

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK DIGITAL MATERI TOLERANSI DAN KOMPETISI KEBAIKAN

Abstrak

Asti Triasih
SMA Negeri 2 Sekayu
Astitriasih37@guru.sma.belajar.id

Religious Education (PAI) lessons requires teachers to be innovative in using the media to cultivate the value of truth and honesty better. The learning media used by teachers must support digital comics, namely illustrated stories. The purpose of this study is to make the learning outcomes of students better. The research subjects were students of class XI MIPA3 which totaled 35 people. The study was designed as many as two cycles, with data retrieval through pre-cycle observation. Data collection techniques in this study are tests, observations. Tests are used to obtain data on learning achievements. The data collection tool used is a test using question items / question instruments to measure student learning outcomes. And Observation uses observation sheets to measure the participation rate of learners. The results of the observations that have been carried out are analyzed descriptively comparatively, namely by comparing values between cycles and indicators in the study. Observation with descriptive analysis based on the results of observation and reflection of each cycle. The results of this study show that digital comic learning media has a positive impact in improving student learning outcomes. This can be seen from the better student learning outcomes on the material presented by the teacher (learning completion increases from pre-cycle, cycle I, and II, namely 31%, 57%, and 91%, respectively.

Keywords: *Learning Outcomes, Comic Digital, Pandemic Covid-19*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid- 19 yang terjadi di dunia dan Indonesia telah memporak- porandakan tatanan kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan, politik, budaya, bahkan agama. Penerapan *social distancing* menyebabkan pergerakan orang dibatasi guna menimalisir penyebaran Covid-19. Inilah yang menyebabkan berubahnya tatanan kehidupan masyarakat secara keseluruhan. Termasuk sektor pendidikan. Sejak pertengahan Maret tahun 2020 pemerintah Indonesia telah menghentikan sementara semua aktifitas pembelajaran di semua institusi pendidikan mulai dari pendidikan prasekolah hingga perguruan tinggi. Pemerintah kemudian menetapkan kebijakan "belajar di rumah" yang antara lain dilakukan secara virtual atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan

menggunakan teknologi informasi/internet. Sektor pendidikan dipaksa untuk merubah model pembelajaran yang selama ini dilaksanakan secara tatap muka menjadi virtual. Skenario untuk mempercepat penanganan Covid-19 dalam aspek kesehatan dan sosial-ekonomi disebut Kebiasaan Baru. Kebiasaan Baru adalah perubahan perilaku untuk tetap menjalankan aktivitas normal namun dengan ditambah menerapkan protokol kesehatan guna mencegah terjadinya penularan Covid-19.

Dunia pendidikan menghadapi tantangan dalam penerapan kebiasaan baru di sekolah, yaitu: 1) Kesiapan SDM; 2) Kesiapan Sarana; 3) Kesiapan Sistem Pembelajaran; 4) Kesiapan Orang Tua dan Lingkungan Sekolah; dan 5) Kesiapan upaya membangun budaya baru. Untuk itu, hal-hal yang harus dilakukan dalam merespon tantangan tersebut di atas, pemerintah perlu: 1) Menetapkan kebijakan penyelenggaraan pembelajaran di sekolah; 2) Pemetaan kesiapan sekolah; 3) Perbaikan sistem layanan pembelajaran; dan ke 4) Integrasi orang tua dan sekolah untuk mewujudkan budaya baru yang aman sesuai dengan protokol kesehatan.

Pembelajaran masa pandemi covid-19 sudah berjalan lebih dari 1 tahun, menuntut guru dan siswa tidak melakukan pembelajaran tatap muka. Pembelajaran hanya dilakukan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau daring dan luring (luar jaringan) terbatas untuk siswa yang terkendala jaringan.

Perubahan yang terjadi pada proses pembelajaran masa pandemi mulai dari penggunaan media dalam mengajar, penggunaan metode mengajar, dan kompetensi dasar dalam materi juga mengalami perubahan berupa peringkasan materi versi pandemi covid-19. Sementara itu di dalam evaluasi belajar juga untuk melihat hasil prestasi siswa juga ada berbeda dengan kondisi sebelumnya. Ujian Nasional Berstandar Komputer (UNBK) ditiadakan, Ulangan harian (UH) versi daring dan menggunakan aplikasi, Penilaian akhir sekolah (PAS) dan penilaian Akhir Tahun (PAT) yang dilakukan dengan cara daring dan luring. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti diharapkan tetap menyenangkan ditengah pandemi covid-19. Pendidikan agama Islam adalah usaha sadar berupa bimbingan dan asuhan kepada anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (Sintawati, 2014: 29).

Dalam metodologi pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode pembelajaran dan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mengajar. Hal

ini mempengaruhi di dalam hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat dikategorikan sebagai faktor eksternal yang ikut mempengaruhi proses pembelajaran di kelas, baik pada diri pengajar maupun pembelajar. Dalam beberapa kasus yang telah ditemui di SMA Negeri 2 Sekayu, banyak guru yang masih menggunakan model dan media pembelajaran yang kurang inovatif. Penggunaan powerpoint dan media audi visual berupa video pembelajaran sudah sangat lazim.

Berdasarkan hasil observasi Peneliti dan pengalaman dalam melaksanakan tugas sebagai Guru Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, dalam menyampaikan materi semangat menuntut ilmu umumnya mereka hanya menggunakan metode ceramah dengan dibantu tayangan *slide powerpoint* atau materi dalam bentuk sway yang isinya penuh dengan tulisan seperti buku paket dan dari tayangan video yang didownload. Sehingga membuat siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, dan hasil yang didapatkannya untuk materi ini dilihat dari nilai PAS (Penilaian Akhir Semester) Tahun Pelajaran 2020/2021 dari 36 siswa ada 31 siswa atau 70% tidak memenuhi standar KKM (Kriteria ketuntasan minimal) yaitu 76 dan tidak mencapai ketuntasan secara klasikal.

Sehingga salah satu yang menjadi alternatif dalam metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah dengan menggunakan komik digital dengan melalui media gambar dalam materi Semangat Menuntut Ilmu. Komik ini merupakan bentuk grafis statis maupun dinamis antara lain: foto, grafis, denah, ilustrasi (yang terdiri dari dua atau lebih gambar), dan juga animasi atau kartun. Tindakan membangun hubungan antara mental *verbal* dan mental *pictorial* adalah satu langkah yang penting dalam pemahaman konseptual. Materi yang disampaikan dengan multimedia yang terkonstruksi dengan baik harusnya dapat menjadi lebih baik dalam menerima pesan daripada hanya dengan kata-kata (Richard E Mayer, 2009:95-99).

Dilihat dari permasalahan di atas seharusnya Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti harus menggunakan media yang variatif. Setidaknya dapat menggabungkan banyak media dalam pembelajaran. Guru harus lebih kreatif dalam menerapkan media dalam mengajar, sehingga membuat hasil belajar peserta didik pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti lebih baik. Berdasarkan latar belakang di atas penulis akan membahas tentang “*Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Komik Digital Pada Materi Toleransi dan Kompetensi*

Kebaikan". Studi dilakukan pada kelas XI MIPA3 SMA Negeri 2 Sekayu Kabupaten Musi Banyuasin".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena pada penelitian tindakan kelas dapat mengkaji permasalahan pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara tersebut dengan cara melakukan tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Menurut Suharsimi Arikunto, istilah PTK dalam Bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research (CAR)* yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas (Arikunto, 2011:2).

Dengan demikian Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu proses penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas untuk memperbaiki kinerjanya dengan cara merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakannya secara kolaboratif dan partisipatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun yang diteliti berkaitan dengan aktivitas belajar peserta didik kemampuan memahami materi-materi pada mata pelajaran PAI. Rancangan pemecahan masalah yang dilakukan pada penelitian ini adalah menerapkan tindakan pembelajaran dengan melalui *media komik digital* pada kelas XI MIPA 3 di SMA Negeri 2 Sekayu.

Penentuan subjek dan objek adalah usaha penentuan sumber data, artinya dari mana data penelitian dapat diperoleh (Arikunto, 2011: 122). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah : 1) Siswa kelas XI MIPA 3. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran PAI dengan Media Komik Digital pada kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 2 Sekayu tahun 2021/2022.

Adapun upaya dalam pengumpulan data yang diperoleh, Peneliti menggunakan metode observasi dan tes.

Data yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas secara umum dianalisis melalui deskriptif kualitatif yaitu data yang diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi), dan dilakukan secara terus-menerus sampai datanya jenuh. (Arikunto, 2011:16).

Dalam penelitian ini kegiatan observasi dianalisis secara deskriptif dan komperatif. Hasil observasi yang telah dilakukan diolah dan dianalisis secara deskriptif komperatif

yaitu dengan membandingkan nilai antar siklus maupun indikator dalam penelitian. Observasi dengan analisis deskriptif berdasarkan hasil observasi dan refleksi tiap siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengambilan data Pra siklus dilakukan pada tanggal 24 Januari 2022 di kelas XI MIPA 3 dengan jumlah 35 siswa. Prasiklus dilakukan peneliti dengan cara melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan media sway yang diakhiri dengan pelaksanaan tes.

Hasil proses pembelajaran terlihat sudah aktif, tingkat partisipasi siswa dalam belajar sedang, dalam memahami materi yang disajikan guru dalam media sway belum menarik minat belajar siswa. Karena media yang digunakan masih dalam bentuk penjabaran materi, dan nilai yang didapatkan siswa banyak yang belum mencapai KKM.

Dampaknya hasil belajar siswa juga rendah, ini dibuktikan dari hasil ulangan harian terakhir sebelum metode yang diterapkan dengan nilai tertinggi data selengkapnya, dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1 Ketuntasan Hasil Belajar Toleransi dan Kompetensi Kebaikan Pra Siklus

No	Aspek Ketuntasan	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Persentase %	Keterangan
1.	Tuntas	11 Orang	836	31%	Nilai > 76
2.	Belum Tuntas	24 Orang	1580	69%	Nilai < 76
Jumlah		35 Orang	1966	100%	Rata-rata skor tercapai: 69,03

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa sebelum menerapkan media komik di peroleh rata-rata hasil belajar siswa yaitu 69,03 dengan presentase 31% atau 11 siswa dari 35 siswa yang tuntas belajar.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada pra siklus secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena hanya 11 siswa yang memperoleh nilai ≥ 76 atau hanya sebesar 31% yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Sehingga, masih terdapat 24 dari 35 siswa yang belum tuntas belajar atau sebanyak 69%. Hasil tersebut lebih kecil dari presentase ketuntasan klasikal dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dikehendaki sebesar 85%.

Berdasarkan data di atas, peneliti dibantu oleh teman sejawat melakukan kajian dan telaah yang akan dipergunakan sebagai dasar pertimbangan memilih media pembelajaran yang tepat, dalam upaya melakukan tindakan perbaikan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Setelah berdiskusi dan mempertimbangkan berbagai alasan tersebut, peneliti memilih media komik digital. Media ini dipergunakan dalam PTK yang akan dilaksanakan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 2 Sekayu.

Tabel 2 Ketuntasan Hasil Belajar Toleransi dan Kompetensi Kebaikan Siklus 1

No	Aspek Ketuntasan	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Persentase	Keterangan
1.	Tuntas	20 Orang	1591	57%	Nilai > 76
2.	Belum Tuntas	15 Orang	1004	43%	Nilai < 76
Jumlah		35 Orang	2595	100%	Rata-rata Skor tercapai: 74,14

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran komik digital diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 74.14 dan ketuntasan belajar mencapai 57% atau ada 20 siswa dari 35 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal peserta didik belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 76 hanya sebesar 74.14% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

Dari hasil observasi yang dilakukan guru terhadap siswa yaitu siswa belum terbiasa menggunakan media komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ada 21,3% dari jumlah 35 siswa. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti dalam menggunakan media pembelajaran komik digital.

Belum sempurnanya penelitian pada siklus I, berdasarkan analisa data pada tahap observasi disebabkan oleh ; Peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan komik digital, hal ini terlihat dari hasil observasi partisipasi peserta didik yang masih belum terbiasa dalam menggunakan media komik digital. Rata-rata hasil belajar siswa sudah cukup baik (diatas KKM), namun siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM juga masih cukup banyak, yaitu sebanyak 15 orang (43%).

Tabel 3 Ketuntasan Hasil Belajar Toleransi dan Kompetensi Kebaikan Siklus 2

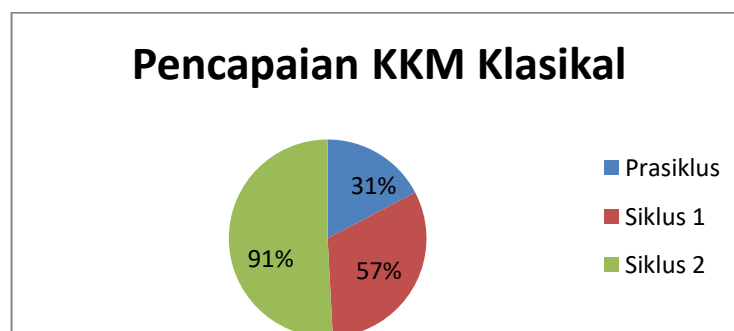
No	Aspek Ketuntasan	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Persentase %	Keterangan
1.	Tuntas	32 Orang	2551	91%	Nilai > 76
2.	Belum Tuntas	3 Orang	164	9 %	Nilai < 76
Jumlah		35 Orang	2715	100%	Rata-rataskor tercapai: 77,57

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 77,57 dan ketuntasan belajar mencapai 91% atau ada 32 siswa dari 35 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah senang menggunakan media komik digital dalam pembelajaran.

Dari hasil observasi yang dilakukan guru terhadap siswa yaitu siswa sudah terbiasa menggunakan media komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 100% dari jumlah 35 siswa, serta pembelajaran menggunakan komik digital sangat menarik dan menyenangkan. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti dalam menggunakan media pembelajaran komik digital.

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin bagusnya hasil belajar siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari pra siklus, siklus I, dan II yaitu masing-masing 31%, 57%, dan 91%.

Gambar 1. Pencapaian KKM Klasikal



Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai dan sudah 91% siswa yang tuntas ada 32 dari 35 siswa di kelas XI MIPA 3.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mengajar yang tuntas pada pra siklus 31% dan yang tidak tuntas 69%, sedangkan pada siklus I meningkat 26% peserta didik yang tuntas di siklus ini berjumlah 57%, dan yang tidak tuntas berjumlah 43%, selanjutnya mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 34% peserta didik yang tuntas, menjadi 91% dan yang tidak tuntas 9%, adalah peserta didik yang tidak tuntas. Dengan hasil yang telah sebutkan diatas, maka hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui media komik digital pada peserta didik kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 2 Sekayu dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini dapat dibuktikan dengan semakin meningkatnya hasil belajar peserta didik pada setiap Siklusnya dan pada siklus II ketuntasa mencapai 91%.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan tersebut maka dapat disimpulkan; *Pertama* Pembelajaran dengan menggunakan media komik digital memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dalam setiap siklus, yaitu Pra siklus (31%), siklus I (57%), siklus II (91%). *Kedua* Penerapan media komik digital mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan rata-rata jawaban peserta didik yang menyatakan bahwa peserta didik tertarik dan menyenangkan dengan media komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. 2016. *Pengantar Pendidikan Asas dan Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta : Ar-ruz Media.
- Depdiknas.2006. *Standar Isi untuk Satuan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Didik dan Wahyu. 2011. *Panduan Lengkap PTK (Penelitian Tindak Kelas)*. Yogyakarta: Sabda Media.
- Drajat, Zakiah.1992. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.

Guruku: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Vol. 1 No. 1, Juni 2022

E Mayer, Richard.2009. *Multimedia Prinsip-prinsip dan Aplikasi*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Hamalik, Oemar 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Madjid, Abdul dan Andayani, Dian. 2006. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sadirman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Suharsimi Arikunto, 2002, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta: Rineka Cipta

....., 2011, *Penelitian Tindakan Kelas*, Cet. X, Jakarta: PT. Bumi Aksara

....., 2009, *Dasar dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: P T . Rineka Cipta