

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK WEBTOON “DEDES” TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X SMAN 8 KEDIRI

Wira Wissha Tama Saputri
Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: wira.19046@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Revolusi industri 4.0 menyebabkan terjadi perkembangan teknologi yang begitu pesat. Hal ini mendorong terjadinya proses digitalisasi pada seluruh aspek, termasuk pada aspek pendidikan. Disamping itu, hal ini juga sudah menjadi tuntutan supaya sumber daya manusia mampu bersaing secara global. Penerapan teknologi pada perangkat pembelajaran juga memungkinkan guru untuk meningkatkan efisiensi waktu dan pada saat yang bersamaan juga dapat memberikan materi yang interaktif dan berkualitas. Salah satu bentuk media visual yang merupakan hasil dari digitalisasi perangkat pembelajaran adalah komik digital. Kelebihan dari komik digital sebagai media pembelajaran adalah dapat menciptakan minat belajar siswa, materi menjadi lebih menarik, dan membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini ada 2 yaitu 1) apakah terdapat pengaruh media pembelajaran komik webtoon “Dedes” terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X SMAN 8 Kediri; 2) seberapa besar pengaruh media pembelajaran komik webtoon “Dedes” terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X SMAN 8 Kediri. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan dengan metode Quasi Experimental Design. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model *non-equivalent control group design*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 30 responden kelas eksperimen dan 32 responden kelas kontrol yang diambil dengan teknik *Probability Sampling* dengan model *Cluster Propotional Sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik webtoon Dedes berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni sebesar $2.771 > 2.000$, oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil skor minat belajar siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen..

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Komik, Minat Belajar

Abstract

The industrial revolution 4.0 led to rapid technological developments. This encourages the digitalization process in all aspects, including the educational aspect. Besides that, this has also become a demand so that human resources are able to compete globally. The application of technology to learning tools also allows teachers to increase time efficiency and at the same time provide interactive and high-quality materials. One form of visual media which is the result of digitizing learning tools is digital comics. The advantages of digital comics as learning media are that they can create student learning interest, make material more interesting, and help students understand abstract concepts. Based on this background, there are 2 formulations of the problem in this study, namely 1) is there any influence of learning media on the webtoon comic "Dedes" on students' interest in learning history in class X SMAN 8 Kediri; 2) how much influence the webtoon comic "Dedes" learning media has on students' learning interest in learning history class X SMAN 8 Kediri. The type of research used in this research is quantitative research and with the Quasi Experimental Design method. The research design used in this study was a non-equivalent control group design model. The sample in this study consisted of 30 respondents from the experimental class and 32 respondents from the control class who were taken using the Probability Sampling technique with the Cluster Proportional Sampling model. The results showed that the Dedes webtoon comic media had a significant effect on learning interest with a tcount > ttable value of 2,771 > 2,000. Therefore, it can be concluded that there was a significant difference in the results of the scores of students' interest in learning in the control class and the experimental class..

Keywords: learning media, comic, learning interest

PENDAHULUAN

Ilmu adalah pengetahuan yang harus dimiliki seseorang dalam kehidupan. Ilmu yang diperoleh mengarah pada pengetahuan karena ilmu merupakan pengetahuan yang mengandung informasi yang mendalam. Harsojo (Eldes, 2015) menyatakan bahwa ilmu merupakan akumulasi pengetahuan yang disistemasi dan suatu pendekatan terhadap seluruh dunia empiris yaitu dunia yang terikat oleh faktor ruang dan waktu, dunia yang pada prinsipnya dapat diamati oleh pancaindera manusia. Salah satu cara memperoleh pengetahuan adalah melalui proses pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang paling penting bagi suatu bangsa. Jika penduduk di suatu negara berpendidikan, maka sistem pendidikan negara tersebut dianggap maju. Jika pendidikan memiliki standar yang tinggi, sumber daya manusia juga akan memiliki kualitas yang tinggi. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 yang membahas mengenai sistem pendidikan nasional terdapat pada Bab II Pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”¹

Revolusi industri 4.0 menyebabkan terjadi perkembangan teknologi yang begitu pesat. Hal ini mendorong terjadinya proses digitalisasi pada seluruh aspek, termasuk pada aspek pendidikan². Oleh karena itu, diperlukannya pengembangan kurikulum yang mampu mengembangkan kemampuan akademik, keterampilan sosial, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada siswa (Doringin et al., 2020). Karena permasalahan-permasalahan tersebut maka digitalisasi pendidikan tidak dapat dihindari lagi jika tidak ingin terjadi ketimpangan dalam pendidikan. Pembelajaran sejarah harus terus berinovasi menyesuaikan dengan situasi dan kondisi saat ini dimana pembelajaran sudah berdasarkan IT. Kemajuan teknologi sangat penting bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran sejarah. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi digunakan dalam setiap aspek kehidupan manusia untuk membuat hidup menjadi lebih mudah. Sektor pendidikan secara bertahap mulai mengubah metode lama menjadi metode digital. Penggunaan teknologi di zaman sekarang ini sangat penting bagi setiap individu untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Teknologi harus segera dimanfaatkan dalam pendidikan, terutama untuk memajukan bidang dan menggantikan cara-cara kuno yang sudah tidak efektif lagi. Oleh karena itu, teknologi hadir untuk membantu proses perubahan, termasuk perubahan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting bagi proses belajar

mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Namun, yang menjadi permasalahan disini adalah fakta bahwa tidak semua guru khususnya guru sejarah dapat mengikuti perkembangan teknologi, selain itu fasilitas sekolah yang mendukung pembelajaran berbasis IT tidak merata di semua sekolah³.

Media pembelajaran yang tepat jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran akan mampu meningkatkan minat belajar dan menginspirasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Hamalik, 2002). Jika media pembelajaran digunakan pada tahap orientasi pembelajaran, maka akan dapat meningkatkan efektivitas pada proses pembelajaran. Selain untuk merangsang minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu memahami konsep, menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik, membantu dalam menafsirkan data, dan merekonstruksi pengetahuan⁴. Berbagai media pembelajaran tersedia bagi guru untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai di dalam kelas. Sebelum menggunakan media yang berbeda di kelas, guru harus lebih memperhatikan pemilihan media yang akan digunakan. Gerlach dan Ely menyatakan bahwa secara umum terdapat berbagai bentuk dan jenis media, tetapi yang menjadi pusat adalah ‘pengajar’. Dari pandangan tersebut ‘pengajar’ dalam hal ini ‘manusia’ yang berprofesi sebagai ‘guru’ adalah media yang utama (Gerlach & Ely, 1971). Oleh karena itu, guru perlu memilih media secara cermat dan benar agar penggunaannya dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Berdasarkan data dari UNESCO, minat baca siswa di Indonesia hanya 0,001 persen, di mana hal tersebut disebabkan tidak ada motivasi membaca serta kurangnya sarana prasarana untuk membaca⁵. Nilai membaca dan literasi siswa Indonesia dari PISA 2000-2018 secara umum menunjukkan terjadinya penurunan. Hasil PISA terbaru (2018) menunjukkan bahwa di seluruh negeri, 72% siswa Indonesia dan 70% siswa mendapat nilai terendah dalam membaca dan matematika. Rendahnya minat baca dan tingkat literasi juga memiliki pengaruh ke minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan penelitian oleh Hidi (2001) yang menyatakan bahwa minat baca berkaitan erat dengan minat belajar karena sesuai dengan teori dari Schiefele dan Krapp (1996) bahwa adanya minat baca dapat meningkatkan minat belajar. Oleh karena itu, dalam teori ini diasumsikan bahwa minat baca akan merangsang kemampuan untuk menjelaskan dan memproses informasi.

Minat belajar siswa merupakan pondasi dalam

¹ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas & PP RI Nomor 47 Tahun 2008 tentang Wajib Belajar (Bandung: Citra Umbara, 2009), Cet. Ke-2, h.6.

² Anita & Astuti, “Digitalisasi dan Ketimpangan Pendidikan: Studi Kasus terhadap Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Baraka”, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 07 No. 01 (Juni, 2022), hlm 3

³ Agung, “Pembelajaran Sejarah di Era Revolusi Industri 4.0: Sebuah Alternatif”, Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia, Vol. 4 No. 1 (2021), hlm 1-8

⁴ Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press. hlm 16

⁵ Muhammad Adimaja. 9 April 2022, *UNESCO sebut minat baca siswa di Indonesia rendah* Diakses pada 19 Juli 2023 dari <https://www.antaraneews.com/foto/2812101/unesco-sebut-minat-baca-siswa-di-indonesia-rendah>

tercapainya tujuan pembelajaran. Minat sendiri memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap proses belajar, karena jika materi ajar yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tersebut tidak akan mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Media berbasis visual seperti gambar merupakan media yang sangat penting untuk proses pembelajaran. Visual harus diterapkan dalam konteks yang relevan dan dibutuhkan interaksi dari siswa agar media visual ini efektif dalam memfasilitasi proses pemberian informasi⁶. Minat yang tinggi adalah dasar untuk keberhasilan siswa dalam berbagai muatan pembelajaran. Salah satu bentuk media visual yang merupakan hasil dari digitalisasi perangkat pembelajaran adalah komik digital. Kelebihan dari komik digital sebagai media pembelajaran adalah dapat menciptakan minat belajar siswa, materi menjadi lebih menarik, dan membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak (Kanti et al., 2018). Komik tidak hanya bersifat ringan dan menghibur, namun juga merupakan media komunikasi visual yang mudah digunakan. Komik dapat dijadikan sebagai alat bantu bagi guru karena merupakan sarana komunikasi visual yang dapat menyampaikan informasi secara efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama kegiatan PLP yang dilaksanakan pada tahun 2022 di SMAN 8 Kediri diperoleh beberapa fakta yaitu: 1) Proses pembelajaran di SMAN 8 Kediri masih menggunakan buku paket dan BKS; 2) Media pembelajaran berbasis digital seperti komik digital belum pernah digunakan, penggunaan media berbasis digital hanya berupa video dan film; 3) Penggunaan media dalam proses pembelajaran masih klasik dan konvensional; 4) Dalam pembelajaran sejarah belum pernah digunakan media yang memasukkan budaya populer yang sedang menjadi tren seperti meme dan humor di kalangan siswa. Berdasarkan fakta-fakta tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh media komik webtoon "Dedes" terhadap minat belajar siswa. Peneliti memilih komik webtoon "Dedes" karena kemudahan akses, unsur-unsur cerita di dalamnya menggunakan sumber sejarah yang kredibel dan unsur fiksinya hanya sekitar 30% saja untuk kepentingan hiburan, komik webtoon "Dedes" juga dikemas secara menarik dan *trendy*. Seperti penelitian yang pernah dilakukan oleh Prastowo, Ba'in, dan Suryadi (2019) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran komik terhadap minat belajar siswa⁷. Salah satu faktor yang menyebabkan adanya pengaruh positif pada penggunaan media komik adalah hal ini didorong juga dengan hobi generasi milenial yang cenderung meminati serial bergambar seperti halnya komik. Selain itu,

komik juga menghubungkan budaya populer atau sesuatu yang sedang menjadi *trend* dalam media sosial dengan pembelajaran melalui gambar ilustrasi yang disajikan. Melalui budaya populer tersebut, materi pembelajaran menjadi lebih dekat dengan keadaan siswa. Hal tersebutlah yang disebutkan oleh Prastowo, Ba'in, dan Suryadi dalam penelitiannya yang menjadi penyebab terdapat pengaruh yang positif media komik dengan minat belajar siswa.

Namun hasil yang berbeda didapatkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Amirulmukminin dan Syahrir (2013) menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa⁸. Tidak adanya pengaruh ini disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah ilustrasi dalam komik yang kurang menarik bagi siswa. Perlu diketahui, sebagai media visual komik berisikan $\pm 90\%$ ilustrasi gambar. Jika ilustrasi yang digunakan tidak menarik, disini diartikan tidak menarik berarti ilustrasi dalam komik yang disajikan tidak mengikuti *trend* yang ada dan terlalu biasa. Selain itu, tidak ada pengaruh dalam penelitian Amirulmukminin dan Syahrir ini juga disebabkan oleh gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Media komik akan sangat berpengaruh jika digunakan oleh siswa dengan tipe gaya belajar visual dan audio-visual. Hal ini disebabkan komik yang didominasi oleh visual dan juga dapat dikombinasikan dengan audio. Tetapi karena dalam penelitian tersebut Amirulmukminin dan Syahrir tidak memasukkan gaya belajar sebagai variabel penelitian sehingga faktor gaya belajar ini masih sebatas asumsi saja.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran Komik Webtoon "Dedes" Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMAN 8 Kediri**" dengan rumusan masalah sebagai berikut: 1) apakah terdapat pengaruh media pembelajaran komik webtoon "Dedes" terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X SMAN 8 Kediri; 2) seberapa besar pengaruh media pembelajaran komik webtoon "Dedes" terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X SMAN 8 Kediri.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan dengan metode Quasi Experimental Design. Peneliti menggunakan model quasi experiment karena peneliti mempertimbangkan supaya dalam pelaksanaan penelitian pembelajaran berlangsung secara alami dan siswa sendiri tidak merasa menjadi objek penelitian sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap tingkat kevalidan penelitian yang dilaksanakan. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model *non-equivalent control group design*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari

⁶ *Ibid*, hlm 91

⁷ Prastowo, Ba'in, & Suryadi, "Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Minat Belajar Siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cepogo Tahun Pelajaran 2018/2019 Pokok Bahasan Kerajaan Singasari", Indonesian Journal of History Education, Vol. 7 No. 1 (2019), hlm 33-39

⁸ Amirulmukminin & Syahrir, "Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa", Jurnal Pendidikan Fisika "Lensa", Vol. 2 No. 1 (2013), hlm 161-165

30 responden kelas eksperimen dan 32 responden kelas kontrol yang diambil dengan teknik *Probability Sampling* dengan model *Cluster Propotional Sampling*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas ini mendapatkan perlakuan belajar yang berbeda. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran komik webtoon Dedes, sedangkan kelas kontrol menggunakan media konvensional power point dan dengan metode ceramah. Proses pembelajaran berlangsung selama 135 menit (2 jam 15 menit) untuk masing-masing kelasnya, dan di akhir pembelajaran siswa diberikan angket/kuesioner berupa pernyataan sebanyak 18 butir pertanyaan. Angket diberikan pada siswa untuk mengetahui minat belajar siswa yang menggunakan media komik webtoon Dedes. Hasil dari tabulasi tersebut diuji menggunakan beberapa tahap pengujian data yang digambarkan beberapa tabel dibawah ini:

Tabel 1 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.47438893
Most Extreme Differences	Absolute	.095
	Positive	.085
	Negative	-.095
Test Statistic		.095
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c, d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Hasil pengolahan data berdasarkan tabel uji normalitas Kolmogorov Smirnov diketahui residual dari data kelas eksperimen adalah 0.200. Nilai signifikansi data tersebut > 0.05 dan berdistribusi normal dan dapat disimpulkan nilai signifikansi kelas eksperimen yang diuji dengan metode Kolmogorov-Smirnov persebarannya normal dengan signifikansi adalah 0.200 > 0.05.

Tabel 2 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Model	Coefficients ^a				t	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	11,230	4,064			2,763	,010
Media Komik Webtoon Dedes	,373	,069	,715		5,409	,000

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Hasil dari tabel tersebut dapat diketahui constant a adalah 11.230. Nilai kelas eksperimen ialah

0.373, dari data tersebut dapat ditarik data regresi berikut ini:

$$Y = 11,230 + 0,373X$$

Berdasarkan rumus diatas maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

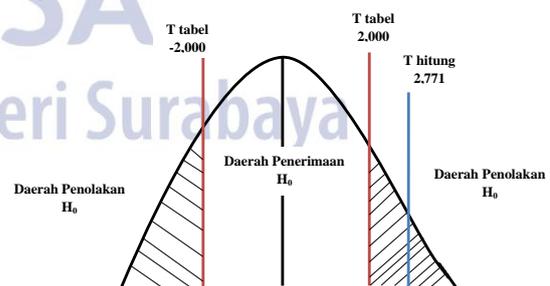
1. Nilai a 11.230, diartikan nilai dari kelas kontrol sebesar 11.230.
2. Koefisien regresi X = 0.373 diartikan setiap nilai dari kelas eksperimen bertambah sebesar 0.373.
3. Koefisien regresi pada data bernilai positif, sehingga dikatakan kedua variabel tersebut memiliki arah hubungan yang positif.

Berdasarkan pengambilan keputusan dalam uji regresi dari tabel coefficients diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 < 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas dalam penelitian ini berpengaruh terhadap variabel bebas.

Tabel 3 Hasil independent sample t-test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Minat Belajar	Equal variances assumed	3,427	,069	-2,771	60	,007	-11,250	4,060	-19,372	-3,128
	Equal variances not assumed			-2,806	54,132	,007	-11,250	4,009	-19,287	-3,213

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan independen sample t-test pada tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,007 dimana nilainya lebih kecil dari 0,05. Nilai thitung > ttabel yakni sebesar 2,771 > 2,000, oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil skor minat belajar siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen atau dengan kata lain H0 ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran komik webtoon Dedes terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran kelas X di SMAN 8 Kediri. Terdapatnya pengaruh dari kedua variabel yang diujikan yaitu variabel X dan Y disajikan dalam kurva berikut ini:



Berdasarkan pengujian hipotesis dua pihak (Two Tailed) dan diperoleh besaran taraf signifikansi (2 tailed) sebesar 0,007 < 0,05 dengan nilai thitung sebesar 2,771 > ttabel 2,000. Berdasarkan hasil perhitungan dapat ditarik kesimpulan bahwa Ha yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara media pembelajaran komik webtoon Dedes terhadap minat

belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas X di SMAN 8 Kediri diterima.

Tabel 4 Hasil Analisis Akhir Angket Minat Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Sejarah pada Kelas Eksperimen

No	Aspek	Indikator	Penilaian	
			Persentase	Kriteria
1.	Perasaan Senang	Adanya perasaan senang ketika belajar sejarah.	86%	Sangat Kuat
2.	Perhatian Siswa	Adanya pemusatan perhatian dan pikiran saat belajar sejarah.	83%	Sangat Kuat
3.	Ketertarikan Siswa	Adanya kemauan untuk belajar sejarah.	82%	Sangat Kuat
4.	Keterlibatan Siswa	Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran sejarah.	78%	Kuat
		Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar sejarah.	83%	Sangat Kuat
PRESENTASE KESELURUHAN			82,33%	Sangat Kuat

Pengujian menggunakan rumus persentase digunakan untuk melihat berapa persen pengaruh yang diberikan Kahoot! terhadap minat belajar peserta didik. Data angket kelas eksperimen dan data angket kelas kontrol diolah menggunakan Microsoft Excel. Untuk menolak ukur hasil persentase maka digunakan pendapat dari Riduwan yaitu:

100%-81% = sangat kuat

80%-61% = kuat

60%-41% = cukup

40%-21% = lemah

20%-0% = sangat lemah

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa penilaian angket minat belajar siswa setelah diberi perlakuan media komik webtoon Dedes pada kelas

eksperimen secara keseluruhan sebanyak 30 responden. Hasil analisis menunjukkan rata-rata persentase sebesar 82,33% yang masuk ke dalam kategori “Sangat Baik”. Sedangkan pada angket minat belajar pada kelas kontrol diperoleh hasil analisis rata-rata persentase sebesar 71,09% yang masuk ke dalam kategori “Baik”.

Media komik webtoon Dedes merupakan salah satu inovasi media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah. Media komik webtoon Dedes ini menyajikan salah satu tokoh penting dalam sejarah Indonesia masa klasik yaitu Ken Arok dan bagaimana ambisinya dalam mendirikan kerajaan Singasari yang merupakan salah satu kerajaan bercorak Hindu yang besar di Indonesia. Implementasi pembelajaran sejarah dengan media komik webtoon Dedes telah disesuaikan dengan modul ajar yang dikembangkan sejalan dengan sintaks model pembelajaran Group Investigation. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditetapkan dan peneliti disini bertindak sebagai guru. Kemudian berikutnya untuk hasil perolehan angket respon siswa terhadap media komik webtoon Dedes memperoleh persentase keseluruhan sebesar 81,04% dengan kategori terlaksana dengan sangat baik (Sangat Kuat) dan hasil perolehan angket minat belajar siswa terhadap media komik webtoon Dedes memperoleh persentase keseluruhan sebesar 82,33% dengan kategori terlaksana dengan sangat baik (Sangat Kuat). Hal tersebut membuktikan bahwa media komik webtoon Dedes mendapatkan respon yang positif dari siswa dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran sejarah yang telah dilaksanakan dua kali pertemuan dengan materi pokok Kerajaan Singasari dalam proses pembelajaran sejarah yang telah dilaksanakan dua kali pertemuan dengan materi pokok Kerajaan Singasari. Dari perolehan skor rata-rata angket yang telah diperoleh ini dapat diartikan bahwa media komik webtoon Dedes dapat menjadi sebuah inovasi pembelajaran yang dapat diimplementasikan yang kemudian dapat dimanfaatkan sebagai stimulus untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran sejarah. Yang Gene (dalam Jacobs, 2007) menyatakan bahwa sebuah media komik dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran jika memenuhi enam aspek yaitu Memotivasi (Motivating), Visual (Visual), Permanen (Permanent), Perantara (Intermediary), Populer (Populer), dan Mengembangkan Kemampuan Berpikir (Developing Thinking Skill). Djaali (Djaali, 2008) juga menyatakan bahwa ada empat indikator yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa yaitu Perasaan Senang, Perhatian Siswa, Ketertarikan Siswa, dan Keterlibatan Siswa.

Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa media pembelajaran komik webtoon Dedes berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Besar pengaruh media pembelajaran komik webtoon Dedes terhadap minat belajar siswa dapat ditentukan melalui besarnya nilai Rsquare yaitu 0,736 yang dapat dilihat pada tabel Model Summary sebagai

koefisien determinasi. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan variabel independent penelitian media pembelajaran komik webtoon Dedes dalam memengaruhi variabel dependen minat belajar yaitu sebesar 73,6% sedangkan sisanya sebesar 26,4% dapat dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak termasuk ke dalam pengukuran di penelitian ini. Faktor luar yang tidak termasuk dalam pengukuran penelitian ini seperti kesiapan belajar, hasil belajar, gaya belajar siswa dan faktor kondisi internal masing-masing siswa yang tentu saja berbeda pada setiap individu. Tingkat minat belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran dan model pembelajaran, namun juga dipengaruhi faktor luar yang tidak termasuk dalam pengukuran penelitian ini seperti kesiapan belajar, hasil belajar, gaya belajar dan faktor kondisi internal masing-masing siswa yang tentu saja berbeda pada setiap individu. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa media pembelajaran yang digunakan peneliti disini lebih cocok digunakan untuk siswa dengan tipe gaya belajar visual, karena komik sendiri merupakan media yang fleksibel maka kedepannya akan tetap bisa dikembangkan lebih lanjut menjadi media pembelajaran berbasis audio-visual. Selain itu, peneliti disini juga menyadari bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar berbeda yang mana juga mempengaruhi hasil penelitian ini.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan dari temuan data penelitian dan uraian pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran komik webtoon Dedes terhadap minat belajar siswa kelas X SMAN 8 Kediri. Hasil uji hipotesis dengan Independent Sampe T-test menunjukkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,007 dimana nilainya lebih kecil dari 0,05. Nilai thitung > ttabel yakni sebesar 2.771 > 2.000, oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil skor minat belajar siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen atau dengan kata lain H₀ ditolak dan H_a diterima. Hasil uji regresi linier sederhana melalui persamaan regresi $Y = 11,230 + 0,373X$ memperlihatkan adanya nilai koefisien regresi positif (+), sehingga H_a diterima dan H₀ ditolak yang mana dapat diartikan bahwa antara variabel bebas dan variabel terikat yang diujikan terdapat pengaruh yang signifikan. Hasil temuan wawancara dan pengamatan terhadap siswa juga menunjukkan bahwa media komik webtoon Dedes dapat meningkatkan minat belajar siswa yang dapat dilihat dari keterkaitan antara jawaban wawancara dengan aspek komik dan indikator minat belajar siswa.

Media pembelajaran komik webtoon Dedes dapat menjadi stimulus minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan keseluruhan skor rata-rata angket minat belajar siswa sebesar 82 yang masuk dalam kategori BAIK. Besarnya pengaruh variabel media pembelajaran komik webtoon Dedes (X)

terhadap variabel minat belajar siswa (Y) dapat diketahui melalui hasil perhitungan nilai koefisien determinasi R² sebesar 0,736 atau 73,6% Sedangkan sisanya yaitu 26,4% dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak termasuk ke dalam pengukuran di penelitian ini. Faktor luar yang tidak termasuk dalam pengukuran penelitian ini seperti kesiapan belajar, hasil belajar, gaya belajar siswa dan faktor kondisi internal masing-masing siswa yang tentu saja berbeda pada setiap individu. Hasil perhitungan dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh kemampuan dan pemahaman setiap siswa dalam menyerap informasi pada proses pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil angket minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, T., & Surjomihardjo, A. (1985). *Ilmu Sejarah dan Historiografi*. Gramedia.
- Abidin, A., Marzal, J., & Rohati, R. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Disleksia pada Materi Eksponensial di Kota Jambi. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Boneff, M. (2008). *Komik Indonesia* (Y. Hamiyati (ed.); 3rd ed.). Gramedia.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Djaali, H. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Doringin, F., Tarigan, N. M., & Prihanto, J. N. (2020). Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (JTIR)*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.53091/jtir.v1i1.17>
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu dan Teori Filsafat Komunikasi*. Citra Aditya Bakti.
- Eldes, I. (2015). Ilmu Dan Hakekat Ilmu Pengetahuan Dalam Nilai Agama. *Al-Hikmah*, 9(2). <https://doi.org/10.24260/al-hikmah.v9i2.322>
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1971). *Teaching and Media: A systematic Approach*. Prentice Hall.
- Hamalik, O. (2002). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hidi, S. (2001). Interest, Reading, and Learning: Theoretical and Practical Considerations. *Educational Psychology Review*, 13(3), 191–209. <https://doi.org/10.1023/A:1016667621114>
- Irawan, L., Yulaini, E., & Januardi. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi di SMK PGRI 1 Palembang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Neraca*, 3(1), 99–107.
- Jacobs, D. (2007). More than Words: Comics as a Means of Teaching Multiple Literacies. *English Journal*, 96(3), 19. <https://doi.org/10.2307/30047289>
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018).

- Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135.
<https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Masdiono, T. (1998). *14 Jurusan Membuat Komik*. Creative Media.
- Morrison, T. G., Bryan, G., Chilcoat, G. W., Journal, S., Literacy, A., & May, N. (2015). *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 45(8), 758–767.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Press.
- Riduwan, & Warsiman. (2008). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rosyidi, A. W. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN Maliki Press.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N., & Rifa'i, A. (2015). *Media Pengajaran*. Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Sujanto, A. (2001). *Psikologi Kepribadian*. Bumi Aksara.
- Sukmadinata, S. N. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Suryani, N., & Agung, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Ombak.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.
- Thoman, E., & Jolls, T. (2004). Media literacy - A national priority for a changing world. *American Behavioral Scientist*, 48(1), 18–29.
<https://doi.org/10.1177/0002764204267246>
- Usman, M. U., & Setiawati, L. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Rosdakarya.
- Yamin, M. (2007). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Gaung Persada Press.