

# HUBUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI SISTEM ORGANISASI KEHIDUPAN

N. Afifah<sup>1)a)</sup>, Kurratul 'Aini<sup>2)b)</sup>, Muhammad Isnaini<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Prodi Pendidikan Biologi, Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Fatah Palembang Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikri No. 1A KM 3.5, Palembang 30126, Indonesia.

<sup>2)</sup>Prodi Pendidikan Biologi, Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Fatah Palembang Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikri No. 1A KM 3.5, Palembang 30126, Indonesia.

<sup>3)</sup>Prodi Pendidikan Biologi, Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Fatah Palembang Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikri No. 1A KM 3.5, Palembang 30126, Indonesia.

<sup>a)</sup>Afifah\_nur123@gmail.com

<sup>b)</sup>qurrotul\_a@ymail.com

## ABSTRACT

This study aims to find out the correlation of comic learning media with the students' learning motivation VII class in organizational life system materials. This research type is quantitative and research method of pre-experiment. Sampling technique is with cluster random sampling. Data collection was done by observation and using questionnaire. The results showed there was a positive and significant correlation between comic learning media with student learning motivation on organizational life system in VII class with correlation value 0,876. This value is categorized into a strong relationship with a significant value of 10,099. The result of coefficient of determination is 76,7% and the rest 23,3% influenced by other factor outside research variable. Based on this, it can be seen that the comic learning media can foster student learning motivation during the learning process in the classroom. Students interested in comic media are influenced by the visual factors of the comic media itself both in terms of design, appearance, material and images that support each other so that students are interested and happy to read back or review materials that have been taught in the classroom. Interesting learning process can foster students' learning motivation in the classroom where the learning media is a tool that can help the learning process more interesting.

**Keywords:** *media, learning, comic, motivation*

## PENDAHALUAN

Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan yang besar sehingga menuntut guru mempunyai strategi dan kreativitas dalam proses belajar mengajar (Nurlatipah dkk., 2015). Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu yang dapat dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau alat untuk proses komunikasi dalam hal ini proses belajar mengajar. Salah satunya yaitu dapat menggunakan komik dalam proses pembelajaran. Media komik dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar pada proses pembelajaran (Saputro, 2015).

Pada proses kegiatan belajar di kelas diharapkan siswa berperan aktif dalam segala kegiatan proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran yang dapat tercapai.

Proses belajar dengan menggunakan media diharapkan dapat berjalan sesuai dengan yang guru inginkan. Jika siswa memiliki motivasi untuk belajar maka kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Perannya adalah menumbuhkan gairah, rasa senang, dan semangat untuk belajar sehingga siswa yang memiliki motivasi yang kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar (Sardiman, 2014). Pada saat proses pembelajaran IPA di kelas VII, materi yang terkesan abstrak dengan objek yang tidak dapat diamati secara langsung dapat menimbulkan suasana belajar yang

terkesan membosankan. Objek yang dipelajari dalam mata pelajaran IPA tidak seluruhnya dapat dilihat dengan kasat mata sehingga materi akan sulit untuk dipahami oleh siswa dan terkesan hanya menghafal konsep. Oleh karena itu, pada proses pembelajaran cenderung membosankan yang mengakibatkan peserta didik malas belajar, sehingga minat peserta didik terhadap materi tersebut kurang. Kekurangan atau ketiadaan motivasi internal dan eksternal dapat menurunkan semangat siswa dalam melakukan proses pembelajaran materi-materi pelajaran baik di sekolah maupun di rumah (Mahmud, 2012).

Jika saat proses pembelajaran hanya menggunakan *textbook* saja, guru hanya akan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga siswa di kelas kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, tidak mencatat, kurang aktif bahkan terdapat siswa yang tidur di kelas. Salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media sangat penting dalam memotivasi siswa untuk belajar sehingga siswa tertarik dan merasa nyaman dalam belajar yang diharapkan hasil belajar siswa lebih baik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dirasa sesuai untuk menyampaikan materi sistem organisasi kehidupan tersebut. Salah satu caranya dengan memvisualisasikannya dengan menggunakan media komik.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan 2017 tahun ajaran 2016-2017 dengan 3 kali pertemuan. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan metode *pre-Experimental design*. Desain penelitian ini menggunakan *One-Shot Case Study* yaitu suatu kelompok diberi *treatment/perlakuan* dan selanjutnya diobservasi hasilnya.

Sampel penelitian adalah 33 siswa kelas VII di salah satu MTs di OKU Timur. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket, lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji validitas dengan menggunakan metode *Corrected Item-Total Correlation* dan mengukur reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha*. Kedua uji ini untuk menguji instrumen berupa angket sebelum digunakan untuk penelitian. Setelah itu uji prasyarat yaitu uji normalitas data untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan mengetahui apakah sampel sudah mewakili populasi. Pengujian hipotesis menggunakan uji korelasi *Product Moment Pearson*, uji signifikansi untuk menguji signifikas hubungan untuk seluruh populasi dan koefisien determinasi untuk melihat seberapa besar kontribusi pengaruh variabel X terhadap variable Y. Tabel 1 merupakan tabel kriteria tingkat korelasi antara variable X dan Y.

**Tabel 1. Kriteria Tingkat Korelasi Antara Variabel X dan Y**

Besarnya $r_{xy}$	Interpretasi
$0,00 - < 0,20$	Hubungan sangat lemah (diabaikan, dianggap tidak ada)
$\geq 0,20 - < 0,40$	Hubungan rendah
$\geq 0,40 - < 0,70$	Hubungan sedang/cukup
$\geq 0,70 - < 0,90$	Hubungan kuat/tinggi
$\geq 0,90 - \leq 1,00$	Hubungan sangat kuat/tinggi

Langkah-langkah yang akan dilakukan di dalam kelas dari pertemuan pertama sampai ke tiga yaitu diawali dengan memberikan pengarahan menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan komik, setelah itu membagikan materi pembelajaran dalam bentuk komik. Kemudian dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas digunakan media pembelajaran komik pada materi sistem orgnisasi kehidupan. Saat proses pembelajaran di kelas, guru membimbing siswa untuk mengerjakan latihan pada

media komik untuk melihat ketekunan siswa dalam menjalankan tugas yang diberikan. Setelah itu, pada pertemuan ke tiga pada akhir pembelajaran memberikan angket motivasi dan angket komik kepada kelas eksperimen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil rekapitulasi angket persepsi atau respon siswa pada penggunaan media komik dalam kegiatan pembelajaran IPA Materi sistem Organisasi Kehidupan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik**

Indikator	Perolehan akhir jawaban siswa (%)	Keterangan
Menunjukkan ketertarikan siswa	83,59	83, 59 % siswa menunjukkan ketertarikannya terhadap media pembelajaran komik
Pendapat siswa mengenai manfaat komik dalam proses pembelajaran	82,14	82, 14 % siswa merasakan media pembelajaran komik bermanfaat dalam membantunya belajar
Pendapat siswa mengenai kesesuaian komik sebagai media pembelajaran	79,55	79,55 % siswa merasa bahwa media komik sesuai dijadikan media pembelajaran yang diinginkan

Tabel 2 menunjukkan persentase terbesar dari ketiga indikator adalah indikator menunjukkan ketertarikan siswa sebanyak 83,59 % siswa menunjukkan ketertarikannya terhadap media komik yang digunakan pada proses pembelajaran. Siswa tertarik dengan media komik yang diberikan dapat dipengaruhi oleh faktor visual dari media komik itu sendiri baik dari segi desain atau tampilan ataupun materi dan gambar yang saling mendukung. Hal ini menyebabkan siswa tertarik dan senang untuk membaca kembali atau mengulas materi yang telah diajarkan di kelas.

Komponen visual dari komik merupakan bagian dari daya tariknya untuk meningkatkan kinerja siswa (Hosler dkk., 2011). Komik memiliki

peran sebagai media visual yang berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran (Arsyad, 2015). Pikiran manusia menunjukkan haus akan narasi visual, naluri untuk mengeksplorasi bentuknya, dan kecenderungan ini adalah kunci untuk memahami potensi keberhasilan komik (Upson dan Hall, 2011).

Hasil perhitungan angket motivasi belajar siswa ditunjukkan pada Tabel 3. Penggunaan angket motivasi belajar ini bertujuan untuk mengetahui besarnya motivasi belajar siswa di dalam kelas pada saat proses pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran komik tersebut.

**Tabel 3. Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik**

Indikator	Perolehan Akhir Jawaban Siswa (%)	Keterangan
Tekun dalam menghadapi tugas	82,27	82,27 % siswa tekun dalam menghadapi tugas yang diberikan
Ulet dalam menghadapi kesulitan	80,11	80,11 % siswa ulet dalam menghadapi kesulitan yang dihapinya
Menunjukkan minat	67,05	67,05 % siswa menunjukkan minatnya pada proses pembelajaran
Dapat mempertahankan pendapatnya	72,35	72,35 % siswa dapat mempertahankan pendapatnya saat berdiskusi
Senang mencari dan memecahkan soal-soal	74,78	74,78 % siswa senang mencari dan memecahkan soal-soal

Pada indikator tekun dalam menghadapi tugas didapat nilai persentase 82,27 %. Perolehan nilai ini menunjukkan bahwa siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas, karena beranggapan bahwa tugas yang diberikan merupakan suatu hal yang penting. Tugas tidak hanya mengacu pada soal evaluasi kognitif namun lebih kepada intruksi yang diberikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Siswa yang memiliki sikap tekun dalam menghadapi tugas merupakan siswa yang memiliki motivasi. Motivasi merupakan suatu dorongan yang dimiliki seseorang untuk melakukan suatu, maka dalam hal ini siswa yang memiliki motivasi belajar dikelas, akan melakukan kegiatan yang diberikan dengan sungguh-sungguh. Pemberian konteks pembelajaran yang dapat memotivasi siswa

memungkinkan siswa untuk terlibat dengan antusias dalam tugas belajar (Towndrow dkk., 2008).

Siswa yang memiliki motivasi untuk belajar di kelas akan tekun dan ulet dalam menghadapi tugas yang diberikan meskipun sulit, adanya minat untuk belajar, dapat mempertahankan pendapat yang diyakini benar dan senang mencari dan memecahkan soal-soal. Kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran di kelas ini dikarenakan adanya perubahan energi yang mendorong siswa untuk melakukan suatu kegiatan atas dasar untuk tercapainya tujuan tertentu. Perubahan energi, keterlibatan dan antusias siswa inilah yang menandakan bahwa siswa memiliki motivasi belajar di kelas.

**Tabel 4. Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa di Kelas**

Indikator	Pertemuan ke-		
	I	II	III
Tekun dalam menghadapi tugas	67,05 %	80,86 %	81,06 %
Ulet dalam menghadapi kesulitan	70,83 %	75,00 %	82,95 %
Menunjukkan minat	72,58 %	74,55 %	78,79 %
Dapat mempertahankan pendapatnya	70,71 %	80,56 %	81,57 %
Senang mencari dan memecahkan soal-soal	78,79 %	81,82 %	80,30 %

Hasil dari perhitungan uji korelasi sebesar  $r_{hitung}$  0,876 dan bertanda positif. Artinya adalah antara variable X dan variable Y terdapat hubungan yang positif sebesar 0,876, selain itu nilai  $r_{hitung}$  yang berkisar antara 0,70 - 0,90 ini berarti korelasi positif antara variable X dan variable Y itu termasuk korelasi positif yang tinggi atau kuat. Untuk menguji signifikansi hubungan, yaitu hubungan yang ditemukan itu berlaku untuk seluruh populasi, maka perlu di uji signifikansinya dengan nilai yang didapat yaitu 10,099. Selanjutnya  $t_{hitung}$  tersebut dibandingkan dengan  $t_{tabel}$ . Untuk kesalahan 5 % uji dua pihak dan  $dk = n - 2$ , maka  $dk = 33 - 2 = 31$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif yang signifikan antara penggunaan media komik dengan motivasi belajar siswa pada materi sistem organisasi kehidupan kelas VII. Kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran komik dapat menciptakan minat siswa, karena peranan pokok dari buku komik adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik (Rohani, 2014). Minat merupakan modal awal terbetuknya motivasi belajar siswa. Penggunaan media komik dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa di kelas. Salah satu manfaat penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan belajar yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat

Hal ini diperkuat oleh data observasi pada Tabel 4 yang menunjukkan kegiatan siswa di kelas pada setiap pertemuannya berdasarkan indikator motivasi. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang menarik akan menciptakan suasana kelas yang tidak membosankan dan memunculkan kegiatan pembelajaran yang menarik pula yang akan membangun motivasi belajar siswa untuk aktif belajar. Media merupakan alat bantu mengajar guru, biasanya yang dipakai adalah alat bantu visual yang dapat memberikan pengalaman konkret dan motivasi belajar sehingga mempertinggi daya serap siswa (Sadiman dkk., 2014).

menumbuhkan motivasi belajar siswa (Sujana, 2015).

Ketertarikan siswa belajar dengan menggunakan media komik, mempengaruhi motivasi pada saat proses pembelajaran di kelas. Hal ini tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran tersebut. Kemudian untuk melihat besar kontribusi media komik terhadap motivasi belajar siswa di kelas dilakukan uji koefisien determinasi. Kontribusi pengaruh media komik terhadap motivasi belajar siswa yaitu berdasarkan uji koefisien determinasi yang telah dilakukan didapat nilai sebesar 76,7 %. Artinya 76,7 % motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh media komik dan 23,3 % dipengaruhi faktor lainnya. Dalam penelitian sebelumnya yang sejenis, bahwa media komik juga memiliki korelasi yang positif yang tinggi dengan koefisien determinasi 57,30 %. Kontribusi penggunaan media komik terhadap penguasaan konsep sebesar 57,30 %. Persentase penguasaan konsep siswa yaitu 42,70 % dipengaruhi oleh faktor lain. Proses pengajaran berlangsung dalam situasi pengajaran di mana di dalamnya terdapat komponen atau faktor antara lain tujuan pendidikan dan pengajaran, siswa, tenaga kependidikan atau guru, metode mengajar, media pengajaran, dan evaluasi pengajaran. Faktor tersebut saling mempengaruhi untuk mencapai

tujuan pengajaran sehingga dapat memberi gambaran kemungkinan terjadinya interaksi antar faktor (Aisah, 2011 dan Hamalik, 2016).

## KESIMPULAN

Motivasi siswa akan terbangun jika pada saat proses pembelajaran diberikan media pembelajaran yang menarik namun tetap mengandung materi pembelajaran yang akan disampaikan, hal ini akan membuat siswa tidak akan merasa bosan bahkan mengantuk di dalam kelas saat proses pembelajaran yang akan menimbulkan kegiatan pembelajaran tidak efektif. Penggunaan media pembelajaran komik dapat membangun rasa tertarik dan kemudian terbentuknya motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan proses pembelajaran di kelas. Ketertarikan siswa dengan media pembelajaran komik mempengaruhi sikap siswa terhadap kegiatan proses pembelajaran di kelas. Sikap tersebut dipengaruhi oleh adanya salah satu faktor yang dimiliki oleh media komik. Salah satunya adalah daya tariknya untuk menumbuhkan semangat dan meningkatkan kinerja siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan pada penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nurlatipah, N., Juanda, A., dan Maryuningsih, Y. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Scientiae Educatia*, 5 (2). Diakses pada Senin, 10 Oktober 2016 pukul 10.18 WIB.
- [2] Saputro, A. D. 2015. Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran. *MUADDIB*, 5 . Tanggal 01 Januari-Juni 2015 ISSN 2088-3390. Diakses pada Selasa, 11 Oktober 2016 pukul 14.13 WIB.
- [3] Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pres..
- [4] Mahmud. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- [5] Hosler, J., & Boomer, K.B. 2011. Are Comic Books an Effective Way to Engage Nonmajors in Learning and Appreciating Science. *CBE—Life Sciences Education* (10): 309–317, Fall 2011. Diakses pada Rabu, 13 September 2017 pukul 07.23 WIB..
- [6] Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [7] Upton, M. dan Hall, C. M. 2013. Comic Book Guy in the Classroom: The Educational Power and Potential of Graphic Storytelling in Library Instruction. *Kansas Library Association College and University Libraries Section Proceedings*, 3 (1). Diakses pada Rabu, 13 September 2017 pukul 07.22 WIB.
- [8] Towndrow, P. A., Koh, C., Soon, T. H. 2008. *Motivation and Practice for the Classroom*. Rotterdam: Sense Publisher. Website: www.sensepublisher.com. Diakses pada Sabtu, 16 September 2017 pukul 00.12 WIB.
- [9] Sadiman, A. S., R. Raharjo, A. H. dan Harjito. 2014. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [10] Rohani, A. 2014. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta..
- [11] Sujana, N. dan Rivai, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- [12] Aisah, S. 2011. Pengaruh Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPS Terhadap Penguasaan Konsep Materi Perusahaan dan Badan Usaha di MTs. Daarul Hikmah Pamulang . *Skripsi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah. Diakses pada Kamis, 04 Mei 2017 pukul 20.45 WIB.
- [13] Hamalik, O. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.