



Penerapan Media Komik Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

¹Affin Kamil, ²Haning Hasbiyati* , ³Benny Afandi

Haning Hasbiyati

*²haninghasbiyati@gmail.com,

¹²³Universitas Islam Jember

ABSTRAK

Article History

Revised:

Accepted:

Published:

Corresponding Author*

Haning Hasbiyati,

E-mail:

haninghasbiyati@gmail.com

No.HP/WA: 081225815834

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melalui media komik pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di MTs. Nurul Ulum Mayang dengan responden yang diteliti sebanyak 20 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Analisa data ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang mulanya sebelum diterapkan media komik diperoleh nilai 50% dan ketuntasan klasikal 73,45. Dengan diterapkannya media komik pada tahap siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan mencapai rata-rata 79,65 dengan ketuntasan klasikal 65% dan siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan nilai rata-rata 87,35 dengan ketuntasan klasikal 90%. Seluruh kelas dikatakan tuntas secara klasikal jika persentase yang dicapai sekurang-kurangnya 75%. Dengan demikian diperoleh kesimpulan penerapan media komik materi klasifikasi makhluk hidup dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Nurul Mayang.

Kata kunci : media pembelajaran komik , hasil belajar

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of learning outcomes through comic media on the class VII material classification of living things in MTs. Nurul Ulum Mayang with respondents 20 students studied. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR). This data analysis uses qualitative and quantitative data analysis. Based on the results of research that was originally applied to comic media, it was obtained a value of 50% and classical completeness of 73.45. With the implementation of comics media at the stage of cycle 1, student learning outcomes have increased by reaching an average of 79.65 with classical completeness of 65% and cycle II has increased with the acquisition of an average score of 87.35 with classical completeness of 90%. All classes are said to be complete. classically if the percentage achieved is at least 75%. Thus, it can be concluded that the application of comic media for classification of living things can improve the learning outcomes of class VII students of MTs Nurul Mayang.

Keywords: comic learning media, learning outcomes.

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Menurut (Rohani, 2014) komik dapat menumbuhkan minat siswa karena pada komik terdapat cerita dan gambar, sehingga pembaca dapat terhibur. Media komik merupakan media yang dianggap informatif dan edukatif karena media ini bersifat sederhana, jelas dan mudah untuk dipahami (Asnawir & Usman, 2002: 55) Minat timbul jika peserta didik tertarik akan sesuatu yang dibutuhkan atau yang dipelajari bermakna bagi dirinya (Ginting, 2005: 17).

Berdasarkan penelitian (Wahyuningsih, 2011) dengan judul "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R". Diperoleh bahwa media tersebut menumbuhkan minat, keaktifan, dan respon positif siswa sehingga terjadi peningkatan ketuntasan dari hasil belajar siswa. Media pembelajaran juga akan mengurangi kesalahpahaman penyampaian informasi yang sering terjadi antara siswa dan guru sebagai penerima dan penyampai informasi (Slameto (2003: 57).

Berdasarkan studi pendahuluan di MTs. Nurul Ulum diperoleh informasi jika proses pembelajaran disana guru hanya menggunakan media buku dan siswa masih kurang aktif dalam belajar karena tidak tersedianya media yang baik. Sehingga, di sekolah MTs. Nurul Ulum terdapat kelemahan pada hasil belajar. Sehingga, diperlukan penelitian melalui penerapan media komik gambar, dengan tujuan agar siswa dapat tertarik belajar

yang berdampak pada hasil belajar siswa meningkat (Aimah dkk., 2017).

Berdasarkan paparan di atas, peneliti mengadakan penelitian yang berjudul "Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs. Nurul Ulum Mayang" yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah PTK. Penelitian tindakan kelas memiliki tujuan agar pembelajaran di kelas menjadi lebih baik (Widodo dkk., 2016). Menurut (Sugiyono, 2017) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu: variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*).

Berbagai sumberdata yang digunakan meliputi : (1) Sumber data kualitatif berupa observasi dan dokumentasi dari guru kelas, siswa dan pihak lain yang berhubungan, (2) Sumber data kuantitatif meliputi tes hasil belajar.

Prosedur penelitian PTK ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2010). Subyek dari penelitian ini siswa kelas 7 MTs. Nurul Ulum Mayang yang berjumlah 20 orang.

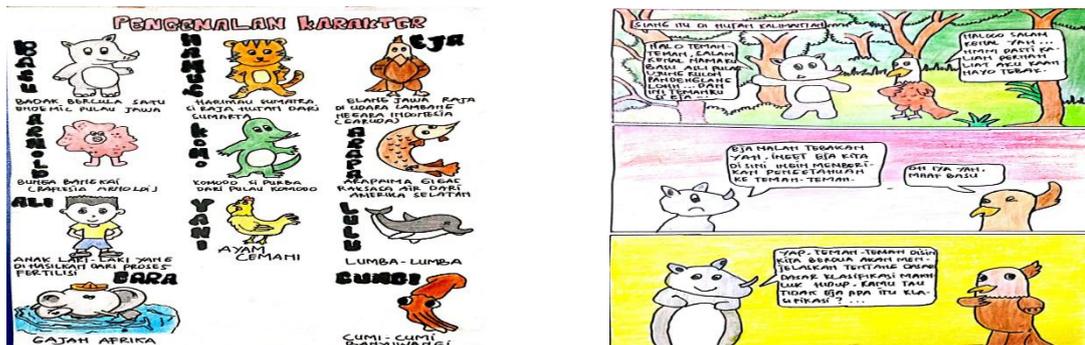
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian di MTs Nurul Ulum Mayang, penerapan Media Komik yang diterapkan pada pelaksanaan siklus I diketahui persentase hasil belajar siswa yang diperoleh belum mencapai target karena persentase pada siklus I di dapatkan hasil yaitu 65%, sedangkan target hasil belajar harus mencapai persentase 70%. Dikarenakan kemungkinan pada proses pembelajaran

siswa masih belum bisa mengingat dan memahami materi yang diajarkan dan ada beberapa siswa yang nilainya masih berada di bawah KKM sehingga peneliti harus melaksanakan tahap selanjutnya yaitu siklus II. Pada siklus II dapat diketahui bahwa persentase hasil belajar siswa mencapai 90%, sehingga bisa dikatakan ada peningkatan dari persentase siklus II.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa
Sumber: diolah data primer



Gambar 2. Media pembelajaran komik materi klasifikasi makhluk hidup
Sumber: data diolah data primer

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat diartikan bahwa nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada materi klasifikasi makhluk hidup dengan penerapan media pembelajaran yaitu media komik. Perlunya

pemilihan media yang tepat untuk peningkatan hasil belajar. Hal ini juga sesuai dengan dengan menerapkan media berbasis smartphone pada pembelajaran Biologi efektif meningkatkan hasil belajar siswa

(Hasbiyati, 2017). Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan Wahyuningsih (2011) dapat di katakan bahwa dari nilai rata-rata hasil pretes dan postest sebelum menggunakan media komik memperoleh sebesar 6.27. Setelah menggunakan media komik memperoleh nilai rata - rata 8.0.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penerapan media komik pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk di MTs Nurul Ulum Mayang - Jember diperoleh bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dimulai dari pra-siklus ke siklus I sebesar 5% dan peningkatan ke siklus II sebesar 25%. Sehingga disimpulkan bahwa dengan menerapkan media komik pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas VII di MTs. Nurul Ulum Mayang.

V. DAFTAR PUSTAKA

Aimah, S., Ifadah, M., & Bharati, D. A. L. (2017). Building Teacher's Pedagogical Competence and Teaching Improvement through Lesson Study. *Arab World English Journal*, 8, 66-78.

Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.

Asnawir, Usman Basyiruddin. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers

Ginting, V. (2005). *Penguatan Membaca, Fasilitas Lingkungan Sekolah dan Keterampilan Dasar Membaca*

Bahasa Indonesia serta Minat Baca Murid, dalam *Jurnal Pendidikan Penabur*, No. 4/Th. IV. Hlm. 17-35.

Hasbiyati, H. (2017). Penerapan Media E Book Berekstensi Epub Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Smartphone. UIJ Kyai Mojo.

Rohani, A. (2014). *Media Instruksional Edukatif*. Rineka Cipta.

Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.

Wahyuningsih, A. N. (2011). Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Jurnal PP*, 2, 102-110.

Widodo, W., Rachmadiarti, F., & Hidayati, S. N. (2016). *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VII*. Balitbang Kemendikbud