

ANALISIS HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATERI GETARAN

Rahmania Firda¹⁾, Suliyanah²⁾, Siti Nurul Hidayati³⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sains FMIPA UNESA. E-mail: firda.rahmania4@gmail.com

²⁾Dosen Program Studi Pendidikan Fisika FMIPA UNESA

³⁾Dosen Program Studi Pendidikan Sains FMIPA UNESA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Tanjunganom setelah dikembangkan media pembelajaran komik pada materi getaran. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII-9 SMP Negeri 1 Tanjunganom Nganjuk semester genap tahun ajaran 2015/2016. Jenis penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran dengan metode R&D. Penelitian ini menggunakan rancangan *one shoot case study*. Instrumen penelitian berupa lembar pengamatan sikap, lembar tes soal dan lembar penilaian keterampilan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Rata-rata persentase ketuntasan yang didapatkan pada aspek sikap sebesar 91,62%, aspek kognitif sebesar 100% dan aspek keterampilan sebesar 83,32%.

Kata Kunci: media komik, materi getaran, hasil belajar dan *one shoot case study*.

Abstract

This study aimed to analyze the results for students at SMP Negeri 1 Tanjunganom after learning medium developed a comic on the material vibration. The subject of this research is class VIII - 9 SMP Negeri 1 Nganjuk Tanjunganom second semester of the 2015/2016 academic year . This type of research is the development of instructional media by the method of R & D . This study uses a case study design one shoot . The research instrument berupalemba observations attitude , a test sheet items and skills assessment sheet . Data analysis technique used is descriptive qualitative analysis. The average percentage of completeness obtained on aspects of the attitude of 91.62 % , the cognitive aspect of 100 % and amounted to 83.32 % skill aspect .

Keywords : comic medium , material vibration , learning outcomes and shoot one case study .

PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia melakukan banyak cara untuk memperbaiki sistem pendidikan, salah satunya yang menjadi *trend topic* saat ini ialah pembaruan kurikulum dengan melahirkan kurikulum 2013 yang diperkenalkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di bawah naungan Pak Mohammad Nuh. "Pendekatan yang ada di kurikulum 2013 diterapkan untuk mengubah penanaman kemampuan akademik berbasis teori dan hafalan (*rote memorization*) menuju orientasi ketrampilan berfikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*), kreativitas, mendorong siswa menemukan sendiri pengetahuan yang dibutuhkan (*engagement*), kemandirian, kerja sama, serta kemampuan dasar siswa (*aptitude*) dan sikap/perilaku (*attitude*), kemampuan-kemampuan ini biasa disebut dengan *21st century*" (Pasi, 2014). Dalam mewujudkan kemampuan-kemampuan di abad 21 (*21st century*), banyak komponen yang harus terpenuhi didalamnya.

Menurut Tiemensma (2009) mengatakan bahwa membaca adalah komponen terpenting di abad 21 (*21st*

century) untuk bertahan di era globalisme saat ini. Keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar banyak ditentukan dengan kemampuan membacanya.

Proses pembelajaran yang ideal merupakan proses menciptakan kondisi siswa agar dapat belajar. Langkah pertama untuk mengkondisikan siswa adalah menarik perhatian dan minat mereka untuk mempelajari materi yang akan disampaikan. Menurut Sadiman dkk (2007), "segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi." Salah satu cara yang efektif untuk memotivasi siswa adalah penggunaan media dalam proses belajar mengajar, yang diharapkan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan angket yang telah diberikan oleh peneliti untuk siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Tanjunganom Nganjuk menunjukkan bahwa sebanyak 66% siswa mengatakan IPA termasuk mata pelajaran yang sulit

karena lebih banyak menghafal dan menghitung, 77% siswa mengatakan materi gelombang dan bunyi merupakan materi yang sulit karena materi ini cenderung untuk menghafal dan menghitung sehingga pembelajaran IPA menjadi lebih sulit. Sebanyak 48% siswa juga berpendapat bahwa penyampaian materi gelombang dan bunyi tidak menggunakan alat peraga sehingga pembelajaran IPA menjadi kurang menarik, 70% siswa mendukung untuk menggunakan media pembelajaran komik pada materi gelombang dan bunyi. Peneliti juga melakukan *interview* dengan salah satu guru IPA di SMP Negeri 1 Tanjunganom Nganjuk. Hasil *interview* yang didapatkan menyatakan bahwa siswa-siswa kelas VIII mengalami kesulitan pada materi IPA yang terdapat banyak rumus. Selain mahir menghitung, siswa juga dituntut untuk menghafal rumus-rumus tersebut. Guru juga menyarankan untuk mengangkat materi berkaitan gelombang dan bunyi karena bab ini termasuk materi yang sulit difahami siswa.

Upaya untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran tersebut adalah penggunaan media yang mudah untuk mempelajari materi gelombang dan bunyi. Media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran gelombang dan bunyi, salah satunya ialah komik. Media ini dapat dikemas menjadi media yang bersifat edukatif sehingga dapat membantu penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan sifatnya media komik mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah untuk difahami oleh siswa (Novianti, 2010). Pembelajaran dengan media komik diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk lebih memahami materi gelombang dan bunyi. Siswa juga diharapkan tidak hanya menghafal dalam pembelajaran IPA, melainkan juga memahami isi materi sehingga masuk dalam memori jangka panjang. Penggunaan komik dalam proses pembelajaran dapat merangsang motivasi dan ketertarikan siswa terhadap suatu pokok bahasan yang dianggap sulit untuk dimengerti, merangsang aktivitas diskusi, membangun pemahaman dan memperpanjang daya ingat (Mallia dalam Beard dkk, 2002).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait media pembelajaran komik menunjukkan dampak positif bagi siswa, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih (2012) menunjukkan bahwa pembelajaran biologi menggunakan media bergambar berpengaruh terhadap peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat disusun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu : "Bagaimana pengaruh penggunaan media komik pada materi getaran terhadap hasil belajar siswa?"

METODE

Jenis penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran dengan metode *research and development* (R&D). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-9 SMPN 1 Tanjunganom Nganjuk. Desain uji coba yang digunakan adalah *One Shoot Case Study*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar pengamatan sikap, lembar tes pengetahuan dan lembar penilaian ketrampilan. Analisis dilakukan secara deskripsi kualitatif.

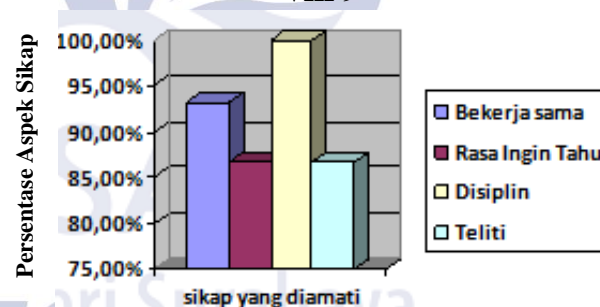
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Belajar Siswa pada Ranah Sikap

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) belajar yang dialami oleh siswa merupakan proses mental dalam menghadapi bahan belajar. Proses mental yang dialami siswa dapat diamati oleh guru dalam bentuk sikap siswa selama proses pembelajaran. Penilaian sikap siswa dalam proses pembelajaran sangat penting untuk mencapai keberhasilan belajar secara optimal.

Pada ranah sikap, peneliti hanya menilai sikap sosial siswa saja karena penilaian sikap spiritual siswa sudah dilakukan dengan baik dalam proses pembelajaran contohnya kegiatan berdoa bersama, menjawab salam di awal dan akhir pembelajaran.

Rata-rata Persentase Aspek Sikap Siswa Kelas VIII-9

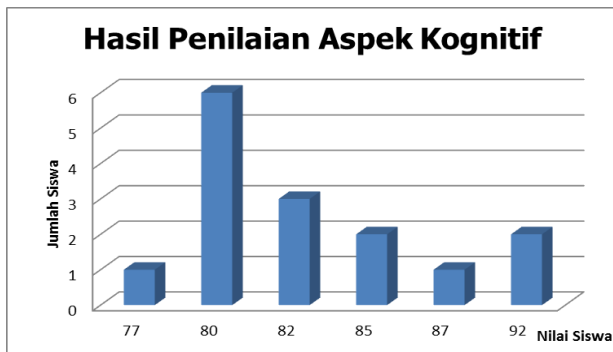


Gambar 1 Rata-rata Persentase Penilaian Aspek Sikap Siswa Kelas VIII-9

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, rata-rata persentase nilai aspek sikap siswa kelas VIII-9 mencapai predikat sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran siswa telah mencapai ketuntasan pada aspek sikap.

2. Hasil Belajar Siswa pada Ranah Kognitif

Hasil belajar siswa ranah kognitif dinilai dari tes soal yang berisi 10 butir pilihan ganda dan 5 uraian. Hasil penilaian ini akan menunjukkan keberhasilan belajar siswa yang akan dikonversikan sesuai dengan predikat yang ada di permendikbud nomor 53 tahun 2015. Media komik pada materi getaran diujikan kepada 15 siswa kelas VIII SMPN 1 Tanjunganom Nganjuk.



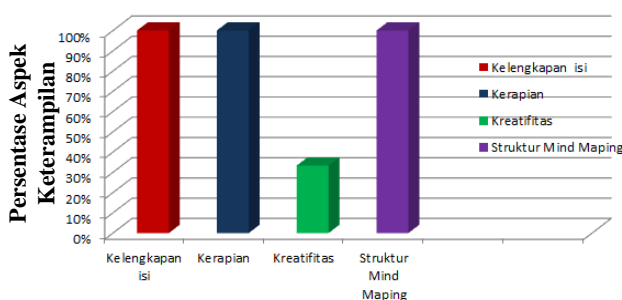
Gambar 2 Nilai Kognitif Siswa

Hasil penilaian ranah kognitif menunjukkan seluruh siswa pada uji coba mendapatkan nilai di atas 71 dan dikategorikan tuntas. Keberhasilan belajar siswa merupakan prasyarat bagi program belajar selanjutnya dan tercapainya tujuan pembelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2006). Ketuntasan belajar siswa mengindikasikan keberhasilan belajar yang berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai oleh siswa untuk persiapan pemahaman konsep pada materi selanjutnya. Bahan ajar yang diberikan oleh guru untuk siswa juga merupakan faktor yang penting untuk menunjang keberhasilan siswa. Dalam proses uji coba menggunakan media komik materi getaran mendapatkan hasil yang memuaskan dengan persentase ketuntasan belajar siswa pada ranah kognitif sebesar 100%.

3. Hasil Belajar Siswa pada Ranah Keterampilan

Hasil belajar siswa pada ranah keterampilan dinilai dari proses dan hasil tugas mengerjakan *mind mapping* secara kelompok. Penilaian merupakan bagian utuh dari belajar, dengan cara memberikan tugas-tugas yang menuntut kegiatan belajar yang bermakna serta menerapkan apa yang dipelajari dalam konteks nyata (Hamiyah dan Jauhar, 2014). Tugas *mind mapping* bertujuan agar peserta didik dapat memahami konsep yang dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Rata-rata Persentase Aspek Keterampilan Kelas VIII-9



Gambar 3 Rata-rata Persentase Aspek Keterampilan hasil penilaian pada ranah keterampilan menunjukkan bahwa ada satu aspek yang belum tuntas yaitu aspek keterampilan. Aspek ini mendapatkan rata-rata persentase terendah, hal ini disebabkan hasil *mind mapping* dari dua

kelompok kurang kreatif sehingga poin yang didapatkan sedikit. Selain itu waktu yang disediakan untuk pembuatan *mind mapping* juga terbatas. Dalam proses pembelajaran, semua siswa menunjukkan sikap kerja sama dan disiplin yang sangat baik ketika proses pembuatan *mind mapping* di akhir pembelajaran. Interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi, berdiskusi, membantu memperjelas pemikiran yang pada akhirnya membuat pemikiran menjadi lebih logis (Trianto, 2007). Penilaian keterampilan merupakan hal yang penting untuk menunjang pemahaman siswa terhadap konsep materi.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMPN 1 Tanjunganom Nganjuk diperoleh simpulan sebagai berikut, hasil belajar dengan menggunakan media komik pada materi getaran menunjukkan ketuntasan 100% pada siswa kelas VIII-9. Pada persentase aspek sikap menunjukkan ketuntasan sebesar 91,62%, aspek kognitif menunjukkan ketuntasan sebesar 100% dan aspek keterampilan menunjukkan ketuntasan sebesar 83,32% dengan kategori sangat baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka peneliti memberikan beberapa saran agar penelitian berikutnya berjalan lancar antara lain :

- Sebelum melakukan penelitian, sebaiknya peneliti sudah memberikan pengarahan terhadap pengamat tentang apa saja yang harus diamati dan menjelaskan rubrik-rubrik penilaiannya agar mempermudah dalam proses pengamatan.
- Sebaiknya dalam proses pembelajaran menggunakan media komik diterapkan juga model pembelajaran kooperatif agar mendukung keaktifan siswa dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Beard, C, & Rhodes, T. 2002. *Experiential learning : Using comics tripsas'reflective tools'in adult learning*. Australian Journal of Outdoor Educatio, 6 (2): 58-65.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya
- Hamiyah, Nur & Jauhar, Muhamad. 2014. *Strategi Belajar Mengajar Di Kelas*. Jakarta : Prestasi Pustaka Jakarta.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Permendikbud No. 53 Tahun 2015 tentang Instrumen Penilaian Kurikulum Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Kementerian pendidikan dan kebudayaan.

Noviati, R. D, & Syaichudin, M. 2010. *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngebung*, Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(1):74-85.

Sadiman, Arief S.dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Sahlberg, Pasi. 2014. *Finnish lessons: Mengajar Lebih Sedikit, Belajar Lebih Banyak ala Finlandia*. Terjemahan Ahmad Muchlis. Bandung: Kaifa.

Tiemensma, L. 2009. *Visual Literacy To Comics Or Not To Comics*, World sas'reflective tools'in adult learning Australian Journal of Outdoor Educatio, 6(2) : 58-65.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta : Prestasi Pustaka Karya

Wahyuningsih, Ary Nur. 2012. "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R". *Journal of Innovative Science Education*. Vol 01: hal 20-27.

