

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN DASAR SEPAKBOLA KELAS XI DI SMA NEGERI 1 REJOSO

Jojo Kholistyono Ngudinur Muhammad\*, Nur Ahmad Arief

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Surabaya

\*jojo.19126@mhs.unesa.ac.id

### Abstrak

Komik merupakan media komunikasi visual yang berbentuk gambaran-gambaran dan pewarnaan serta mempunyai alur cerita yang berurutan sehingga pembaca dapat mudah mengerti maksud dari gambar tersebut dan juga di dalam komik juga adalah tulisan-tulisan yang mendukung atau memperjelas maksud dari gambar yang ada dalam komik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media belajar komik terhadap hasil belajar keterampilan dasar sepakbola kelas XI di SMA Negeri 1 Rejoso. Didalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-Randomized Control Group Pretest-Posttest Design* dan menggunakan teknik *purposive sampling* untuk pengambilan sampelnya. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA 3 dengan jumlah 36 peserta didik dan XI IPS 3 dengan jumlah 33 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket respon dan tes praktek keterampilan. Data dalam penelitian ini telah diuji normalitas dan hasilnya 0,068; 0,053; 0,176; 0,066. Keempat nilai signifikansi tersebut bernilai  $> 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data-data tersebut berdistribusi normal. Data dalam penelitian ini juga diuji dengan homogenitas dengan hasil nilai signifikansi 0,155 yang bermakna bahwa nilai tersebut  $> 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen, maka dapat dilakukan uji *independent sample t-test*. Hasil dari uji *independent sample t-test* yaitu sig assymp 2 tailed ( $0,01 < 0,05$ ), artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan kesimpulan terdapat pengaruh penggunaan media belajar komik terhadap hasil belajar keterampilan peserta didik.

**Kata Kunci :** media komik; hasil belajar; keterampilan dasar; sepakbola

### Abstract

Comics are a visual communication medium in the form of images and coloring and have a sequential storyline so that readers can easily understand the meaning of the image and also in comics are also writings that support or clarify the purpose of the images in the comic. This study aims to determine whether there is an influence of the use of comic learning media on the learning outcomes of basic football skills grade XI at SMA Negeri 1 Rejoso. In this study using a quantitative approach with the type of quasi experimental research (*Quasi Experiment*). The research design used was *Non-Randomized Control Group Pretest-Posttest Design* and used *purposive sampling* techniques for sampling. The samples used in this study were class XI IPA 3 with a total of 36 students and XI IPS 3 with a total of 33 students. The data collection techniques used in this study used response questionnaires and skill practice tests. The data in this study have been tested for normality and the result is 0.068; 0,053; 0,176; 0.066. The four significance values are  $> 0.05$ , so it can be concluded that the data are normally distributed. The data in this study was also tested with homogeneity with a significance value of 0.155 which means that the value is  $> 0.05$ . Thus it can be concluded that the data is homogeneous, so an independent sample t-test can be carried out. The results of the independent sample t-test are sig assymp 2 tailed ( $0.01 < 0.05$ ), meaning that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted with the conclusion that there is an influence of the use of comic learning media on the learning outcomes of student skills.

**Keywords :** comic media; learning outcomes; basic skills; football

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki definisi arti yang luas yakni hidup, yang berarti memiliki arti bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dimanapun tempatnya serta situasi yang memiliki dampak positif pada perkembangan atau pertumbuhan makhluk hidup setiap individu (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan memegang bagian yang sangat penting dalam peranan membantu mengembangkan kemampuan dan pengetahuan, maka pendidikan harus dikelola dan dilaksanakan semaksimal mungkin sehingga dapat menciptakan sumber daya manusia yang berpengetahuan dan keterampilan yang unggul.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menjadi salah satu bagian penting yang dapat membantu mengembangkan kemampuan dan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan jasmani peserta didik dapat mendapatkan ilmu pengetahuan serta keterampilan baru yang menyenangkan dan berbagai ungkapan yang berguna membantu peserta didik untuk meningkatkan kreatifitas, keterampilan, inovatif, kebugaran jasmani, pola hidup sehat dan mampu meningkatkan pengetahuan serta pemahaman akan gerak manusia.

Pendidikan yang berkualitas tidak bisa lepas dari suatu proses aktivitas pembelajaran yang terjadi di dalam ruang kelas. Pembelajaran di dalam ruang kelas mencangkup dua aspek penting yang saling berinteraksi yakni guru dan peserta didik. Guru dalam hal pendidikan bertugas untuk mengajar sedangkan peserta didik bertugas untuk belajar apa yang sudah diajarkan oleh gurunya. Mengajar merupakan menyampaikan sesuatu kepada seseorang atau kelompok yang bertujuan supaya apa yang disampaikan dapat diterima atau dimengerti dengan jelas oleh peserta didik. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi melalui kegiatan interaksi manusia dengan dengan lingkungan sekitarnya (Supriyono, 2018). Belajar tidak hanya dapat dilakukan di saat berada di lingkungan sekolah akan tetapi peserta didik juga bisa belajar sendiri dengan menggunakan media internet ataupun media lainnya.

Pembelajaran PJOK terdapat permainan bola besar salah satunya adalah sepakbola. Permainan sepakbola ini adalah permainan yang dapat dimainkan secara kolektif atau tim, permainan ini dimainkan oleh dua kesebelasan yang bertanding dengan jumlah 11 orang pada masing-masing regunya. Salah satu anggota dari kesebelasan akan bertugas sebagai seorang penjaga gawang. Permainan sepakbola dominan dimainkan dengan menggunakan tungkai, akan tetapi ada satu dari pemain tersebut yang boleh menggunakan lengan atau tangan yakni pemain yang berposisi sebagai kiper

dengan aturan tidak boleh memegang bola di luar garis kotak penalty. Seiring perkembangan zaman pada saat ini permainan sepakbola bisa bermain di luar lapangan (out door) dan juga bisa di dalam lapangan (in door) yang berarti di lapangan tertutup (Sudarmono et al., 2018).

Sulitnya menentukan model ataupun mengembangkan model pembelajaran adalah permasalahan yang kerap kali dijumpai oleh seorang guru dalam proses pembelajaran. Seorang guru PJOK memiliki permasalahan untuk bagaimana cara supaya peserta didik tertarik dalam mengikuti sebuah pembelajaran PJOK. Banyak faktor-faktor seperti minat, kurangnya kesadaran akan pentingnya berolahraga, motivasi, kemampuan peserta didik, kurangnya guru untuk memodifikasi pembelajaran agar lebih menarik serta kurangnya sarpras yang ada di sekolah sehingga menimbulkan permasalahan yang mempengaruhi pemilihan bahan ajar atau model pembelajaran yang di berikan guru PJOK. Masalah kurangnya perkembangan saat proses belajar mengajar berlangsung pada materi pendidikan jasmani adalah peserta didik agar mampu bergerak aktif pada saat melakukan aktivitas praktek kegiatan PJOK (Andrian & Yuwono, 2015).

Guru memiliki peran penting untuk menentukan keberhasilan suatu pembelajaran, sebab fungsi seorang pengajar adalah merancang, mengelola, melaksanakan dan mengavaluasi pembelajaran. Seorang guru harus mampu berkreaitivitas dalam menentukan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik supaya peserta didik tidak merasa bosan atau jenuh dengan pembelajaran yang diberikan. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani masih banyak guru yang mendominasi jalannya pembelajaran sehingga peserta didik hanya sekedar mematuhi perintah yang diperintahkan gurunya, dengan demikian peserta didik tidak dapat kebebasan untuk mengekspresikan dirinya (Oktaviana & Ayu, 2016).

Upaya meningkatkan tingkat prestasi belajar peserta didik, guru diharapkan mampu untuk memberikan proses belajar mengajar yang lebih bervariasi yang mampu menjadi faktor pendorong peserta didik bisa mengikuti proses belajar mengajar dengan mandiri ataupun di dalam lingkungan pembelajaran di sekolah. Inovasi guru pada saat membuat model-model pembelajaran sangat dibutuhkan terutama untuk menciptakan variasi proses belajar mengajar dengan suasana yang menarik, yang mampu mempengaruhi hasil belajar keterampilan peserta didik agar mengalami peningkatan. Dalam upaya memperlancar jalannya kegiatan pembelajaran seorang guru bisa menggunakan suatu media penunjang pembelajaran, media tersebut dapat berbentuk buku,

audio visual, tayangan video, komik, dan media berbasis internet lainnya (Latif et al., 2021).

Motivasi memiliki peran untuk meningkatkan semangat dalam penerimaan materi yang disampaikan sehingga KBM dapat tercapai. Cara untuk menarik antusias peserta didik adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif, supaya peserta didik dapat tertarik dan termotivasi dalam mata pelajaran yang sedang berjalan. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik antusias peserta didik tentang pembelajaran adalah media belajar komik dikarenakan komik terdapat gambar yang dapat menarik visualisasi peserta didik dan mudah untuk dimengerti sebab sering di temui dalam kehidupan sehari-hari (Fadillah, 2018).

Setelah studi pendahuluan dilakukan di SMAN 1 Rejoso pada tanggal 30 Januari 2023 terlihat antusias peserta didik terhadap pembelajaran PJOK bola besar tentang materi sepakbola dirasa masih kurang, banyak yang tidak memperhatikan guru pada saat memberikan materi pembelajaran sehingga peserta didik belum sepenuhnya memahami teknik dasar yang ada dalam sepakbola. Mayoritas peserta didik hanya sekedar asal bermain sepakbola dan menendang bola tanpa memperhatikan teknik dasar yang ada dalam permainan sepakbola. Untuk melakukan salah satu dari teknik dasar sepakbola yaitu *passing* peserta didik juga asal menendang bola tanpa memperhatikan perkenaan kaki pada bola dan memperhatikan tahap *passing* teknik dasar sepakbola, padahal dalam melakukan teknik *passing* bisa menggunakan kaki luar, kaki dalam, dan punggung kaki untuk perkenaan kaki pada bola, apabila dalam melakukan *passing* sekedar menendang bola maka hasil dari *passing* tersebut tidak beraturan atau tidak tepat sasaran.

Pengetahuan peserta didik akan macam-macam teknik dasar permainan sepakbola juga belum sepenuhnya mereka pahami, peserta didik pada saat diminta untuk menyebutkan teknik dasar apa saja yang ada dalam permainan sepakbola hampir kebanyakan hanya menyebutkan *passing*, *shooting* dan *dribbling*. Teknik dasar dalam permainan sepakbola padahal ada beberapa yang harus dipahami oleh peserta didik yaitu *passing*, kontrol, *dribbling*, *shooting*, dan meyundul. Lemahnya pemahaman peserta didik tentang teknik dasar permainan sepakbola dan kurangnya antusias terhadap pembelajaran PJOK membuat hasil dari nilai praktek pembelajaran sepakbola kurang memuaskan. Dikarenakan banyak peserta didik yang belum mengetahui terkait sepakbola, akan tetapi tidak sedikit pula peserta didik yang telah mengetahui dan mengerti terkait sepakbola, peserta didik yang telah memahami sepakbola, mereka dapat menjelaskan terkait cara terkait

keterampilan dasar dan memahami keterampilan dasar yang ada didalam sepakbola.

Peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Belajar Komik terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola di SMA Negeri 1 Rejoso” dengan permasalahan yang telah terpapar di atas. Dengan rumusan masalah “adakah pengaruh penggunaan media belajar komik terhadap hasil belajar teknik dasar *passing* kaki dalam sepakbola di SMA Negeri 1 Rejoso?”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan apakah terdapat pengaruh penggunaan media belajar komik terhadap hasil belajar teknik dasar *passing* kaki dalam sepakbola di SMA Negeri 1 Rejoso.

Pemanfaatan media komik yang disampaikan oleh guru mampu membantu peserta didik dalam menerima materi pembelajaran, antusias peserta didik juga dapat meningkat dengan adanya media komik dalam pembelajaran (Syahmita, 2019). Pemberian materi dengan menggunakan media komik diharapkan bisa membuat peserta didik bersemangat untuk belajar yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui proses pembelajaran (Irawan et al., 2019).

Hasil belajar adalah “perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya yang berulang-ulang” (Ahmadiyanto, 2016). Hasil belajar adalah hasil yang didapatkan peserta didik pasca menerima materi pada saat pembelajaran berupa penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Nurrita, 2018). Hasil belajar adalah kemampuan belajar yang ditunjukkan oleh peserta didik berupa perilaku sebagai akibat dari proses belajar melalui proses belajar yang menyediakan informasi berupa fakta, keterangan dan sebagainya (Melvin & Surdin, 2017).

## METODE

Penelitian ini menggunakan eksperimen semu, dengan model *Quasi Experimental Design*, dan bentuk desain yang digunakan adalah *Non-Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*, berdasarkan pertimbangan data yang diperoleh melalui skala interval dengan menggunakan alat ukur berupa kuesioner dan tes untuk mengukur variabel bebas (Media pembelajaran komik) dan terikat (Hasil belajar keterampilan).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMAN 1 Rejoso tahun pelajaran 2022/2023 yang terdiri dari 279 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, teknik ini dipilih karena responden yang akan menjadi anggota sampel ditentukan oleh peneliti sendiri berdasarkan rekomendasi dari guru mata pelajaran, kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen

yang berjumlah 36 siswa dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 33 siswa.

Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer peneliti mendapatkan data dari responden kelas XI IPA 3 dan XI IPS 3 SMA Negeri 1 Rejoso, sedangkan Sumbelr data sekunder peneliti mendapatkan data dari dokumentasi SMA Negeri 1 Rejoso terkait data sekolah dan data peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner respon untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik dan juga Tes Keterampilan untuk mengukur hasil belajar keterampilan peserta didik, tes diberikan kepada peserta didik dua kali berupa *pre-test* dan *post-test* baik untuk kelas kontrol maupun eksperimen.

Sebelum dilakukan pengambilan data, peneliti melakukan uji validitas dan realibilitas untuk menguji kelayakan instrumen kuesioner. Setelah instrumen dinyatakan layak , dilakukan penelitian dan data hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan Uji *Independent Sample T-test* dan Uji *Paired Sample T-test* yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji *Independent Sample T-test* digunakan untuk membuktikan bahwa media pembelajaran komik mempengaruhi hasil belajar keterampilan peserta didik, sedangkan uji *Paired Sample T-test* digunakan untuk membuktikan bahwa media komik memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar keterampilan peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuesioner respon digunakan untuk mengetahui respon dari peserta didik terhadap media pembelajaran komik. Kuesioner ini terdiri dari 20 item pernyataan yang disajikan dengan kriteria jawaban skala 1-5. Adapun penyebaran kuesioner ini adalah pada pertemuan terakhir pembelajaran. Berikut merupakan hasil analisis kuesioner respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik:

**Tabel 1. Hasil Analisis Instrumen Kuesioner Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Komik**

Indikator	%	Kategori
Antusias dan Ketertarikan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran	87%	Sangat Baik
Pemahaman Peserta Didik Ketika Menggunakan Media Pembelajaran Komik	88%	Sangat Baik
Kepuasan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Komik	87%	Sangat Baik
Tampilan Media Pembelajaran Komik	89%	Sangat Baik

Indikator	%	Kategori
Tingkat Keterampilan Peserta Didik	88%	Sangat Baik
Total	439	
Presentase	87%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel hasil analisis kuesioner diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik yang telah diisi oleh responden kelas XI IPA 3 sebanyak 36 peserta didik memperoleh nilai rata-rata dengan presentase sebesar 87% yang termasuk dalam kategori sangat baik, maka dapat disimpulkan bahwapeserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran komik dikarenakan media pembelajaran komik memberikan pengalaman baru, sehingga peserta didik berantusias serta aktif didalam proses pembelajaran.

### Tes Keterampilan

Hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini didapatkan melalui tes keterampilan berupa tes praktek *passing* dengan menggunakan kaki bagian dalam. Praktek dilakukan pada pertelmaan pertama sebelum pemberian materi (*pretest*) dan juga setelah pembahasan materi (*posttest*). Berikut merupakan perolehan hasil belajar keterampilan peserta didik :

**Tabel 2. Hasil Analisis Tes Keterampilan**

Data Statistik	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
Nilai Tertinggi	80	100	80	90
Nilai Terendah	20	50	20	40
Rata-Rata	48,6	81,1	49,3	67,5
Jumlah Siswa	36	36	33	33

Berdasarkan tabel hasil analisis di atas, perolehan nilai pada kelas kontrol dan eksperimen baik nilai *pretest* maupun *posttest* menunjukkan perbedaan pada kelas eksperimen (XI IPA 3) yaitu kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan komik sebagai media pembelajaran mendapat perolehan nilai rata-rata *pretest* 48,6 sedangkan rata-rata nilai *postst* sebesar 81,1 maka disimpulkan hasil belajar peserta didik mengalami suatu peningkatan sesudah mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik.

Pada kelas kontrol (XI IPS 3) mendapat nilai perolehan rata-rata *pretest* 49,3 dan nilai *posttest* 67,5 maka dapat disimpulkan bahwa pada kelas kontrol hasil belajarnya juga mengalami peningkatan. Namun perolehan rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen masih lebih tinggi jika dibandingkan dengan perolehan rata-rata

hasil *posttest* kelas kontrol. Hal ini dikarenakan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan berupa media pembelajaran komik dalam kegiatan pembelajarannya, pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol hanya menggunakan media pembelajaran LKS.

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui persebaran data atau variabel berdistribusi normal atau tidak normal. Berikut merupakan hasil dari uji normalitas:

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
Pre-eksper	.068	Normal
Post-eksper	.053	Normal
Pre-kontrol	.176	Normal
Post-kontrol	.066	Normal

Berdasarkan dari tabel di atas, dihasilkan 4 nilai sig yang terdiri dari data nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun nilai signifikansinya secara berturut turut bernilai : 0,068; 0,053; 0,176; 0,066. Keempat nilai signifikansi tersebut bernilai > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data-data tersebut merupakan data yang berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat dilanjutkan pengujian prasyarat berikutnya yaitu pengujian homogenitas. Uji ini dilakukan untuk melihat apakah data sampel memiliki variasi sama atau tidak. Berikut merupakan hasil dari uji homogenitas:

**Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas**

Data	Nilai Signifikan	Keterangan
Hasil Belajar Siswa	.155	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, dihasilkan nilai signifikansi 0,155 yang bermakna bahwa nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen, maka dapat dilakukan uji independent sample t-test. Uji hipotesis diperoleh dari data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol yang dilakukan dengan menggunakan uji independent sample t-test berikut:

**Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample T-test**

Variabel	T	df	P-Value
Hasil belajar siswa	3.891	67	< 0,001

Berdasarkan dari tabel di atas, maka dapat diketahui t-test (thitung) sebesar 3,891, nilai ttabel sebesar 1,688 dengan nilai p sebesar <0,001 atau dapat dikatakan bahwa thitung lebih besar dari ttabel (3,891 > 1,688) atau nilai p < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata

hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat disimpulkan H0 ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan media belajar komik terhadap hasil belajar keterampilan peserta didik.

*Paired t-test* merupakan uji yang digunakan untuk membandingkan perbedaan antara dua buah pengukuran dengan subjek yang sama. T-test dilakukan untuk melihat apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak. Hasil perhitungan t-test adalah sebagai berikut:

*Paired sample t-test pretest posttest* kelas eksperimen

**Tabel 6. Hasil Uji Paired sample t-test pretest posttest kelas eksperimen**

Data	Mean	SD	Nilai Sig	Ket.
Pre-test	-32.500	29.47	< 0,001	Signifikan
Post-test		5		

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi <0,001 dimana nilai tersebut kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima sehingga data tersebut dikatakan signifikan.

*Paired sample t-test pretest posttest* kelas kontrol

**Tabel 7. Hasil Uji Paired sample t-test pretest posttest kelas eksperimen**

Data	Mean	SD	Nilai Sig	Ket.
Pre-test	-18.182	10.44	< 0,001	Signifikan
Post-test		5		

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi <0,001 dimana nilai tersebut kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima sehingga data tersebut dikatakan signifikan.

Komik adalah salah bentuk media visual berupa gambar, animasi, bahkan kartun sebagai alur cerita yang disajikan serta cerita dalam komik telah diringkas sesuai dengan urutan cerita dan dapat menarik perhatian pembaca (Irawan et al., 2019). Hasil belajar adalah kemampuan belajar yang ditunjukkan peserta didik dalam bentuk penampilan yang tetap sebagai akibat dari proses belajar melalui program yang menyediakan fakta-fakta, bukti-bukti, keterangan dan sebagainya (Melvin & Surdin, 2017). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMAN 1 Rejoso di kelas XI dapat diketahui ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran komik terhadap hasil belajar keterampilan peserta didik hal ini ditunjukkan oleh hasil dari pengujian independent sample t-test serta uji *paired sample t-test* dengan hasil pengujian *independent sample t-test* yaitu memperoleh nilai p (<0,001) < 0,05 dan nilai thitung 3,891 > ttabel 1,688, artinya bahwa ada perbedaan yang antara rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai < 0.001 dimana nilai tersebut kurang dari 0.05,

artinya data tersebut dikatakan signifikan. Dapat disimpulkan pula bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media belajar komik terhadap hasil belajar keterampilan peserta didik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Wardiyanto & Hadi (Wardiyanto & Hadi, 2022) yang menyatakan bahwa “penggunaan media pembelajaran komik pada PJOK menjadi salah satu inovasi yang dapat menambah semangat peserta didik supaya tujuan dari pembelajaran dapat tercapai”, salah satu tujuan dari pembelajaran adalah peserta didik mendapatkan hasil belajar yang maksimal setelah mendapatkan pembelajaran. Dalam penelitian yang peneliti lakukan, setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan signifikan yang dapat dilihat dari pengujian *independent sample t test*.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Nur Haqiqi dan Benny Angga Permadi (Haqiqi & Permadi, 2022) dimana media pembelajaran komik berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan pengujian *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Selain itu, hasil penelitian juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Helga Syahmita (2019) media pembelajaran komik berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan pengujian Mann-Whitney dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  dan memberikan pengaruh sebesar 27,04%.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran komik dalam kegiatan belajarnya. Hal ini disebabkan media pembelajaran komik memberikan materi dalam bentuk gambar sehingga dapat memperagakan bagaimana keterampilan dasar sepakbola dilakukan, selain gambar media komik juga memberikan penjelasan tambahan sehingga peserta didik lebih memahami materi dan mampu mempraktikkan keterampilan dasar sepakbola dengan sesuai.

### Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah didapat, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

Bagi guru PJOK, peneliti menyarankan agar memakai media pembelajaran komik dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran komik dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar keterampilan peserta didik. Peserta didik akan menguasai keterampilan dasar dengan baik dan mampu mempraktikkan keterampilan dasar dengan baik pula setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini dikemudian hari diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran komik pada materi PJOK lainnya agar hasil belajar keterampilan peserta didik lebih baik dan optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alizamar. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran*. media akademi.
- Andrian, B., & Yuwono, C. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Dengan Permainan “Balangka” Dalam PENJASORKES Kelas VII SMP Negeri Kota Semarang Tahun Pelajaran 2013/2014. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 4(10), 2106–2111.
- Bahtra, R. (2021). *Buku Ajar Permainan Sepakbola Buku Ajar* (Issue 156).
- Bozkurt, S., Çoban, M., & Demircan, U. (2020). The Effect Of Football Basic Technical Training Using Unilateral Leg On Bilateral Leg Transfer In Male Children. *Journal of Physical Education (Maringa)*, 31(1), 1–10. <https://doi.org/10.4025/JPHYSEDUC.V31I1.3164>
- Carvalho, L. D. A., & Souza, M. F. De. (2019). The effects of comic books on body beauty standards in physical education classes os efeitos das histórias em quadrinhos sobre os padrões. *Corpoconsciência*, 23(2), 75–86.
- Fadillah, A. (2018). *Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 2(1), 36–42.
- Febrianto & Erdiyanti. (2020). Teknik Dasar Sepakbola Untuk Anak Usia 11-12 Tahun. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 6(2), 696–702.
- Irawan, L., Yulaini, E., & Januardi. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi. 3(1), 99–107.
- Latif, A., Rohmiyanti, W., & Syafira, I. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar pendidikan* 809–826.
- Luxbacher, J. A. (2012). *Sepak Bola: Langkah-Langkah Menuju Sukses*. ( agusta wibawa (ed.); 2nd ed.). PT. Raja Grafindo Persada.

- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. In unesa university press.
- Melvin, T., & Surdin. (2017). Hubungan Antara Disiplin Belajar di Sekolah dengan Hasil Belajar Gepristaografi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 1(1), 1–14.
- Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Oktaviana, Z., & Ayu, E. (2016). Pentingnya Kreativitas Dan Komunikasi Pada Pendidikan Jasmani Dan Dunia Olahraga. *Jurnal Olahraga & Prestasi*, 12(1), 97–110.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Sholeh, H., & Sari Dewi, R. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1707–1715.
- Starks, A. C., & Reich, S. M. (2022). “What About Special Ed?”: Barriers and Enablers For Teaching With Technology In Special Education.
- Sudarmono, M., Annas, M., Hanani, E. S., Keolahragaan, F. I., & Semarang, U. N. (2018). Sistem Pembinaan Ekstrakurikuler Sepakbola Di Kabupaten Banyumas. 5(1).
- Supriyono. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. II, 43–48.
- Syahmita, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Siak Hulu. <https://repository.uir.ac.id/9398/%0Ahttps://repository.uir.ac.id/9398/1/146410863.pdf>.
- Yusuf, M. Z., Rumini, R., & Setyawati, H. (2022). The Effect Of Agylity and Balance Training Dribbling Speed in Soccer Games. *Journal Of Physical Education and Sport*, 11(1), 125-133.

