



KAJIAN LITERATUR: PENGARUH PENERAPAN KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMK TATA BOGA

¹Elinda Yeti Widyarini, ²Lucia Tri Pangesthi, ³Asrul Bahar, ⁴Mauren Gita Miranti

^{1,2,3,4}Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Artikel Info

Submitted: 24 Desember 2021

Recived in revised: 5 Januari 2022

Accepted: 12 Januari 2022

Keyword:

Konsep komik, Hasil belajar, Penerapan komik, Tata boga.

Corresponding author:

Elinda.17050394017@mhs.unesa.ac.id

Luciapangesthi@unesa.ac.id

Kualitas pendidikan ditentukan oleh keprofesionalan pendidik dalam menggunakan alat bantu berupa penggunaan sumber belajar yang variatif, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Namun pada kenyataannya pengembangan sumber belajar di SMK tata boga kurang diperhatikan, sehingga hasil belajar peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Komik sebagai sumber belajar yang menggunakan media visual untuk mendukung pemahaman konsep peserta didik dalam menerima materi pembelajaran, karena komik menampilkan materi pembelajaran secara kreatif sehingga mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui kajian konsep komik; 2) kajian hasil belajar menggunakan komik; 3) kajian keefektifan komik terhadap hasil belajar di strata pendidikan menengah yang dianalisis menggunakan metode penelitian studi kepustakaan dengan menelaah jurnal hasil penelitian yang relevan untuk memperoleh sebuah data. Berdasarkan hasil analisis dari 10 penelitian yang relevan di SMK Tata Boga, yaitu (a) Konsep dalam komik berupa penggambaran karakter yang menarik, pengungkapan ekspresi tokoh karakter yang menghibur, dan dialog yang mudah dipahami peserta didik; (b) Hasil *post-test* dan jenjang kognitif C1, C2, dan C3 pada kelas eksperimen menunjukkan kenaikan nilai rata-rata yang signifikan; (c) Penggunaan komik efektif untuk meningkatkan hasil belajar yang ditunjukkan dari peningkatan nilai peserta didik.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pemberian pengalaman belajar dalam bentuk formal maupun informal yang bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan individu [1]. Pendidikan formal di Indonesia terdiri dari pendidikan dasar,

pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan menengah merupakan kelanjutan dari pendidikan dasar yang dipersiapkan untuk mengembangkan kemampuan di bidang pendidikan tinggi. Pendidikan menengah antara lain Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) [2]. Pendidikan

kejuruan (SMK) merupakan pendidikan yang siap bekerja sesuai dengan bidang yang ditekuninya. Tujuan utama pendidikan kejuruan ialah menyiapkan lulusan yang profesional untuk bekerja sesuai bidangnya. Lulusan yang dihasilkan harus dikelola dengan baik agar sesuai dengan kebutuhan di masyarakat [3]. Pendidikan kejuruan memiliki banyak program keahlian yang ditekuni, salah satunya adalah tata boga yang mencetak lulusan ahli dalam bidang kuliner seperti *baker*, *barista*, juru masak, pelayan restoran, dan pengusaha makanan.

Pengusaha makanan harus kreatif dan memiliki wawasan yang luas tentang perkembangan kuliner agar kualitas produk yang dihasilkan dapat diterima oleh semua kalangan. Oleh sebab itu peserta didik dibimbing tidak hanya bisa membuat suatu produk, melainkan juga bisa menambah nilai jual produk tersebut [4]. Peranan guru sangat diperlukan saat proses pembelajaran agar kriteria *output* yang dihasilkan berkualitas. Namun pembelajaran di SMK tata boga masih memiliki kekurangan, yakni proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional serta ketidakselarasan antara peserta didik dengan sumber belajar dalam penafsiran materi pelajaran menyebabkan ketidakmampuan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan [5]. Oleh sebab itu, pengelolaan alat bantu pembelajaran berupa penggunaan sumber belajar yang efektif sangat dibutuhkan untuk membantu proses pembelajaran. Kenyataan di lapangan guru sebagai pendidik sekaligus fasilitator belum mampu untuk berinovasi dalam memilih sumber belajar yang akan digunakan.

Sumber belajar yang tidak bervariasi dan monoton mengakibatkan adanya perubahan sistem kurikulum bagi generasi mendatang [6]. Pelaksanaan pembelajaran dalam K13 yang berpusat pada peserta didik, menekankan aspek kognitif dan psikomotorik untuk merangsang kreatifitas peserta didik sebagai upaya meningkatkan hasil belajar [7]. Namun pada kenyataannya K13 hanya tertuang pada silabus guru. Kendala lain yang muncul dari pemilihan sumber belajar ialah sumber belajar peserta didik hanya mengacu pada buku teks yang tidak standart [8]. Buku teks yang tidak standart memiliki kelemahan, diantaranya yaitu: 1) rendahnya keinginan guru untuk mengembangkan diri sehingga buku teks merupakan satu-satunya sumber belajar yang digunakan, 2) penjelasan materi dalam buku teks yang terlalu kontroversial, 3) isi dari buku teks yang menggambarkan keadaan secara nasional,

bukan dari keadaan lingkungan peserta didik berkembang, 4) penyajian buku teks yang kurang diminati oleh peserta didik karena penjelasan hanya berupa tulisan [9]

Kelemahan buku teks yang tidak standart dibuktikan melalui proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga penyampaian materi tersebut hanya menggunakan buku teks dan belum ada pengembangan terhadap sumber belajarnya [10]. Hal tersebut diperkuat dengan kecenderungan guru dalam pembelajaran menggunakan sumber belajar yang tidak bervariasi menyebabkan peserta didik merasa bosan, sehingga hasil belajar peserta didik memiliki rata-rata nilai yang rendah dari 35 orang hanya 12 peserta didik yang mencapai ketuntasan hasil belajar dengan KKM 75. Sementara 23 orang lainnya dengan persentase 65,71% belum mendapat nilai tuntas karena memiliki hasil belajar dibawah KKM [11]. Berdasarkan pendapat dari beberapa peneliti dapat disimpulkan bahwa, rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh penggunaan sumber belajar yang tidak bervariasi menjadikan proses pembelajaran tidak efektif, sehingga pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran terbatas.

Peserta didik yang memiliki kriteria hasil belajar rendah, membutuhkan sumber belajar media visual untuk mendukung pemahaman konsep dalam materi pembelajaran [12]. Media visual adalah sumber belajar dengan tampilan yang menarik berisikan materi pembelajaran. Salah satu sumber belajar media visual yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri ialah komik. Ilustrasi komik dapat meningkatkan kemampuan analisis peserta didik untuk memahami informasi yang ada di dalamnya [13]. Komik sebagai literatur yang menghibur memiliki popularitas yang terus meningkat sejak awal kemunculannya di Indonesia [14]. Oleh sebab itu komik yang diminati oleh banyak kalangan khususnya para remaja dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai studi kasus, penulis melakukan penelitian dengan judul "Kajian Literatur: Pengaruh Penerapan Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMK Tata Boga" dengan tujuan: 1) mengkaji konsep komik, 2) mengkaji hasil belajar, 3) mengkaji keefektifan komik terhadap hasil belajar di SMK Tata Boga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kajian Konsep Komik

Komik merupakan sumber belajar yang menggabungkan gambar dan teks menjadi alur cerita, sehingga visualisasi materi yang disampaikan lebih mudah dipahami [15]. Hal ini diperkuat dengan visualisasi komik yang menghibur untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran [16]. Pengoptimalan komik sebagai sumber belajar di latar belakang oleh kecenderungan peserta didik lebih menyenangi bacaan media hiburan daripada bacaan buku teks. Namun pemanfaatan komik sebagai sumber belajar harus dikembangkan terlebih dahulu karakteristiknya secara benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Karakteristik komik yang dimaksud yaitu sebagai berikut: 1) penggambaran karakter komik diperlukan untuk mendeskripsikan sesuatu yang akan dijelaskan, 2) ekspresi dari perasaan tokoh karakter, 3) balon kata untuk menjelaskan dialog antar tokoh, 4) penggambaran garis gerak agar komik terlihat hidup, 5) latar yang menunjukkan tempat, waktu, dan suasana cerita berupa materi yang disampaikan dalam komik, 6) panel sebagai urutan gambar atau materi agar terbentuk suatu alur cerita [16].

Karakteristik komik membentuk imajinasi peserta didik dalam memvisualisasikan komik dengan materi pembelajaran, hal tersebut menciptakan daya ingat yang lebih kuat terhadap materi yang disampaikan. Penerapan komik sebagai sumber belajar akan lebih sesuai jika peserta didik diberi kesempatan untuk membaca terlebih dahulu, karena dengan membaca peserta didik akan mengetahui gambaran materi yang akan disampaikan oleh guru. Kegiatan membaca berguna untuk menyamakan persepsi, karena dengan membaca peserta didik akan mendapatkan gambaran dari elemen-elemen yang ada di dalam komik berupa alur cerita, gambar ilustrasi, dan pewarnaan yang membantu peserta didik dalam memahami materi yang akan dipelajari [17]. Jadi dengan adanya komik sebagai sumber belajar tidak hanya mempermudah guru menjelaskan materi pembelajaran, namun juga membantu peserta didik untuk berfikir konkret [18].

Komik sebagai sumber belajar memiliki kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya. Kelebihan komik sebagai sumber belajar yaitu: 1) mengembangkan minat membaca peserta didik, 2) menambah pembendaharaan kata-kata bagi peserta didik, 3) mengarahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan memahami

materi yang disampaikan. Komik sebagai sumber belajar juga memiliki kelemahan seperti sumber pembelajaran lainnya, oleh sebab itu tidak semua mata pelajaran akan cocok jika menggunakan komik sebagai sumber belajar. Kelemahan yang dimaksud ialah sebagai berikut: 1) timbul rasa malas membaca pada buku tidak bergambar, 2) sering menonjolkan kalimat yang kurang baik, 3) tidak semua peserta didik memiliki gaya belajar secara visual [19]. Namun kelemahan yang ada dalam komik masih bisa diatasi dengan pemilihan metode belajar yang tepat agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

2. Kajian Hasil Belajar Dengan Menggunakan Komik

Artikel studi literatur ini menganalisis 10 jurnal yang berhubungan dengan penerapan komik sebagai sumber belajar, dari hasil penelitian sebelumnya dijelaskan bahwa komik dapat digunakan sebagai sumber belajar [12][20][11][21]. penggunaan komik dalam pembelajaran terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik [22][23][24][25][16], apabila dilakukan dengan metode yang tepat [26].

Hal serupa juga ditemukan dalam pembelajaran *bakery pastry*, bahwa komik memberikan dampak positif berupa peningkatan hasil belajar yang dibuktikan melalui data hasil kognitif. Dari sampel sebanyak 28 orang terdapat 5 peserta didik pada kegiatan *pretest* yang tidak tuntas dengan persentase 18%, sedangkan pada kegiatan *post-test* terdapat 2 peserta didik yang tidak tuntas dengan persentase 7%. Nilai rata-rata pada hasil *pretest* sejumlah 76 dan nilai rata-rata hasil *post-test* sejumlah 89 [12]. Berdasarkan data hasil kognitif tersebut, peran komik sebagai sumber belajar membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara rinci, karena gambar ilustrasi yang ada di dalam komik menumbuhkan imajinasi peserta didik untuk memvisualisasikan materi, sehingga pemahaman konsep pembelajaran dapat diterima dengan baik dan nilai rata-rata hasil belajar menjadi meningkat. peningkatan hasil belajar dengan menggunakan komik memberikan kesan belajar yang baik, karena ilustrasi dalam komik dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari [27].

Kenaikan hasil belajar menggunakan komik juga dipaparkan dalam pembelajaran biologi dengan menggunakan 2 kelompok sampel, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberi

perlakuan berbeda. Kelas kontrol menggunakan metode belajar ceramah dan sumber belajar hanya menggunakan media buku teks. Sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran diskusi dan sumber belajar berupa komik. Dari sampel tersebut menunjukkan nilai rata-rata pada hasil *post-test* dari kelas kontrol sejumlah 69,38 dan kelas eksperimen sejumlah 77,02 [26]. Berdasarkan data hasil belajar tersebut, kenaikan nilai rata-rata peserta didik setelah *treatment* menggunakan komik dikarenakan, unsur gambar yang ada dalam komik mendukung perkembangan imajinasi peserta didik untuk memahami informasi di dalamnya. Selain itu pemilihan metode belajar yang tepat dalam penggunaan sumber belajar yang inovatif akan mencapai proses pembelajaran yang baik. Sementara itu peningkatan hasil belajar menggunakan komik dapat optimal apabila dilakukan dengan metode belajar yang tepat [26]

Pemaparan hasil belajar menggunakan komik juga di temukan dalam pembelajaran akuntansi. Peneliti tersebut menggunakan sampel dua kelompok yakni kelompok kelas kontrol dengan perlakuan menggunakan buku paket sekolah dan kelompok kelas eksperimen menggunakan komik. Perbedaan perlakuan tersebut menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi yakni 90,17 daripada kelas kontrol yang hanya 73,55 [21]. Berdasarkan perbedaan nilai rata-rata hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan buku paket sekolah cenderung membuat peserta didik merasa bosan, oleh sebab itu penggunaan komik sebagai sumber belajar merupakan pilihan yang tepat. Karena peserta didik membutuhkan sumber belajar yang menarik perhatiannya untuk memahami materi pelajaran. Hal tersebut terbukti melalui nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Hal serupa juga ditemukan pada pembelajaran unsur desain. Peneliti tersebut menggunakan 2 kelompok sampel, pembelajaran pada sampel kelas kontrol hanya menggunakan buku teks dari sekolah, oleh sebab itu hasil *post-test* sebagai alat pengumpul data menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol hanya sebesar 61,87. Sedangkan pembelajaran pada sampel kelas eksperimen yang menggunakan komik dengan menerapkan metode diskusi memperoleh nilai rata-rata *post-test* sebesar 74,84 [22]. Berdasarkan data hasil belajar tersebut, pembelajaran konvensional membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh. Hal itu mengakibatkan tingkat konsentrasi

peserta didik menurun. Sehingga dengan adanya kegiatan diskusi menggunakan komik, kebutuhan peserta didik dalam proses belajar yang menyenangkan merupakan perantara untuk memahami materi pembelajaran lebih optimal.

Kenaikan hasil belajar menggunakan komik juga ditemukan dalam pembelajaran akuntansi. Peneliti tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas, berupa satu kelompok subjek dengan tahap 2 siklus yang menghasilkan data penelitian hasil belajar dari nilai *post-test*. Dapat dilihat melalui sikap peserta didik yang pasif. Sehingga persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I hanya 57,14%. Sedangkan tindakan pada siklus II mendapat respon yang baik dari peserta didik, sehingga persentase hasil belajar yang diperoleh pada siklus II sebesar 91,43%[11]. Berdasarkan data hasil belajar tersebut, kegiatan pada siklus I menunjukkan peserta didik masih belum memahami penggunaan komik dengan baik, akibat daya konsentrasi peserta didik menurun. Kegiatan pada siklus II peserta didik mulai tertarik dengan unsur gambar dan alur cerita dalam komik, hal itu mendukung pemahamannya saat membaca materi yang dipelajari. Terbukti dari hasil belajar pada siklus I dan siklus II meningkat sebesar 34,29%.

Kenaikan hasil belajar menggunakan komik juga dipaparkan dalam pembelajaran geografi. Peneliti tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas berupa satu kelompok subjek dengan tahap 3 siklus [29]. Perlakuan pada tiap siklusnya menggunakan komik sebagai sumber belajar yang menghasilkan data berupa nilai *post-test*, lembar kerja siswa, dan presentasi kelompok yang ditampilkan dalam Tabel 3.1 :

Tabel 3.1 Daftar hasil belajar menggunakan komik pada penelitian tindakan kelas

Siklus	Rata-rata Nilai Presentasi	Rata-rata Nilai Lks	Rata-rata Nilai Postest
I	66	71	72
II	73	72	74
II	78	76	81

Sumber: Suryadi, 2013.

Berdasarkan data hasil belajar tersebut, kegiatan pada siklus I menunjukkan peserta didik masih belum memahami penggunaan komik dengan baik, selain itu peserta didik juga belum terbiasa untuk berdiskusi sehingga pemahaman materi pembelajaran pada siklus I belum optimal. Kegiatan pembelajaran pada siklus II peserta

didik mulai memahami penggunaan komik dalam pembelajaran, peserta didik mulai terlibat aktif dalam kegiatan diskusi hal tersebut terlihat dari rata-rata nilai presentasi yang meningkat. Kegiatan presentasi dalam pembelajaran menggunakan komik, melatih peserta didik dalam bernalar saat proses belajar secara mandiri. Hal tersebut melatih peserta didik agar dapat mengkomunikasikan pendapatnya. Terbukti dari hasil belajar pada siklus III yang meningkat secara signifikan. Peningkatan hasil belajar menggunakan komik dapat optimal apabila dilakukan dengan metode belajar yang tepat [26]

Hal serupa juga ditemukan dalam pembelajaran kimia. Peneliti tersebut menggunakan desain penelitian dua kelompok subjek, yaitu kelas kontrol dengan pemberian sumber belajar berupa *foto copy* buku paket sedangkan kelas eksperimen menggunakan komik. Hasil belajar pada kelas eksperimen sebanyak 20 peserta didik dari 37 orang memiliki hasil belajar tuntas. Sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 8 peserta didik dari 38 orang yang memiliki hasil belajar tuntas [24]. Berdasarkan perbedaan data hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa, penyajian sumber belajar yang mengandung unsur gambar, warna, dan teks menjadi alur cerita menumbuhkan imajinasi peserta didik dalam menunjang pemahaman materi pembelajaran. Karena penggunaan jenis sumber belajar, sangat mempengaruhi pemahaman materi yang diterima oleh peserta didik.

Pemaparan hasil belajar menggunakan komik juga ditemukan dalam pembelajaran sejarah. Peneliti tersebut menggunakan 2 kelompok sampel, yakni kelas kontrol dengan perlakuan menggunakan buku teks dan kelas eksperimen menggunakan komik. Berdasarkan 2 kelompok sampel tersebut menunjukkan nilai rata-rata pada hasil *post-test* dari kelas kontrol sejumlah 66,22 dan kelas eksperimen sejumlah 78,07 [25]. Berdasarkan data hasil belajar tersebut, peran komik sebagai sumber belajar membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara rinci, karena gambar ilustrasi yang ada di dalam komik menumbuhkan imajinasi peserta didik untuk memvisualisasikan materi. Sehingga peserta didik menjadi semangat untuk membaca tanpa ada paksaan dan pemahaman konsep pembelajaran dapat diterima dengan baik. Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan komik memberikan kesan belajar yang baik, karena ilustrasi dalam komik dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari [27].

Kenaikan hasil belajar menggunakan komik juga ditemukan dalam pembelajaran biologi. Peneliti tersebut menggunakan sampel dua kelompok, yakni kelompok kelas kontrol menggunakan sumber belajar buku paket dan LKS dengan pemilihan metode ceramah, sedangkan kelompok kelas eksperimen yang menggunakan komik dengan metode diskusi. Nilai rata-rata *post-test* pada kelas kontrol hanya 68,38. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 75,88 [16]. Berdasarkan perbedaan nilai rata-rata hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran menggunakan buku paket cenderung membuat peserta didik merasa bosan karena penyajian materi dalam buku paket umumnya hanya berupa tulisan dan sedikit gambar, oleh sebab itu adanya penggunaan komik sebagai sumber belajar merupakan pilihan yang tepat. Karena peserta didik membutuhkan sumber belajar yang memvisualisasikan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari untuk memahami materi pelajaran.

Hal serupa ditemukan dalam pembelajaran akuntansi. Peneliti tersebut menggunakan sampel dua kelompok yakni kelompok kelas kontrol dengan perlakuan menggunakan buku teks dan kelompok kelas eksperimen menggunakan komik. Perbedaan perlakuan tersebut menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi yakni 82,09 daripada kelas kontrol yang hanya 74,19 dari nilai KKM 75 [20]. Berdasarkan data hasil belajar tersebut, penggunaan buku teks sebagai sumber belajar kurang optimal untuk mendukung pemahaman peserta didik. Karena tidak semua buku teks sekolah sudah sesuai standart yang artinya tidak ada pembaruan materi dalam buku teks. Sehingga dengan adanya kegiatan diskusi menggunakan komik, kebutuhan peserta didik dalam proses belajar yang menyenangkan merupakan perantara untuk memahami materi pembelajaran lebih optimal. Selain itu elemen-elemen dalam komik membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran [17].

3. Kajian Keefektifan Komik Terhadap Hasil Belajar Di SMK Tata Boga

Penggunaan komik sebagai sumber belajar dapat meningkatkan kemampuan berpikir, karena pemilihan sumber belajar yang diberikan sangat berpengaruh terhadap pemahaman dalam proses belajar. Selain itu, pemilihan metode belajar yang tepat akan mengoptimalkan fungsi komik agar efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Selaras dengan hasil penelitian pada pembelajaran *Bakery Pastry* [12], diperoleh data sebelum diberi perlakuan, hasil *pretest* hanya sebesar 78 sedangkan setelah diberi perlakuan menggunakan komik hasil *post-test* menjadi 89 yang memiliki selisih nilai sebesar 13. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, aktivitas belajar peserta didik pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Mulanya peserta didik masih malu-malu dalam kegiatan diskusi, pemberian perlakuan menggunakan komik merangsang daya tarik peserta didik untuk memahami materi tersebut, sehingga timbul keberanian untuk menyampaikan pertanyaan maupun mengemukakan pendapatnya. Hal ini menunjukkan bahwa, pembelajaran menggunakan komik lebih efektif daripada penggunaan sumber belajar buku teks, di dukung melalui rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi daripada nilai *pretest* dengan persentase tidak tuntas hanya 7%.

Hal serupa juga ditemukan dalam pembelajaran biologi [26], diperoleh data bahwa kenaikan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai 77,02 sedangkan kelas kontrol hanya 69,38. Berdasarkan hasil penelitian tersebut pembelajaran pada kelas kontrol sangat pasif dan membosankan karena pembelajaran hanya mengacu pada buku teks yang dominan pada guru. Berbeda dengan kelas eksperimen yang antusias saat proses pembelajaran, karena komik merupakan sumber belajar yang baru bagi mereka. Hal itu terlihat dari hasil analisis data menggunakan sample *t-test* mendapatkan sig sebesar 0,003 yang artinya lebih kecil daripada tingkat signifikansi (α) yaitu 0,005. Hasil taraf signifikansi tersebut menunjukkan bahwa, pembelajaran menggunakan komik lebih efektif daripada penggunaan sumber belajar buku teks, di dukung melalui rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Keefektifan penggunaan komik sebagai sumber belajar ditemukan dalam pembelajaran akuntansi [21], diperoleh data kenaikan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai 90,17 sedangkan kelas kontrol hanya 73,55. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, pemberian perlakuan menggunakan komik dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Hal itu terlihat dari Uji-t dua kelompok sampel menghasilkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,65 > 1,67$ dengan taraf kepercayaan 0,05. Hasil Uji-t tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan komik lebih efektif daripada penggunaan sumber belajar buku teks, di

dukung melalui rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Hal serupa juga ditemukan dalam pembelajaran unsur desain [22], diperoleh data bahwa kenaikan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai 74,84 sedangkan kelas kontrol hanya 61,87. Berdasarkan hasil penelitian tersebut pembelajaran pada kelas kontrol hanya mengacu pada buku paket dan penjelasan guru, sehingga peserta didik merasa jenuh dan timbul ketidaktertarikan untuk membaca materi pembelajaran. Perlakuan menggunakan komik pada kelas eksperimen memberi dampak positif pada peserta didik, karena visualisasi materi dalam komik efektif untuk merangsang respon peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hal itu terlihat dari Uji-t dua kelompok sampel menghasilkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,06 > 1,67$. Hasil Uji-t tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan komik lebih efektif daripada penggunaan sumber belajar buku paket, di dukung melalui rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Hal serupa juga ditemukan dalam pembelajaran akuntansi [11], diperoleh data hasil observasi berupa persentase kenaikan nilai rata-rata hasil belajar mencapai 32,49%, dengan perolehan persentase pada siklus I sebesar 57,14% sedangkan pada siklus II persentase meningkat menjadi 91,43%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, persentase hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa pemahaman materi pembelajaran belum optimal, namun adanya siklus II peran komik membantu peserta didik untuk merangsang imajinasinya. Sehingga pesan pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa, pembelajaran menggunakan komik lebih efektif daripada sumber belajar konvensional, di dukung melalui persentase nilai rata-rata pada siklus II lebih tinggi daripada siklus I dengan persentase kenaikan sebesar 32,49%.

Keefektifan komik sebagai sumber belajar juga ditemukan dalam pembelajaran geografi [23], diperoleh data sebelum diberi perlakuan, hasil *pretest* hanya sebesar 65 sedangkan setelah diberi perlakuan menggunakan komik hasil *post-test* menjadi 75 yang memiliki selisih nilai sebesar 10. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, aktivitas belajar peserta didik pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Mulanya suasana kelas tegang dan pasif karena peserta didik belum memahami konsep pembelajaran

menggunakan komik. Peran guru menghidupkan suasana dalam kegiatan diskusi merangsang daya tarik peserta didik untuk memahami materi tersebut, sehingga timbul keberanian mengemukakan pendapatnya. Hal ini menunjukkan bahwa, pembelajaran menggunakan komik lebih efektif daripada penggunaan sumber belajar yang hanya menggunakan *foto copy* buku paket, di dukung melalui rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi daripada nilai *pretest*.

Hal serupa ditemukan dalam pembelajaran kimia [24], diperoleh data persentase kenaikan nilai rata-rata hasil belajar *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 54,05% sedangkan kelas kontrol hanya 21,05%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peran komik sebagai sumber belajar berpotensi merangsang keaktifan peserta didik dalam merespon materi pembelajaran, karakteristik komik yang menyenangkan membuat peserta didik tertarik untuk membaca tanpa adanya paksaan. Hal itu terlihat dari hasil *post-test* yang di uji menggunakan Uji Mann-Whitney yang memperoleh nilai sig sebesar $0,000 < 0,5$ yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan sumber belajar komik, dengan peserta didik yang hanya menggunakan LKS. Hal ini menunjukkan bahwa, pembelajaran menggunakan komik lebih efektif daripada sumber belajar LKS, di dukung melalui persentase nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan persentase kenaikan sebesar 33%.

Hal serupa ditemukan dalam pembelajaran sejarah [25], diperoleh data rata-rata kenaikan hasil *post-test* kelas eksperimen sebesar 78,06 sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 66,22. Berdasarkan hasil penelitian tersebut pembelajaran pada kelas kontrol hanya mengacu pada buku teks dan penjelasan guru, sehingga peserta didik merasa jenuh dan timbul ketidaktertarikan untuk membaca materi pembelajaran. Perlakuan menggunakan komik pada kelas eksperimen memberi dampak positif pada peserta didik, karena visualisasi materi dalam komik dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dalam pembelajaran. Hal itu terlihat dari Uji-t dua kelompok sampel yang menghasilkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,65 > 2,00$, dengan taraf signifikansi (α) sebesar 95%. Pengaruh hasil belajar peserta didik menggunakan komik dihitung melalui uji *effect size* dengan perolehan nilai 0,6. Hal ini menunjukkan bahwa, pembelajaran menggunakan komik lebih efektif daripada penggunaan sumber belajar yang hanya

menggunakan buku teks, di dukung melalui tabel interpretasi uji *effect size* bahwa penggunaan komik efektif untuk meningkatkan hasil belajar sebesar 73%.

Keefektifan komik sebagai sumber belajar ditemukan dalam pembelajaran ekosistem [16], diperoleh data bahwa kenaikan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai 75,88 sedangkan kelas kontrol hanya 68,38. Berdasarkan hasil penelitian tersebut pembelajaran pada kelas kontrol sangat membosankan karena pembelajaran yang berpusat pada guru dan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru, sehingga peserta didik timbul rasa bosan dan tidak konsentrasi. Berbeda dengan kelas eksperimen yang antusias saat proses pembelajaran, karena komik merupakan sumber belajar yang dikemas untuk menarik perhatian peserta didik. Hal itu terlihat dari hasil analisis data menggunakan uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya lebih kecil daripada tingkat signifikansi (α). Hasil taraf signifikansi tersebut menunjukkan bahwa, pembelajaran menggunakan komik lebih efektif daripada menggunakan metode ceramah, di dukung melalui rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, dan presentase respon peserta didik terhadap penggunaan komik sebagai sumber belajar mencapai 77%.

Hal serupa ditemukan dalam pembelajaran akuntansi [20], diperoleh data persentase rata-rata kenaikan hasil *post-test* kelas eksperimen sebesar 82,09% sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 63,93%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut pembelajaran pada kelas kontrol berlangsung tidak kondusif akibat kurang cakupannya guru dalam mengolah kegiatan belajar, selain itu buku teks satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik sehingga timbul ketidaktertarikan untuk membaca materi pembelajaran. Perlakuan menggunakan komik pada kelas eksperimen memberi dampak positif pada peserta didik, karena penggunaan komik merangsang keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar. Hal itu terlihat dari Uji-t dua kelompok sampel yang menghasilkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,70 > 2,00$. Berdasarkan hasil Uji-t tersebut menunjukkan bahwa, pembelajaran menggunakan komik lebih efektif daripada penggunaan sumber belajar yang hanya menggunakan buku teks dengan persentase pengaruh sebesar 55,7%.

Analisis studi literatur penulis dari 10 penelitian terdahulu menyatakan bahwa,

penggunaan komik sebagai sumber belajar cocok diterapkan pada siswa SMK tata boga terutama pada mata pelajaran praktik seperti tata hidang, *bakery pastry*, dan pengolahan makanan kontinental karena penggunaan bahasa asing dalam materi pembelajaran tersebut sulit dipahami oleh peserta didik. Oleh sebab itu dengan adanya komik sebagai sumber belajar yang memiliki karakteristik menarik perhatian, mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran tanpa ada paksaan. Selain itu, penjelasan materi dalam komik dapat divisualisasikan di kehidupan sehari-hari sehingga akan meningkatkan kemampuan bernalar peserta didik.

Pemahaman pengetahuan yang diperoleh dari hasil belajar menggunakan komik, akan terlihat dari adanya perubahan perilaku peserta didik ketika bertukar pendapat atau ide untuk membuat keputusan dalam memecahkan permasalahan. Penerapan pembelajaran pada kelas yang diberi perlakuan menggunakan komik, menunjukkan kenaikan nilai rata-rata yang signifikan dengan persentase yang cukup tinggi. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik dalam kegiatan belajar efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu dapat disimpulkan :

1. Konsep dalam komik berupa penggambaran karakter yang menarik, pengungkapan ekspresi tokoh karakter yang menghibur, dan dialog yang mudah dipahami peserta didik.
2. Hasil *post-test* dan jenjang kognitif C1, C2, dan C3 pada kelas eksperimen menunjukkan kenaikan nilai rata-rata yang signifikan.
3. Penggunaan komik efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dari peningkatan hasil belajar peserta didik.

SARAN

1. Guru diharapkan mampu mengorganisir peserta didik dengan media pembelajaran yang menarik, sehingga menumbuhkan inisiatif peserta didik untuk aktif berinteraksi dalam pembelajaran.
2. Peserta didik diharapkan lebih aktif dan percaya diri dalam kegiatan pembelajaran
3. Bagi peneliti selanjutnya disarankan menggunakan kajian pustaka berupa hasil review jurnal terkait dengan bidang studi yang dipelajari, agar hasil penelitian lebih optimal.

REFERENSI

- [1] Triwiyanto, Teguh. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta; Bumi Aksara.
- [2] Putra, H. S. *Pengaruh Pendidikan Formal, Perhatian, Serta Pendapatan Orang Tua dengan Prestasi Belajar TIK Siswa Kelas X SMAN 2 Ngabang*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. 2014. Skripsi.
- [3] Darmono, H. U. 2016. *Pendidikan Kejuruan Masa Depan*. Yogyakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- [4] Suci, P. H. 2020 Evaluasi Kurikulum Berbasis Entrepreneur di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Surakarta. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*. vol. 5 (1): 6-13.
- [5] Panjaitan, H. S. dan Hanum, Y. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Ilmu Gizi SMK Negeri 3 Pematang Siantar. *Garnish: Jurnal Pendidikan Tata Boga*. vol. 2 (2): 32-41.
- [6] Anwar, Ruliansyah. 2014. Hal-Hal yang Mendasari Penerapan Kurikulum 2013. *Humaniora*, vol. 5 (1): 97–106.
- [7] Nursobah, Ahmad. 2018. Implementasi Kurikulum 2013 dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Dirasah*. vol.1 (2).
- [8] Supriyo. 2015. Pengaruh Buku Teks Dan Cetak Terhadap Hasil Belajar Di SMAN I Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur Pada Kelas XII.IPS Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*. vol. 3 (1): 83-92.
- [9] Utari, Y.L, Deskoni., dan Koryati, D. 2017. Pemanfaatan Buku Teks Oleh Guru Ekonomi SMA Negeri Se-Kabupaten Ogan Ilir. *Jurnal Profit*. vol.4 (2): 158.
- [10] Avriliyanti, H. Budiawanti, S. dan Jamzuri. 2013. Penerapan Media Komik Untuk Pembelajaran Fisika Model Kooperatif Dengan Metode Diskusi Pada Siswa SMP Negeri 5 Surakarta Kelas VII Tahun Ajaran 2011/2012 Materi Gerak. *Jurnal Pendidikan Fisika*. vol. 1 (1): 156–163.
- [11] Lubis, H. Z. dan Hasanah, R. Penggunaan Media Komik Melalui Metode Learning

- Starts With A Question Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. The Progressive and Fun Education Seminar. 3 Agustus 2016, Medan, Indonesia. Hal. 589-593.
- [12] Marisahab, L.E. *Penerapan Modul Berbasis Komik Pada Kompetensi Dasar Membuat Roti di SMK Negeri 3 Kediri Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya. 2018. Skripsi.
- [13] Daryanto, 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Satu Nusa.
- [14] Putro, D. A. dan Irawansyah. 2021. Perkembangan Tren Membaca Komik Pada Era Digital Di Indonesia. *Ilmu Komunikasi*. p.115–126.
- [15] Wardana, Andi. *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2018. Skripsi.
- [16] Danaswari, R.W, Kartimi, dan Roviati, E. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Scientiae Educatia*. Vol.2 (4): 1-18.
- [17] Khotimah, Khusnul. *Pengembangan Media E-Comic Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. 2016. Skripsi.
- [18] Sari, C. K. *Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Pokok Bahasan Bangun Datar Untuk Kelas IV SD/MI*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2014. Skripsi.
- [19] Gusparadu, Wahyu. *Penerapan Media Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Rasul Ulul Azmi Kelas V Di SD Negeri 95 Palembang*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. 2017. Skripsi.
- [20] Irawan, L. Yulaini, E. dan Januardi. 2019. Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi Di SMK PGRI 1 Palembang. *Neraca*. vol. 3 (1): 99–107.
- [21] Zusrini. *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Di SMK Negeri 18 Jakarta Kelas XI Quasi Eksperiment*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. 2016. Skripsi.
- [22] Pratiwi, Iga. *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Unsur-Unsur Desain Siswa Kelas X Jurusan Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar*. Skripsi. Universitas Negeri Medan. 2016. Skripsi.
- [23] Suryadi, Sylvie. *Penerapan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X-D SMA Negeri 5 Bogor*. Skripsi. Univeristas Pendidikan Indonesia. 2013. Skripsi.
- [24] Lestari, E. P. Y. Enawaty, E. dan Lestari, I. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Senyawa Kimia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. vol.4 (12): 1-12.
- [25] Wahyuningtyas, C. A. *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Komik Materi Pembelajaran Peristiwa Sekitar Proklamasi Pada Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 NGEMPLAK*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. 2017. Skripsi.
- [26] Ramdhani, S. I. Maghfirah, N. dan Hambali, H. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Virus Kelas X Di SMA NEGERI 2 GOWA. *Binomial*. vol. 3 (1):19–24.
- [27] Lutfikah dan Nurhasanah. 2020. Penggunaan Media Komik Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. vol. 03 (1): 86-92.
- [28] Florayu, B. Isnaini M. dan Testiana, G. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Palembang. *Jurnal*

Pendidikan Matematika. vol. 6 (1): 45–56.