatkan peserta didik sebesar 94 dan nilai minimal sebesar 75. Nilai maksimal yang didapatkan oleh peserta didik telah memenuhi indikator literasi visual yang diteliti meliputi kemampuan konstruksi makna, kemampuan rekonstruksi visual serta pandangan kritis.

Dari hasil penilaian literasi visual tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mampu menggunakan kemampuan analisis visualnya untuk menguraikan makna (*decoding*) visual secara tepat dari rangsangan (*stimuli*) yang diterima sehingga perihal tersebut selaras dengan teori literasi visual yang di sampaikan oleh Maria D. Avgerinou bahwa kemampuan literasi visual mengacu kepada seperangkat kemampuan untuk memahami (membaca) dan menggunakan (menulis) gambar serta untuk berpikir dan belajar dalam hal gambar (Avgerinou, 2011) ⁷.

Pada indikator kemampuan literasi visual yang pertama yakni kemampuan konstruksi makna diketahui bahwa peserta didik memiliki kemampuan untuk menganalisis setiap nilai-nilai karakter yang di tampilkan dalam kisah Garudeya serta mampu memberikan penilaian logis terkait relevansi nilai karakter Garudeya untuk dimiliki oleh generasi muda pada masa kini. Peserta didik juga mampu menganalisis arti dari setiap relief Garudeya yang di tampilkan serta mampu menemukan makna tersirat dari keseluruhan kisah Garudeya yang dipahat di dinding kaki candi Kidal.

Pada indikator kemampuan literasi visual yang ke dua yakni kemampuan rekonstruksi visual diketahui bahwa peserta didik membangun kembali hubungan

⁶ Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning 9th edition*. Jakarta: Kencana. hlm. 10

⁷ Avgerinou, M. D. (2011). Toward a Cohesive Theory of Visual Literacy. *Journal of Visual Literacy*. hlm. 6

antara pesan visual dari media cerita bergambar berbasis karakter “Garudeya Amertha Bhakti” sebagai bentuk pengetahuan dan informasi baru dengan bentuk aslinya atau pengetahuan yang sebelumnya telah dipelajari yakni sejarah pembangunan candi Kidal sehingga peserta didik mampu memberikan penilaian terkait hubungan antara konteks cerita relief Garudeya dengan tujuan pembangunan fisik candi Kidal.

Pada indikator kemampuan literasi visual yang ke tiga yakni pandangan kritis diketahui bahwa peserta didik mampu mensintesis pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sebelumnya telah dimiliki dengan cara berpikir *multiperspektif*. Dimana peserta didik mampu melakukan evaluasi terhadap fakta sejarah pembuatan relief Garudeya di candi Kidal yang mana pemilihan relief tersebut tidak terlepas dari makna dan pesan tersirat yang bersifat sosio kultural dan politis disamping memenuhi kebutuhan artistik dan estetika sehingga dari adanya bukti ketercapaian setiap indikator tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mampu menguraikan makna (*decoding*) secara tepat dari rangsangan visual (*stimuli*) yang diterima serta mendapatkan pengetahuan sejarah yang utuh dan bermakna karena materi sejarah yang dipelajari memiliki relevansi dengan nilai-nilai yang berkembang di masyarakat pada masa kini.

D. Pengaruh variabel X terhadap variabel Y

1. Uji normalitas

Uji normalitas yang yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *One Sample Kolmogorov-smirnov* menggunakan taraf signifikansi sebesar 0.05. Dasar pengambilan keputusan yakni jika nilai *Asymp.Sig (2-tailed) > 0.05* maka data normal namun jika nilai *Asymp.Sig (2-tailed) < 0.05* maka data tidak normal.

| | Media Cerita Bergambar | Kemampuan Literasi Visual |
|----------------------------------|------------------------|---------------------------|
| N | 32 | 32 |
| Normal Parameters ^{a,b} | | |
| Mean | 88,34 | 84,81 |
| Std. Deviation | 5,271 | 5,750 |
| Most Extreme Differences | | |
| Absolute | ,126 | ,113 |
| Positive | ,126 | ,111 |
| Negative | -,123 | -,113 |
| Test Statistic | ,126 | ,113 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | ,200 ^{a,d} | ,200 ^{a,d} |

Berdasarkan hasil output tersebut diketahui bahwa nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* kedua variabel adalah $0.200 > 0.05$ sehingga kedua data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian adalah varian dari populasi sama. Dasar pengambilan keputusan yakni jika nilai *Sig. > 0.05* maka data homogen namun jika nilai *Sig. < 0.05* maka data tidak homogen. Untuk mengetahui homogenitas data maka digunakan metode *Levene test* sebagai berikut:

| Kemampuan Literasi Visual | | | |
|---------------------------|-----|-----|------|
| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| 2,090 | 5 | 26 | ,099 |

Berdasarkan output tersebut diketahui nilai *Sig. 0.099 > 0.05* sehingga data penelitian homogen dan hasilnya dapat diberlakukan untuk populasi.

3. Uji linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan linear atau tidak secara signifikan dengan ketentuan jika hasil *Sig. < 0.05* maka ke dua variabel memiliki hubungan yang linear.

| | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|---------------------------|----------------|----------------|----|-------------|---------|------|
| Kemampuan Literasi Visual | Sum of Squares | 112,000 | 5 | 22,400 | 42,822 | ,000 |
| | Mean Square | 22,400 | 1 | 22,400 | 208,228 | ,000 |
| Media Cerita Bergambar | Sum of Squares | 6,387 | 4 | 1,597 | ,286 | ,738 |
| | Mean Square | 1,597 | 26 | ,061 | | |
| Total | | 118,387 | 31 | | | |

Dari output tersebut diketahui bahwa nilai *Sig. dari linearity* sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga kedua variabel memiliki hubungan yang linear.

4. Uji regresi linear sederhana

Analisis regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui arah hubungan antar variabel yang diteliti.

| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-------|------------|----------------|----|-------------|---------|-------------------|
| 1 | Regression | 903,411 | 1 | 903,411 | 222,530 | ,000 ^b |
| | Residual | 121,464 | 30 | 4,049 | | |
| | Total | 1024,875 | 31 | | | |

a. Dependent Variable: Kemampuan Literasi Visual
b. Predictors: (Constant), Media Cerita Bergambar

Dari hasil uji signifikansi tersebut diketahui bahwa nilai *Sig. 0.000 < 0.05* sehingga data penelitian signifikan dan model persamaan regresi memenuhi kriteria.

| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | | t | Sig. |
|-------|------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|-------|------|
| | | B | Std. Error | Beta | | | |
| 1 | (Constant) | -5,669 | 6,009 | | | -,934 | ,359 |
| | Media Cerita Bergambar | 1,024 | ,099 | ,939 | 14,939 | ,000 | |

a. Dependent Variable: Kemampuan Literasi Visual

Dari hasil perhitungan koefisien regresi tersebut diketahui bahwa persamaan regresi yang di dapatkan adalah $Y = -5.669 + 1.024X$ yang berarti apabila media cerita bergambar berbasis karakter “Garudeya Amertha Bhakti” (variabel X) bernilai 0 (nol) maka kemampuan literasi visual memiliki nilai -5.669 sedangkan jika terdapat kenaikan satu satuan variabel X akan menyebabkan kenaikan variabel Y sebesar 1.024. Berdasarkan persamaan regresi tersebut diketahui bahwa variabel independen (media cerita bergambar berbasis karakter “Garudeya Amertha Bhakti”) berpengaruh positif terhadap peningkatan nilai variabel dependen (kemampuan literasi visual).

| | | Media Cerita Bergambar | Kemampuan Literasi Visual |
|---------------------------|---------------------|------------------------|---------------------------|
| Media Cerita Bergambar | Pearson Correlation | 1 | .939 |
| | Sig. (2-tailed) | | .000 |
| | N | 32 | 32 |
| Kemampuan Literasi Visual | Pearson Correlation | .939 ^a | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | .000 | |
| | N | 32 | 32 |

^a. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil uji korelasi tersebut diketahui bahwa kedua variabel memiliki korelasi sangat kuat karena nilai *Pearson Correlation* menunjukkan angka korelasi sebesar 0.939.

5. Uji hipotesis

Setelah uji asumsi dasar dan model persamaan regresi linear memenuhi kriteria selanjutnya untuk mengetahui pengaruh variabel X (media cerita bergambar berbasis karakter “Garudeya Amertha Bhakti”) terhadap variabel Y (kemampuan literasi visual) dilakukan uji hipotesis dengan kriteria pengujian: Jika nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak sedangkan jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dimana:

H_0 = Tidak ada pengaruh

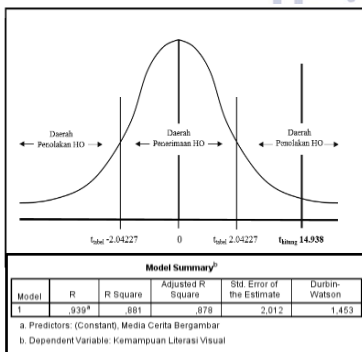
Media Cerita bergambar berbasis karakter “Garudeya Amertha Bhakti” terhadap kemampuan literasi visual siswa

H_a = Ada pengaruh

Media Cerita bergambar berbasis karakter “Garudeya Amertha Bhakti” terhadap kemampuan literasi visual siswa

Berdasarkan hasil output tabel koefisien diketahui bahwa hasil t_{hitung} sebesar 14.938 dengan nilai Sig. $0.000 < 0.05$. Besarnya nilai t_{tabel} dari $N = 32$ dengan $df = 30$ ($df = N-2$) adalah $t_{tabel 0.025;30}$ sebesar 2.04227 sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti **H_0 ditolak dan H_a diterima.**

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut diketahui hasil t_{hitung} berada pada daerah penolakan H_0 sehingga dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh yang signifikan antara Media Cerita Bergambar berbasis Karakter Garudeya Amertha Bhakti terhadap Kemampuan Literasi Visual Siswa”.



Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y maka harus digunakan nilai dari koefisien determinasi (R^2) yang dinyatakan dalam bentuk prosentase sebagai berikut :

$$R^2 = (0.939)^2 \times 100\%$$

$$= 0.881 \times 100\%$$

$$= 88.1\%$$

Dari hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh variabel X (Media Cerita Bergambar berbasis Karakter “Garudeya Amertha Bhakti”) terhadap variabel Y (Kemampuan Literasi Visual Siswa) sebesar 88.1% dan sisanya 11.9% dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel yang diteliti meliputi minat serta motivasi belajar visual yang dimiliki oleh peserta didik dengan menggunakan media cerita bergambar.

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut diketahui bahwa kualitas media dan ketercapaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang sangat baik mampu berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi visual. Hasil uji hipotesis tersebut menunjukkan bahwa teori media dari Sandiman dan literasi visual dari Avgerinou keduanya memiliki keterkaitan. Dimana media sebagai alat perantara untuk menyampaikan informasi yang dipilih dan dikemas secara tepat mampu berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan literasi visual peserta didik terutama pada ranah kognitif hal tersebut di sebabkan oleh beberapa faktor diantaranya :

1. Media mampu membuat gagasan abstrak menjadi konkret

Hal ini di karenakan media visual yang dipilih dan dikemas secara tepat mampu memberi gambaran yang lebih jelas kepada peserta didik sehingga peserta didik mampu membaca, memahami dan memberi makna terhadap konteks visual yang di pelajari.

2. Media mampu mengarahkan perhatian peserta didik

Dimana media sebagai bentuk sarana untuk mendapatkan pengalaman abstrak mampu membuat peserta didik belajar lebih banyak dengan mengumpulkan informasi menggunakan kemampuan berpikirnya sehingga peserta didik akan mendapatkan pengetahuan yang lebih konkret.

3. Media mampu mengingatkan peserta didik pada materi yang sebelumnya telah dipelajari

Dimana dengan menggunakan media visual selama kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik akan dipandu untuk menghubungkan informasi atau pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sebelumnya dipelajari sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan yang konkret dan pada akhirnya peserta didik mampu membangun sendiri pemaknaan terhadap tampilan visual yang diterima.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari kegiatan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Cerita Bergambar berbasis Karakter Garudeya Amertha Bhakti terhadap Kemampuan Literasi Visual Siswa Kelas X MAN 1 Pasuruan pada Materi Peninggalan Kerajaan

Hindu Buddha” dapat diketahui dari data yang diperoleh bahwa media cerita bergambar atau media pembelajaran visual mampu mempengaruhi kemampuan literasi visual siswa terutama pada mata pelajaran sejarah sehingga siswa mampu menafsirkan dan menciptakan makna dari rangsangan (*stimuli*) visual yang diterima secara tepat selama proses pembelajaran berlangsung.

Saran

1. Media cerita bergambar ini lebih tepat jika digunakan secara individu supaya peserta didik mendapatkan pemahaman yang lebih baik terkait kisah dan keteladanan nilai-nilai karakter dari penokohan Garudeya.
2. Media cerita bergambar ini dapat digunakan untuk melatih kemampuan literasi visual peserta didik disamping itu dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi berupa nilai-nilai karakter yang di junjung tinggi khususnya pada budaya masyarakat Jawa kuno dimana nilai luhur tersebut tetap relevan di masa kini.
3. Kemampuan literasi visual sangat dibutuhkan oleh peserta didik oleh karena itu dapat dilatihkan dengan cara melibatkan peserta didik untuk menafsirkan makna dan hikmah dari peristiwa sejarah yang dipelajari sehingga sejarah mampu menjadi pelajaran hidup yang memiliki nilai-nilai dan makna.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

- Sandiman, S. A. 1986. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning 9th edition*. Jakarta: Kencana.
- Tiemesma, L. 2009. *Visual Literacy to Comic or Not? Promoting Literacy Pushing Comic*. Milan: IFLA.

B. JURNAL

- Anggaira, A. S. 2019. *Literasi Terkini dalam Pembelajaran BIPA pada Era Revolusi Digital*. *Jurnal of Literacy Education*, Vol. 1, No. 1
- Asniar, Muharam, L. O., & Silondae, D. P. 2020. *Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Siswa*. *Jurnal BENING*. Vol. 4, No. 1
- Avgerinou, M. D. 2011. *Toward a Cohesive Theory of Visual Literacy*. *Jurnal of Visual Literacy*. Vol. 30, No. 2

C. SUMBER INTERNET

- Republik Indonesia. 2015. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://simpuh.kemenag.go.id> (diakses pada tanggal 9 Maret 2021 pukul 19.63)