

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATERI BENCANA BANJIR DI SMP NEGERI 2
KARTASURA KABUPATEN SUKOHARJO**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada Jurusan
Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh:
RISKA WIDYASTUTININGSIH
A610140048

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BENCANA
BANJIR DI SMP NEGERI 2 KARTASURA KABUPATEN SUKOHARJO**

PUBLIKASI ILMIAH

Diajukan oleh:

RISKA WIDYASTUTININGSIH

A610140048

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen

Pembimbing

Surakarta, 8 September 2018


Drs. Dahroni, M.Si.

NIK. 146

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BENCANA BANJIR DI SMP NEGERI 2 KARTASURA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

RISKA WIDYASTUTININGSIH

A610140048

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada hari, Sabtu 22 September 2018

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

1. Drs. Dahroni, M.Si
(Ketua Dewan Penguji)
2. Prof. Dr. Tjipto Subadi, M.Si
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Siti Azizah Susilawati, S.Si, M.P
(Anggota II Dewan Penguji)



(.....)
(.....)
(.....)

Surakarta

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Pravitno, M.Hum

NIP. 19650428 199303 1 001

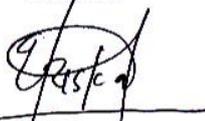
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 8 September 2018

Penulis



RISKA WIDYASTUTINGSIH

A610140048

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BENCANA BANJIR DI SMP NEGERI 2 KARTASURA KABUPATEN SUKOHARJO

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran komik pada materi bencana banjir. Penelitian ini juga bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran komik bencana banjir. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan Thiagarajan. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Kartasura. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas VII C sebagai kelas eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis uji T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Berdasarkan penilaian dari ahli materi dan media, media pembelajaran komik layak digunakan untuk pembelajaran sebagai media pembelajaran pada materi bencana banjir. 2) Perolehan nilai *pre test* dan *post test* yang hanya mempunyai selisih sebesar 0,95 yang awalnya nilai *pre test* 72,85 dan *pos test* menjadi 73,80 menunjukkan peningkatan yang tidak signifikan pada metode konvensional. 3) Pada kelas eksperimen perolehan nilai *pre test* yaitu 55,45 selanjutnya nilai *post test* mengalami peningkatan yaitu 76,59 menunjukkan bahwa sesudah adanya penggunaan media pembelajaran komik terdapat peningkatan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Pengembangan, Bencana Banjir, Media Pembelajaran Komik

Abstract

This study aims to develop and produce comic learning media on flood disaster material. This research also aims to create an effective learning process and can improve student learning outcomes. This research is a development research. The product developed is a comic learning media for flood disaster. The development model used in this study is the Thiagarajan development model. This research was conducted at SMP Negeri 2 Kartasura. The subjects of this research trial were students of class VII C as an experimental class. The data analysis technique used in this study is the T-test test analysis technique. The results of the study show that: 1) Based on the assessment of the material and media experts, comic learning media is suitable for learning as a learning medium in the material of flood disasters. 2) The acquisition of the pre-test and post-test scores which only had a difference of 0.95, which was initially the pre-test score of 72.85 and the post-test to 73.80 indicating an insignificant increase in conventional methods. 3) In the experimental class the acquisition of the pre-test value is 55.45 and the post-test value has increased, namely 76.59 indicating that after the use of comic learning media there is an increase in student learning outcomes.

Keywords: Development, Flood Disaster, Comic Learning Media

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen utama di dalam kehidupan yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Manusia tidak dapat tumbuh dan berkembang apabila tanpa pendidikan. Suatu perkembangan bangsa dan negara juga dipengaruhi oleh pendidikan manusianya. Salah satu wadah manusia dalam mendapatkan ilmu pengetahuan yaitu melalui bidang pendidikan. Pendidikan sangat diperlukan untuk mengembangkan kecerdasan intelektual dan kecemerlangan akademik.

Menurut Undang – Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Bidang pendidikan saat sekarang ini bisa dikatakan masih memiliki banyak kendala yang berkaitan dengan mutu pendidikan terutama pada kualitas guru sendiri masih rendah. Usaha guru untuk meningkatkan kreativitas dalam mendukung proses pembelajaran masih sangat kurang. Pada saat ini para guru masih menggunakan metode yang hanya itu – itu saja belum ada inovasi dan kreativitas dari guru sendiri. Apalagi guru dalam mengajar hanya menggunakan sumber belajar buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan catatan siswa masih banyak guru belum menggunakan media yang menarik sehingga proses belajar terasa membosankan dan tidak hidup atau tidak ada interaksi sama sekali antar guru dengan siswa.

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan pada Magang 2 di SMP Negeri 2 Kartasura proses pembelajaran pada saat ini masih kurang menarik bagi siswa karena dalam penyampaian materi, guru masih menggunakan metode konvensional yang menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak aktif di dalam kelas. Selain itu siswa tidak terlalu memahami materi yang ditunjukkan dengan guru menyampaikan pertanyaan spontan tetapi siswa tidak dapat

menjawab secara cepat. Pada saat guru menjelaskan masih banyak siswa yang mengobrol sendiri dengan teman sebangkunya tidak menghiraukan guru yang menjelaskan materi didepan kelas. Tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik membuat semangat siswa rendah sehingga dalam mencapai keberhasilan hasil belajar yang diinginkan sangat sulit. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh terbatasnya sarana dan prasarana sekolah yang belum memadai sehingga media pembelajaran sangat belum terlihat digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Selain itu membantu agar terdapat interaksi antara guru dan siswa sehingga menjadikan proses belajar mengajar yang efektif. Dalam hal ini unsur utama dalam pembelajaran adalah guru, karena guru sebagai seseorang yang menjadi sosok paling diperhatikan oleh para siswanya. Apabila guru dapat meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar siswa maka bisa dikatakan guru tersebut berhasil didalam mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu, untuk menjadi guru yang inovatif dan kreatif sangat diperlukan untuk menciptakan media pembelajaran yang baik. Salah satu diantaranya mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar (Hamalik, 1986).

Berdasarkan uraian diatas dapat kita simpulkan bahwa masalah yang sering dihadapi dalam bidang pendidikan adalah menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Salah satu cara untuk menghadapi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat mempengaruhi tingkat hasil belajar siswa.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) pada model pengembangan Thiagarajan. Penelitian yang mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah

ada sebelumnya. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian dan pengembangan dengan tahapan yang sering dikenal dengan 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Kartasura yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif. Teknik pengumpulan data pengembangan media pembelajaran menggunakan instrumen angket. Uji prasyarat analisis data menggunakan uji instrumen validasi dengan rumus *Product Moment Correlation* dan dalam uji reliabilitas menggunakan metode *Alpha Cronbach's*. Desain eksperimen produk menggunakan *one – group pretest – posttest design*. Teknik analisis data hasil eksperimen akan dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis uji kebutuhan guru dan siswa di antaranya yaitu media pembelajaran sudah sering digunakan oleh guru, biasanya “Video, Slide Show, Komik dan Papan Tempel”, media – media tersebut biasanya didapatkan dari internet. Guru pendamping sangat tertarik adanya penggunaan media komik karena siswa akan mudah memahami dan suasana belajar menjadi menyenangkan. Kriteria pembahasan materi dalam komik harus singkat dan mudah dipahami. Kriteria komik adalah berwarna dan untuk sampul adalah variasi gelap dan terang. Jumlah halaman yang diinginkan <20 halaman. Judul yang digunakan “Siap Tanggap Bencana Banjir!”.

Validasi ahli dilakukan dosen yang ditunjuk sebagai ahli media dan ahli materi, kriteria validasi ahli materi dan media sebagai berikut; penulisan judul pada media, ukuran huruf, kemudahan memahami alur cerita, variasi gambar, gambar sesuai dengan materi, kualitas penyajian gambar, pemilihan huruf dan warna, dan proporsi komik sebagai alat penambah pengetahuan. Kriteria materi, media sebagai sumber belajar, penggunaan kata dalam dialog komik, penyajian ilustrasi komik. Hasil dari kriteria validasi ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik layak digunakan di lapangan untuk penelitian sesuai revisi dan saran.

Setelah produk pengembangan media komik dinyatakan layak maka dilakukan penelitian. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Kartasura dengan jumlah 44 siswa. Sebelum melakukan penelitian peneliti menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menyebarkan soal keseluruhan kelas VII di SMP Negeri 2 Kartasura. Setelah didapatkan nilai dari keseluruhan kelas, maka saatnya menentukan kelas dengan melihat nilai terendah dan tertinggi diantara kelas VII A sampai kelas VII G. Nilai terendah diperoleh kelas VII F sebagai kelas kontrol sedangkan nilai tertinggi diperoleh kelas VII C sebagai kelas eksperimen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelas kontrol (VII F) dari uji *pre-test* memiliki rata – rata 72,85 dan nilai *post – test* 73,80 hanya memiliki selisih 0,95 kelas tersebut menggunakan metode konvensional atau tidak menggunakan media pembelajaran komik. Sedangkan perolehan nilai kelas eksperimen (VII C) yaitu *pre – test* memiliki rata – rata 55,45 dan *post – test* 76,59 memiliki selisih 21,14. Hal tersebut menunjukkan bahwa sesudah menggunakan media pembelajaran komik terdapat peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan hanya menggunakan metode konvensional. Berdasarkan uji T yaitu H_0 kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai sig (2-tailed) 0,000 atau $H_0 < 0,05$. Artinya H_1 diterima maka terdapat peningkatan hasil belajar sesudah menggunakan media komik.

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan uji kebutuhan guru dan siswa diperoleh media pembelajaran komik bencana banjir. Proses pembuatan media menggunakan Software *Adobe Photoshop CS6*. Pembelajaran dengan media komik dirasa tepat karena proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa tidak merasa bosan.

Validasi soal dilakukan di SMP Negeri 1 Kartasura dengan jumlah soal 30. Jumlah siswa yang mengerjakan sebanyak 32 siswa. Soal yang valid sejumlah 12 soal, selanjutnya soal yang valid digunakan untuk penelitian.

Penggunaan metode belajar konvensional dalam pembelajaran materi bencana banjir kurang efektif. Perolehan nilai pre test dan post test yang hanya mempunyai selisih sebesar 0,95 yang awalnya nilai pre tes 72,85 yang selanjutnya pos tes menjadi 73,80. Sedangkan penggunaan media pembelajaran komik dalam pembelajaran materi bencana banjir efektif. Perolehan nilai pre test dan posttest memiliki selisih cukup tinggi yakni 21.14. Pada awalnya nilai pre test diperoleh 55,45 selanjutnya nilai post test mengalami peningkatan yaitu 76,59. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa sesudah adanya penggunaan media pembelajaran komik terdapat peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan hanya menggunakan metode konvensional.

4.2 Saran

Bagi guru, untuk membantu proses pembelajaran guru diharapkan meningkatkan kreatifitas agar menciptakan situasi belajar yang lebih efektif dan minat baca siswa yang baik.

Bagi siswa, siswa agar lebih meningkatkan minat belajar, minat baca dan lebih disiplin dalam melaksanakan proses belajar.

Bagi peneliti, peneliti agar dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif sehingga dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. M, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: ALFABETA.