



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK SECARA KOLASE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH

Miranda Puja Anugrah¹, Nurlaeli², Miftahul Husni³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

E-mail: mirandapujanugrah@gmail.com¹, nurlaeli_uin@radenfatah.ac.id²,
Miftahulhusni_uin@radenfatah.ac.id³

Abstrak

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk 1) mengetahui penerapan media komik secara kolase dalam proses pembelajaran kelas IV di MIN 1 Ogan Ilir, 2) mengetahui hasil belajar kelas eksperimen menggunakan media komik secara kolase dan hasil belajar kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik secara kolase, 3) mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan penggunaan media komik secara kolase pada kelas IV MIN 1 Ogan Ilir. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Eksperimen yaitu *True Experimental Design*, jenis *Pretest-Posttest Control Group Design* yang terdapat dua kelas menjadi sampel dipilih secara random. Dari hasil penelitian diperoleh hasil belajar kelas kontrol *pretest* 32,05 dan *posttest* 62,30 dan hasil belajar kelas eksperimen *pretest* 38,65 dan *posttest* 77,05. Dari hasil hipotesis diperoleh nilai signifikansi 0,002 dari taraf signifikansi 0,05, pernyataan ini menjadi gambaran hasil belajar siswa diberi perlakuan menggunakan media komik secara kolase lebih tinggi daripada hasil belajar tanpa diberi perlakuan, sehingga disimpulkan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) pokok materi karya seni kolase terdapat peningkatan dari nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Komik Secara Kolase, SBdP

Abstract

The purpose of carrying out this research is to 1) find out the application of comic media in collage in the learning process for class IV at MIN 1 Ogan Ilir, 2) find out the learning results of the experimental class using comic media in collage and the learning results of the control class which did not use comic media in collage, 3) knowing student learning outcomes before and after applying the use of comic media in a collage manner in class IV MIN 1 Ogan Ilir. The research method uses a quantitative approach with an experimental design, namely True Experimental Design, the type of Pretest-Posttest Control Group Design where there are two classes as samples chosen randomly. From the research results, the control class learning results were 32.05 pretest and posttest 62.30 and the experimental class learning results were 38.65 pretest and posttest 77.05. From the results of the hypothesis, a significance value of 0.002 was obtained from a significance level of 0.05. This statement illustrates that the learning outcomes of students treated using comic media in collage are higher than the learning outcomes without treatment, so it can be concluded that in the Arts, Culture and Crafts (SBdP) lesson, the subject matter of collage artwork, there was an increase in the average score of the posttest for the experimental class and the posttest for the control class.

Keywords: Arts and Culture and Crafts, Comic Media in Collage, Learning Results

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia diatur oleh UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Ilham, 2019). Pendidikan adalah kunci untuk mencapai kedewasaan dan kemampuan menjalani kehidupan mandiri. Sekolah sebagai lembaga formal yang disertai tugas untuk mendidik. Peranan Sekolah sangat besar sebagai sarana tukar pikiran antara peserta didik. Dan juga, Guru harus berupaya agar pelajaran yang diberikan cukup untuk menarik minat anak (Alpian, dkk., 2019). Di sinilah peran sekolah menjadi sangat penting, terutama Sekolah Dasar (SD), sebagai pondasi utama dalam pendidikan.

Pendidikan di SD memiliki peranan sebagai pondasi dalam menempuh pendidikan jenjang selanjutnya. Pentingnya pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakter siswa SD. Keberhasilan pendidikan akan sangat tergantung pada proses pembelajaran sebagai kegiatan inti dari proses pencapaian hasil belajar di akhir pembelajaran. Seseorang yang telah belajar dapat diketahui dengan adanya perubahan dalam tingkah laku dirinya, Pendidikan karakter yang didapatkan akan berbeda disetiap jenjang Pendidikan (Aulia dan Dewi, 2021). Perubahan dalam pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotorik), serta perubahan dalam nilai-nilai dan sikap (afektif). Menurut pandangan teori behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respons (Magdalena, 2021). Hasil belajar siswa dirumuskan sebagai tujuan intruksional umum (TIU) yang dinyatakan dalam bentuk yang lebih spesifik dan merupakan komponen dari tujuan umum dari mata kuliah atau bidang studi.

Hasil belajar yang baik diperoleh dari proses belajar yang baik juga. Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang diperoleh setelah mengalami proses belajar (Handayani dan Subakti, 2021). Hasil belajar dapat dinyatakan berupa skor yang sudah diperoleh dari hasil tes. Secara sederhana, hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar mengajar. Dipengaruhi oleh faktor diri sendiri (intern) dan dari luar (ekstern) (Nabila dan Abadi, 2020), yaitu (1) faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni kondisi jasmani dan rohani siswa, (2) faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa, (3) faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan

siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran.

Pada jenjang Sekolah Dasar, salah satu mata pelajaran yang menjadi bagian penting dari pendidikan adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan individu dan mengembangkan karakter siswa melalui seni. Melalui aktivitas pembelajaran SBdP inilah diharapkan siswa dimudahkan dalam memperluas kesadaran sosial serta dapat digunakan sebagai jalan pintas guna menambah wawasan pengetahuan (Soetedja, dkk., 2017).

Namun, proses pembelajaran SBdP seringkali siswa mengalami rasa bosan, kurang tertarik ketika kegiatan belajar mengajar, ada saja siswa yang mengeluhkan rasa bosan dan tidak memahami materi, karena kurang memperhatikan guru dan sibuk sendiri. Sehingga memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah memanfaatkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Media pembelajaran adalah "Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif" (Munadi, 2018). Media pembelajaran dibedakan menjadi 4 kelompok yakni, 1) media teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media yang berdasarkan komputer, 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan computer (Djamarah, 2006).

Komik berasal dari bahasa Perancis "*comique*" yang merupakan kata sifat lucu atau menggelikan. "*Comique*" sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu *komikos* (Aeni dan Yusupa, 2018). Komik berasal dari bahasa Belanda "*komiek*" yang berarti pelawak, sedangkan dari bahasa Yunani kuno "*komikos*" yang merupakan kata bentukan dari "*kosmos*" yang berarti bersuka ria atau bercanda" (Nurgiyantoro, 2013). Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur (Waluyanto, 2005). Selain itu, komik dibuat lebih hidup dan diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media komik secara kolase dalam pembelajaran SBdP di kelas IV di MIN 1 Ogan Ilir. Penelitian ini berfokus untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan diharapkan mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada kegiatan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana penerapan media komik secara kolase dalam proses pembelajaran kelas IV di MIN 1 Ogan Ilir? (2) Bagaimana hasil belajar kelas eksperimen menggunakan media komik secara kolase dan hasil belajar kelas

kontrol yang tidak menggunakan media komik secara kolase? (3) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media komik secara kolase terhadap hasil belajar SBdP materi seni rupa dua dimensi karya seni kolase di kelas IV MIN 1 Ogan Ilir? Upaya untuk memastikan keoriginalan penelitian ini, dan juga kebaruan penelitian ini, peneliti kemudian mengutip beberapa penelitian yang hampir sama dengan penelitian ini antara lain: Pertama penelitian Asri Anita, dengan judul: Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar Matematika siswa pada konsep Faktor dan Kelipatan (Anita, 2014), Persamaan penelitian dengan Penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif sebagai tolak ukur pengaruh media komik terhadap hasil belajar, adapun perbedaan penelitian terletak pada mata pelajaran, Asri Anita melihat pada mata pelajaran matematika materi konsep faktor dan kelipatan, sedangkan penelitian ini mata pelajaran seni budaya materi membuat komik secara kolase.

Kedua, penelitian Nurmala Sari, dengan judul: Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar (Sari, 2019), terdapat Persamaan penelitian terletak pada penelitian memanfaatkan Metode penelitian kuantitatif yang membahas terkait hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian Nurmala Sari terletak pada penggunaan media gambar dan membahas mata pelajaran PKN, sedangkan penelitian ini menggunakan media komik secara kolase mata pelajaran SBdP.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen berbantuan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen yaitu “Metode penelitian yang dimanfaatkan untuk mengidentifikasi adanya pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan” (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini terdapat perlakuan (*treatment*) yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara perlakuan dengan aspek yang diukur. Jenis Penelitian ini yaitu *True Experimental Design* dengan bantuan *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Adapun Populasi dalam penelitian ini seluruh peserta didik kelas IV MIN 1 Ogan Ilir berjumlah 57 orang yang terdiri dari 3 kelas, dan sampel dari penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas IV A dijadikan kelas eksperimen yang diberi perlakuan, sedangkan kelas IV B dijadikan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan Uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menjawab fokus penelitian yang sudah ditentukan, berdasarkan hasil dari observasi dan kuesioner *pretest posttest* yang dibagikan kepada siswa kelas IV A dan IV B sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penerapan Media Komik Secara Kolase dalam Proses Pembelajaran Kelas IV di MIN 1 Ogan Ilir

Penelitian ini melalui tiga tahap antara lain tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan. Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu di MIN 1 Ogan Ilir untuk berkonsultasi dengan kepala madrasah dan wali kelas guna mengetahui keadaan siswa yang akan dijadikan sampel penelitian. Sehingga diperoleh dua kelas IV berjumlah 40 orang siswa sebagai sampel penelitian. Kelas IV A sebagai kelas eksperimen yaitu dengan jumlah 20 siswa menerapkan media komik secara kolase. Kelas IV B sebagai kelas kontrol yaitu berjumlah 20 siswa menerapkan penggunaan metode ceramah.

Tahap pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan 2 kali pertemuan mencakup 1 kali *pretest*, 1 kali kegiatan pembelajaran, dan *posttest*. Tiap pertemuan berlangsung selama 2 x 35 menit. Sedangkan *posttest* sebanyak 15 soal berupa pilihan ganda guna mengukur hasil belajar siswa yang sudah disampaikan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis komik secara kolase maupun metode ceramah.

Hasil penelitian ini mengungkapkan dampak positif dari penggunaan media komik dalam pembelajaran SBdP. Hasil uji statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen, serta antara kedua kelompok tersebut. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran ternyata memengaruhi siswa, meningkatkan pemahaman mereka, dan bahkan berdampak pada karakter siswa. Dalam penelitian ini, dua kelompok siswa, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, mengalami peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest*.

Namun, kelas eksperimen mengalami kenaikan yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil perbandingan menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan media komik secara kolase memiliki peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar mereka. Pemberian *pretest* dan *posttest* dalam kedua kelompok merupakan langkah penting dalam mengukur kemajuan belajar dan tingkat pemahaman siswa. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penerapan media komik secara kolase dalam pembelajaran SBdP memotivasi siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan mendorong minat siswa terhadap materi pelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran memiliki dampak positif pada hasil belajar dan pemahaman siswa dalam konteks pembelajaran SBdP. Penerapan komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa, menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, dan membuat siswa lebih suka terhadap materi pelajaran. Artikel ini mendukung ide bahwa komik dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran.

Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pelaksanaan penelitian menggunakan *pretest* dan *posttest* pada kelas IV A dan kelas IV B sejumlah 15 soal berupa pilihan ganda berpaku pada indikator mengukur hasil belajar siswa dengan bantuan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komik terkait pembelajaran SBdP. Adapun hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabal 1.

Nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas Eksperimen

| No | Nama | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
|----|------------------------|----------------|-----------------|
| 1 | Abdul Aziz | 40 | 80 |
| 2 | Ahmad Mirza Ramadhan | 26 | 66 |
| 3 | Aila Kiyeni | 53 | 100 |
| 4 | Aryad Ahnaf Azhari | 26 | 60 |
| 5 | Asyifa Ayuningtyas | 20 | 73 |
| 6 | Aufar Rizki Al-Buchori | 33 | 66 |
| 7 | Azka Musyaffa Azfar | 46 | 80 |
| 8 | Deby Juanita | 13 | 73 |
| 9 | Dia Nabila Putri | 33 | 66 |
| 10 | Hafiza Mardhatila | 40 | 93 |
| 11 | Julia | 33 | 80 |
| 12 | Khara Alfiano Pratama | 40 | 66 |
| 13 | M. Qathan Arrafik | 73 | 100 |
| 14 | Maya Aulia Lihana | 46 | 80 |
| 15 | M. Gibran Al-Habib | 33 | 60 |
| 16 | M. Irfan Hakim | 53 | 86 |
| 17 | M. Redho Kurniawan | 26 | 66 |
| 18 | M.Hindri Pratama | 40 | 80 |
| 19 | Mahendra Surya Pratama | 53 | 66 |
| 20 | Ratu Ayuningtyaz | 46 | 100 |
| | Total | 773 | 1541 |
| | Rata-Rata | 38,65 | 77,05 |

Tabel 2.Nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas Kontrol

| No | Nama | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
|----|--------------------------|----------------|-----------------|
| 1 | Adiba Kahilyah | 33 | 46 |
| 2 | Adiba Syauqiyah | 40 | 60 |
| 3 | Ahmad Alif | 26 | 53 |
| 4 | Aisyarini | 40 | 66 |
| 5 | Al-Dzaki | 20 | 46 |
| 6 | Aulia Izzatunnisa | 26 | 60 |
| 7 | Bayu Syaputra | 46 | 66 |
| 8 | Cahaya Rizkyia Ramadhani | 40 | 86 |
| 9 | Fadhila Nur Afifah | 33 | 53 |
| 10 | Hana Ufairah | 40 | 73 |
| 11 | M. Alfin Farendra | 13 | 53 |
| 12 | M. Faqih Arrasyid | 33 | 86 |
| 13 | M. Zyandara Defirxandra | 20 | 53 |
| 14 | Nada Izzatunnisa | 20 | 60 |
| 15 | Naura Razika | 13 | 46 |
| 16 | Shidiqia Aqilah | 40 | 46 |
| 17 | Zafirah Assyfa | 26 | 53 |
| 18 | Nurhasana Aulia Putri | 46 | 80 |
| 19 | Muhammad Hery Frans Dika | 40 | 60 |
| 20 | Nabilah Zata Amani | 46 | 100 |
| | Total | 641 | 1246 |
| | Rata-Rata | 32,05 | 62,3 |

Berlandaskan kedua kelas sebagai sampel penelitian pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen terbukti mengalami kenaikan nilai dibanding *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol, dengan hasil *pretest* eksperimen 38,65 dan *posttest* eksperimen 77,05, jadi selisih antara *pretest* dan *posttest* 38,40. Sedangkan pada kelas control hasil *pretest* 32,05 dan *posttest* 62,30, selisih antara pretes dan posttes kelas control 30,25.

Hasil tersebut ada perbandingan dari selisih kelas eksperimen 38,40 dan selisih dari kelas control 30,25 maka perbandingan antara keduanya 8,15. Dari selisih rata-rata *posttest* kelas eksperimen 77,05 dan *posttest* kelas kontrol 62,30, maka selisihnya 14,75 sehingga hasil perbandingannya bisa dikatakan kelas eksperimen kelas yang menerapkan media komik secara kolase dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sehingga berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penerapan media komik secara kolase, khususnya dengan penggunaan kertas origami yang ditempel pada gambar komik, telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 1 Ogan Ilir. Media untuk siswa lebih bersemangat dalam belajar dan meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran SBdP. Penggunaan media berbasis komik ini juga memudahkan siswa dalam memahami

materi pelajaran, sehingga pembelajaran tidak lagi terasa membosankan. Dalam konteks pembelajaran SBdP, penerapan media komik secara kolase memiliki peran dalam meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran ini. Suka atau tidaknya siswa terhadap pembelajaran SBdP dapat memengaruhi hasil belajar mereka.

Oleh karena itu, penggunaan media ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, mencegah kebosanan, dan meningkatkan minat siswa dalam belajar SBdP. Dalam keseluruhan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik secara kolase telah membantu mengoptimalkan hasil belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta memicu kreativitas dan rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran SBdP. Artikel ini menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SBdP di sekolah.

Pengaruh Penggunaan Media Komik secara Kolase terhadap Hasil Belajar SBdP Materi Seni Rupa Dua Dimensi Karya Seni Kolase di Kelas IV MIN 1 Ogan Ilir

Dalam rangka uji hipotesis, peneliti menggunakan uji independent sample t- test (uji -t) dengan dua kelompok siswa, kelas kontrol (20 siswa) dan kelas eksperimen (20 siswa).

Tabel 3.

Hasil Uji-t Hasil belajar siswa

| Group Statistics | | | | |
|-----------------------------------|----|-------|----------------|-----------------|
| Kelas | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Hasil <i>Posttest</i> _Eksperimen | 20 | 77,05 | 13,189 | 2,949 |
| <i>Posttest</i> _Kontrol | 20 | 62,30 | 15,417 | 3,447 |

Tabel 4.

Independent Samples Test

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
|-----|-------------------|---|------|------------------------------|----|-----------------|-----------------|-----------------------|---|--------|
| | | F | Sig. | t | Df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Ha | Equal | | | | | | | | | |
| sil | variances assumed | ,230 | ,634 | 3,251 | 38 | ,002 | 14,750 | 4,537 | 5,566 | 23,934 |
| | d | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | |
|-----------------------|--|--|-------|--------|------|--------|-------|-------|--------|--|
| Equal | | | | | | | | | | |
| variances not assumed | | | 3,251 | 37,110 | ,002 | 14,750 | 4,537 | 5,559 | 23,941 | |
| d | | | | | | | | | | |

Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,634 dengan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,002. Karena nilai signifikansi (0,002) kurang dari 0,05 (tingkat signifikansi yang umum digunakan), maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan kata lain, penggunaan media komik secara kolase dalam pembelajaran SBdP materi Seni Rupa Dua Dimensi karya seni kolase memengaruhi hasil belajar siswa secara positif. Hasil ini memberikan dukungan kuat untuk penggunaan media komik dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi, dan penelitian ini memberikan landasan penting untuk terus mengembangkan pendekatan pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran seni.

KESIMPULAN

Dalam rangkuman penelitian ini, penerapan media komik secara kolase dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di kelas IV MIN 1 Ogan Ilir terbukti memberikan hasil positif. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan semangat tinggi, menciptakan suasana kelas yang menarik, dan membuat pemahaman materi menjadi lebih mudah. Hasil belajar siswa dalam kelas eksperimen yang menerapkan media komik secara kolase mengalami peningkatan yang signifikan, berdasarkan hasil perbandingan pre-test dan post-test. Penggunaan media ini memiliki dampak positif terhadap pemahaman siswa terkait materi seni rupa dua dimensi karya seni kolase. Dalam penelitian ini, hipotesis alternatif diterima, mengindikasikan bahwa penerapan media komik secara kolase memengaruhi hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, sekolah dan guru dapat mempertimbangkan penggunaan media komik sebagai alat bantu dalam pembelajaran SBdP. Saran yang dapat diberikan adalah sekolah sebaiknya memprioritaskan kualitas pelaksanaan pembelajaran dan memantau penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru juga perlu diberi kebebasan untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran. Pengadaan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran juga perlu diperhatikan. Dengan demikian, penerapan media komik secara kolase dapat terus dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di MIN 1 Ogan Ilir.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Wiwik Akhirul, dan Ade Yusupa. "Model media pembelajaran e-komik untuk SMA." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 1 (2018)
- Alpian, Yayan, Sri Wulan Anggraeni, Unika Wiharti, dan Nizmah Maratos Soleha. "Pentingnya pendidikan bagi manusia." *Jurnal buana pengabdian* 1, no. 1 (2019)
- Anita, Asri. (2014). *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Konsep Faktor dan Kelipatan* (Skripsi Sarjana, Uin Syarif Hidayatullah Jakarta)
- Aulia, Erlinda Risa Nur, dan Dinie Anggraeni Dewi Dewi. "Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak SD sebagai Bentuk Implementasi Pkn." *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021)
- Djamarah, S, B., Aswan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Handayani, Eka Selvi, dan Hani Subakti. "Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021)
- Heru Dwi Waluyanto.(2005). "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran". *Jurnal Nirmana*, Vol. 7, No. 1.
- Ilham, Dodi. "Menggagas pendidikan nilai dalam sistem pendidikan nasional." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 8, no. 3 (2019)
- Ismail Fajri. (2018). *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Magdalena, Ina, Amilanadzma Hidayah, dan Tiara Safitri. "Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang." *Nusantara* 3, no. 1 (2021)
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Nabillah, Tasya, dan Agung Prasetyo Abadi. "Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa." *Prosiding Sesiomadika* 2, no. 1c (2020).
- Nurdiyantoro, B. (2013). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurmala sari. (2019). *Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar* (Skripsi Sarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar).
- Soetedja, Zackaria, Dewi Suryati, Milasari Milasari, dan Agus Supriatna. "Seni budaya SMA Kelas X," 2017.
- Sugiyono. "Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D," 2013.