

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.¹

Di Indonesia sendiri pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak dan peradaban bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi yang dimiliki peserta didik. Hal ini tertuang dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.²

Dari penjelasan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk menjadikan peserta didik memiliki kecerdasan, yang kemudian dengan kecerdasan yang dimiliki mampu untuk mengembangkan

¹ Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, hal. 1

² *Ibid.*, hal 3

potensi yang dimilikinya, sehingga dapat dikatakan sebagai manusia yang berkualitas.

Tujuan pendidikan akan terwujud apabila proses pendidikan berjalan dengan baik. Tentu proses pendidikan akan berjalan dengan baik apabila kualitas serta mutu pendidikan itu sendiri juga baik. Namun mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia khususnya jalur pendidikan formal belum maksimal. Masih banyak sekolah-sekolah belum melengkapi sarana dan prasarana pendidikan, kemudian kualitas tenaga pendidiknya juga masih kurang. Ini menyebabkan proses belajar mengajar juga kurang efektif, yang kemudian akan menghambat tercapainya tujuan pendidikan.

Seiring dengan perkembangan zaman, serta kemajuan teknologi yang semakin canggih pendidikan diharapkan mampu menjawab berbagai permasalahan yang ada di dalam kehidupan, baik permasalahan yang sedang terjadi maupun yang mungkin akan terjadi dimasa yang akan datang diantaranya adalah mengurangi angka pengangguran dan kemiskinan. Dengan adanya pendidikan diharapkan mampu menjadikan kehidupan manusia menjadi lebih baik. Namun kenyataannya pendidikan di Indonesia belum mampu untuk mewujudkan hal tersebut, faktanya adalah banyak lulusan sarjana yang menganggur dan tidak memiliki pekerjaan yang layak.

Menurut data BPS terbaru 2018 dikuti dalam Kompasiana³ menyatakan bahwa:

hampir 8% dari total 7 juta lebih sarjana menganggur. Angka ini meningkat 1,13% dari tahun 2017. Banyak faktor yang menyebabkan sarjana lebih banyak menganggur diantaranya adalah menurut Menristek

³ <https://www.kompasiana.com/girilu/5afd0f22dd0fa855493575a2/mengapa-sarjana-menganggur-meningkat-di-indonesia> (pada tanggal 16 Agustus 2018)

Moh. Nasir isu ini muncul karena sarjana yang berdaya saing dan adaptasi rendah. Saat dunia kerja sudah berkembang pesat dalam hal teknologi, banyak kampus masih berpola konservatif dalam mengajar. Relevansi kebutuhan pekerjaan dan kurikulum perguruan tinggi yang tidak saling melengkapi.

Pernyataan di atas memperkuat alasan mengapa mutu pendidikan di Indonesia masih rendah.

Dalam dunia pendidikan matematika merupakan ilmu yang sangat penting karena matematika mendasari perkembangan berbagai bidang ilmu lain, seperti dalam bidang teknik, teknologi, informasi dan komunikasi.

Dalam Permendiknas RI nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah (kurikulum 2006) menyatakan bahwa:

“Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang, dan matematika diskrit”⁴

Di Indonesia sendiri matematika sudah diajarkan sejak dini mulai dari tingkat sekolah dasar tingkat menengah bahkan sampai ke perguruan tinggi. Namun prestasi belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil studi oleh *Trends in International Mathematics and Science* (TIMSS) pada tahun 2011 diketahui bahwa prestasi matematika siswa Indonesia berada pada urutan ke-38 dari 42 negara dengan skor rata-rata 386. Sedangkan survey yang dilakukan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) pada tahun 2015 menggunakan tes *Programme for International Student*

⁴ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 *Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. hal. 345

Assesment (PISA) menyatakan bahwa prestasi matematika Indonesia berada pada peringkat 69 dari 76 negara yang mengikuti PISA⁵.

Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi para guru maupun dosen matematika bagaimana supaya hasil belajar matematika di Indonesia meningkat, sehingga prestasi belajar matematika siswa juga akan meningkat.

Adre' Heck (2003) dalam Dewi⁶ menyatakan bahwa pendidikan matematika di Indonesia menghadapi berbagai masalah diantaranya: sebagian besar sikap siswa terhadap matematika negatif, selain itu siswa juga menganggap matematika sulit dan membosankan. Inilah yang menyebabkan minat belajar matematika siswa di Indonesia kurang sehingga hasil belajar mereka juga rendah.

Rendahnya prestasi matematika juga turut dirasakan oleh siswa kelas VII MTs Al-Ittihadiyah Desa Percut. Berdasarkan data hasil observasi⁷ peneliti terhadap hasil belajar siswa dilihat dari nilai ulangan matematika siswa, bahwasanya terdapat beberapa siswa yang memiliki nilai masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setidaknya terdapat 12 orang siswa dari 30 orang siswa yang memiliki nilai di bawah KKM. Rata-rata nilai yang seharusnya dicapai siswa adalah minimal 75 namun masih ada beberapa siswa yang memiliki nilai di bawah 75 bahkan ada yang memiliki nilai 50, ini artinya terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran matematika sehingga hasil belajar mereka juga belum memuaskan.

⁵ Mia Anggraeni et al, *Perbedaan Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Self-Efficacy dan Mathematic Anxiety Siswa SMP di Depok*, Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni, Vol. 1, No. 1, April 2017: hlm 201

⁶ Dewi Azizah, *"Eksperimentasi Pembelajaran Realistik ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa pada Materi Segiempat"* Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Volume 1, No.1, Januari 2013: hlm 57

⁷ Observasi di MTs Al-Ittihadiya Percut, 29 mei 2018

Berdasarkan hasil wawancara kepada Kustini⁸ selaku guru matematika siswa kelas vii di MTs Al-Ittihadiyah Desa Percut, Kustini menyatakan bahwa “tingkat pemahaman siswa pada pelajaran matematika bervariasi ada yang tergolong lama, dan ada juga yang cepat dalam memahami materi yang diajarkan”. Siswa yang lama atau lambat dalam memahami materi kebanyakan adalah siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika, seharusnya siswa bisa menerima pelajaran dengan baik dan mengikuti pembelajaran dengan baik pula, namun faktanya mereka tidak peduli dengan materi yang disampaikan.

Berdasarkan pengamatan peneliti saat kegiatan belajar berlangsung, peneliti menemukan fakta bahwa terdapat beberapa siswa tidak memperhatikan guru mengajar mereka justru mengobrol dan bermain dengan teman sebangku, bahkan diantaranya tidak membawa buku catatan akibatnya mereka tidak paham dengan materi yang disampaikan guru. Bila hal ini terjadi terus-menerus maka dapat dipastikan hasil belajar matematika siswa akan terus menurun.

Kenyataan-kenyataan di atas menunjukkan tidak efektifnya kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru. Kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam menyampaikan materi membuat siswa mudah bosan dan menyebabkan minat belajar siswa berkurang. Selain itu sarana terkait media pembelajaran matematika yang ada di MTs Al-Ittihadiyah juga belum memadai sehingga pembelajaran berlangsung kurang efektif.

Minat belajar yang rendah akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa siswa minat belajarnya rendah, mereka tidak menunjukkan keseriusan untuk belajar, siswa cenderung tidak memperhatikan

⁸ Wawancara dengan guru matematika MTs Al-Ittihadiyah, 29 Mei 2018

materi yang diajarkan, akibatnya mereka kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan. Berberda dengan siswa yang minat belajarnya tinggi tentu akan serius untuk belajar, siswa yang serius belajar maka tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan juga akan meningkat sehingga mereka tidak kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan.

Bukti bahwa minat belajar mempengaruhi hasil belajar siswa adalah berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agung Dwi Pangestu dkk yang meneliti tentang *Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sma Negeri 1 Uluiwoi Kabupaten Kolaka Timur*, bahwasanya ada pengaruh positif yang signifikan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa SMA Negeri 1 Uluiwoi. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa memberikan kontribusi positif atau dukungan yang baik dalam usaha meningkatkan hasil belajar matematika siswa⁹.

Untuk membangkitkan minat belajar siswa guru dituntut untuk memiliki inovasi dan kreativitas dalam menyampaikan materi pelajaran salah satunya adalah kreatif dalam memilih media pembelajaran. Menurut Gagne (1992), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa belajar. Menurut Wandah (2017) media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan¹⁰. Berdasarkan pendapat Gagne tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media mampu membangkitkan kemauan atau minat siswa untuk belajar.

⁹ Agung Dwi Pangestu et al, *Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sma Negeri 1 Uluiwoi Kabupaten Kolaka*, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 3, No. 2, Mei 2015: hlm 26

¹⁰ Wandah. Wibawanto, (2017), *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, hal. 5

Berkaitan dengan media untuk membangkitkan minat belajar siswa di kelas VII MTs Al-Ittihadiyah Desa Percut tidak cukup jika hanya menggunakan media yang monoton tanpa ada inovasi dan kreativitas terhadap media yang akan dibawa. Selama ini siswa belajar hanya menggunakan buku dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Faktanya adalah Kustini selaku guru matematika kelas VII MTs Al-Ittihadiyah Desa Percut mengungkapkan bahwa ia hanya menggunakan buku dan papantulis sebagai media pembelajaran. Siswa butuh media pembelajaran yang menarik dan berbeda dalam kegiatan belajar mereka.

Media komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif. Selain sesuai dengan karakter siswa yang suka bercerita, tuntutan agar komik harus dijadikan media pembelajaran adalah karena pembelajaran perlu berorientasi pada kenyataan, dan memang sudah menjadi kenyataan bahwa rata-rata pelajar suka membaca komik.

Dengan menggunakan media komik materi disampaikan dalam bentuk cerita-cerita lucu disertai dengan gambar-gambar yang menarik. Komik yang dikembangkan juga disesuaikan dengan tujuan dan materi yang akan diajarkan. Gambar yang disajikan dalam komik berbentuk kartun, hal ini dikarenakan gambar-gambar kartun disukai oleh siswa. Fungsi gambar tersebut hanya sebagai ilustrasi dari cerita yang disajikan yang sesuai dengan materi yang dibahas. Sedangkan materi disajikan melalui percakapan dari tokoh-tokoh dalam komik. Cerita dalam komik tidak disajikan secara utuh, melainkan per sub konsep bagian. Meskipun demikian tokoh yang digunakan tetap sama sesuai dengan materi yang disajikan nanti.

Dengan tampilan gambar-gambar yang unik disertai cerita yang lucu komik akan menjadi warna tersendiri bagi siswa karena mereka dihadapkan dengan sesuatu yang berbeda saat belajar. Ketika siswa membaca isi komik akan timbul rasa ingin tahu apa inti dari cerita tersebut. Guru hanya tinggal menambahkan penjelasan sedikit saja supaya siswa benar-benar memahami materi yang diajarkan. Belajar seperti ini tentu akan menyenangkan bagi siswa. Ketika siswa senang belajar maka minat belajar siswa juga akan meningkat. Apabila minat belajar siswa meningkat maka bisa dipastikan hasil belajar siswa juga akan meningkat. Ini artinya penggunaan media komik memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Banyak sekali penelitian yang menunjukkan bahwa komik pendidikan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Thorndike dalam Sigit¹¹, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik, maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Thorndike membuktikan bahwa membaca komik khususnya komik pendidikan memberikan dampak yang sangat baik terhadap perkembangan kognitif anak terutama bagi anak yang mengalami kesulitan belajar seperti menghafal huruf-huruf, angka, menghafal rumus, dan lain sebagainya.

¹¹ Sigit Dwi Laksana, "*Komik Pendidikan sebagai Media Inovatif SD/MI*" Jurnal Pendidikan, Vol. 03, No. 02, November 2015, hal. 157

Penelitian lain dilakukan oleh Asri Anita menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media komik. Ternyata hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan media komik lebih tinggi daripada hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan media konvensional.

Terkait dengan masalah yang telah diuraikan di atas peneliti tertarik untuk menggunakan media komik sebagai media pembelajaran matematika. Menurut Kustini selaku guru matematika kelas vii MTs Al-Ittihadiyah Desa Percut berpendapat bahwa media komik cukup baik untuk dijadikan media pembelajaran. Berdasarkan hasil jajak pendapat kepada 35 orang siswa kelas vii MTs Al-Ittihadiyah Desa Percut mengenai media komik sebagai media pembelajaran matematika, bahwasanya terdapat 33 orang setuju bila komik dijadikan sebagai media pembelajaran dengan alasan yang berbeda-beda. Ada yang mengatakan dengan media komik nantinya pelajaran mudah dipahami, ada juga yang mengatakan dengan adanya media komik pembelajaran akan seru, menyenangkan dan lain-lain. Hal ini memperkuat alasan peneliti untuk melakukan penelitian tentang pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa di MTs Al-Ittihadiyah Desa Percut jalan Yusuf Jintan dusun X desa Percut, kecamatan Percut Sei Tuan, kabupaten Deli Serdang.

Alasan peneliti memilih MTs Al-Ittihadiyah sebagai tempat penelitiannya adalah berdasarkan observasi peneliti melihat bahwa sekolah tersebut memiliki beberapa masalah terkait hasil belajar matematika siswa khususnya pada siswa kelas vii, sehingga perlunya dilakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Dengan demikian peneliti kemudian memberi judul penelitian ini dengan judul : **Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi PLSV di Kelas VII MTs Al-Ittihadiyah Desa Percut.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika siswa rendah.
2. Beberapa siswa menganggap pelajaran matematika yang sulit dan membosankan
3. Beberapa siswa kesulitan dalam memahami materi matematika
4. Minat belajar matematika siswa rendah
5. Kurang efektif dalam penggunaan media pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka perlu adanya pembatasan masalah supaya penelitian ini fokus pada masalah yang akan diteliti. Peneliti membatasi masalah yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran dan hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian peneliti berfokus untuk meneliti pengaruh media komik terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi PLSV kelas VII MTs Al-Ittihadiyah Desa Percut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka penelitian ini dapat dirumuskan dengan :

1. Bagaimanakah hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media komik pada materi persamaan linear satu variabel di kelas VII MTs Al-Ittihadiyah Percut?
2. Bagaimanakah hasil belajar matematika siswa yang diajar tanpa menggunakan media komik (pembelajaran konvensional) pada materi persamaan linear satu variabel di kelas VII MTs Al-Ittihadiyah Percut?
3. Adakah perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media komik dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media komik (pembelajaran konvensional) di kelas VII MTs Al-Ittihadiyah Percut?
4. Adakah pengaruh media komik terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi persamaan linear satu variabel di kelas VII MTs Al-Ittihadiyah Percut?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas vii yang diajar dengan menggunakan media komik dan tanpa menggunakan media komik (pembelajaran konvensional) pada materi persamaan linear satu variabel di MTs Al-Ittihadiyah Desa Percut.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru
 - a. Sebagai motivasi untuk memilih dan menerapkan media pembelajaran yang efektif

- b. Sebagai masukan untuk menerapkan media komik dalam pembelajaran matematika.
- 2. Bagi siswa
 - a. Memotivasi siswa untuk belajar
 - b. Meningkatkan minat baca siswa
- 3. Bagi sekolah
 - a. Untuk meningkatkan kualitas belajar matematika siswa
 - b. Sebagai bahan informasi tentang media komik dalam pembelajaran matematika.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teori

Pada bagian kerangka teori akan membahas tentang variabel-variabel yang mendukung penelitian ini diantaranya adalah: Media Komik dan Hasil Belajar.

1. Media Komik

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. *Association of Education and Communication Technology (AECT)* memberikan definisi media sebagai sistem transmisi (bahan dan peralatan) yang tersedia untuk menyampaikan pesan tertentu. Pendapat lain dikemukakan oleh Suranto bahwa media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan. Sedangkan Trini Prastati memberi makna media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Heinich dan kawan-kawan mengartikan media sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada penerima.¹²

Jenis media sendiri ada banyak, namun secara garis besar media dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu: media visual, media audio dan media audio-visual.¹³ Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan, media audio adalah media yang hanya dapat

¹² Sutirman, (2013), *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu, hal. 15

¹³ Rusman, (2013), *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung: Alfabeta, hal. 173

didengar dengan menggunakan indera pendengaran saja dan media audio-visual adalah media yang mengandung unsur gambar dan suara.

Dalam konteks pembelajaran media dapat dikatakan sebagai sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi atau materi pelajaran. Gagne mendefinisikan media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar. Scharmm mendefinisikan media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.¹⁴

Berdasarkan beberapa pengertian media yang telah disebutkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki arti yaitu sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa dalam bentuk cetak maupun non-cetak.

b. Pengertian Komik

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.¹⁵

Burhan Nurgiantoro (2016) dalam bukunya menyatakan:

“Komik pada mulanya berkaitan dengan segala sesuatu yang lucu, jika dirunut dari bahasa Yunani kuno, istilah komik berasal dari kata “*kosmos*”, yang berarti ‘bersuka ria’ atau ‘bercanda’. Dalam kaitan ini komik sering dikaitkan dengan hal-hal yang lucu, dan unsur kelucuan itu antara lain

¹⁴ Ali Mudlofir, Evi Fatimatur, (2017), *Desain pembelajaran Inovatif*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, hal. 122

¹⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia

dilihat dari segi gambar-gambarnya yang sering tidak proposional, tetapi mengena.¹⁶

Menurut Franz & Meier (1994:55) dalam Nurgiyantoro:

“Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Hampir seluruh teks komik tersusun dari hubungan antara gambar (lambang visual) dan kata-kata (lambang verbal). Cerita komik dibangun dan dikembangkan lewat gambar dan kata. fungsi kata-kata adalah untuk menjelaskan, melengkapi dan memperdalam penyampaian gambar dan teks secara keseluruhan. Kata-kata biasanya ditampilkan dalam gelembung-gelembung atau balon-balon yang dikreasikan sedemikian rupa sehingga serasi dengan gambar-gambar”.¹⁷

Berdasarkan beberapa pengertian komik yang telah dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa komik adalah cerita yang dibangun dan dikembangkan lewat gambar dan kata atau disebut juga dengan cerita bergambar. Sedangkan media komik berarti media atau perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui komik atau cerita bergambar.

Menurut Rohani (1997:21) dalam Eureka media komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif.¹⁸

Dengan tampilan visualnya media komik didominasi dengan bentuk gambar-gambar yang disesuaikan dengan teksnya sehingga dengan melihat gambarnya secara langsung pembaca akan mudah untuk memahaminya. Hal ini sesuai dengan Ayat Al-Quran surah Al-Baqarah ayat 31 yang berbunyi:

¹⁶ Burhan Nurgiyantoro, (2016), *Sastra Anak*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press, hal. 409

¹⁷ *Ibid*, hal. 410

¹⁸ <https://www.eurekapendidikan.com/2015/02/komik-sebagai-media-pembelajaran.html> (diakses pada tanggal 19 September 2018)

كُلُّهَا الْأَسْمَاءَ آدَمَ عَلَى عَرَضَهُمْ ثُمَّ الْمَلَائِكَةِ بِأَسْمَاءِ أَنْبِيَائِي فَقَالَ
وَعَلَّمَ

صَادِقِينَ كُنْتُمْ إِنْ هُوَ لَا

Artinya :

“Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: “sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang orang yang benar”¹⁹

Dari ayat tersebut Allah mengajarkan kepada Nabi Adam nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi, kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s diperintahkan oleh Allah, tentunya telah diberi gambaran bentuknya oleh Allah sehingga Nabi Adam bisa memahami dan mengenali benda-benda tersebut.

c. Unsur-unsur Komik

Sebagai seni sekuensial, komik terdiri dari elemen-elemen penting yang mampu menarik perhatian pembaca. Supaya komik tersebut menarik, harus terdapat keseimbangan antara unsur-unsur visual dan linguistik yang diterapkan ke dalam komik tersebut secara rapi.

¹⁹ Al-Qur'an dan Terjemahannya

Pada hakikatnya komik mengandung unsur-unsur grafis yaitu: ilustrasi, tipografi, *layout* dan warna.²⁰

1. Ilustrasi

Dalam bahasa Belanda disebut *Illustratie* yang diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Ilustrasi pula berasal dari bahasa Inggris yaitu “*Illustrare*” yang artinya menjelaskan. Pengertian ilustrasi menurut Soedarso dikutip dari www.imural.id/blog/pengertian-ilustrasi adalah suatu seni lukis atau seni gambar yang diabadikan untuk kepentingan lain, yang dapat memberikan penjelasan atau mengiringi sebuah pengertian, umpamanya cerita pendek di suatu majalah.²¹

Ilustrasi disajikan dalam media komik matematika dibuat dengan tampilan yang menarik, gambar-gambar yang dibuat mengandung makna dan penjelasan tertentu, sehingga ketika siswa melihat gambar tersebut mereka sekaligus sedang memahami sesuatu.

Gambar 2.1

Contoh Ilustrasi

²⁰ Andrew Yonkie, “*Unsur-Unsur Grafis dalam Komik Web*” Jurnal, Vol 2, No 2, Oktober 2017, hal. 125-129

²¹ <http://www.imural.id/blog/pengertian-ilustrasi/> (diakses pada tanggal 14 September 2018)



Sumber : <http://harian.analisadaily.com>

Gambar di atas merupakan contoh ilustrasi yang mengandung makna seorang pemburu sedang gembira karena menemukan seekor kancil, dan terlihat jelas dari ekspresinya bahwa pemburu tersebut ingin menangkap kancil.

2. Tipografi

Tipografi, seni cetak atau tata huruf adalah suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin.²²

Dari unsur tipografi ini media komik matematika akan dikembangkan dengan penuh kreasi dari segi penulisan dan penyusunan letak huruf, sehingga siswa tertarik untuk membacanya. Semakin banyak kreasi yang disajikan maka semakin tertarik siswa untuk membacanya.

3. Layout

Dalam bukunya, Loomis menyebutkan kegunaan garis untuk membagi atau membatasi sebuah ruang atau area untuk memberikan konsep awal suatu komposisi. Komposisi sebuah gambar dapat terdiri dari tarikan garis atau bentuk geometris.

²² <https://id.wikipedia.org/wiki/Tipografi> (diakses pada tanggal 14 september 2018)

Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.²³

Layout pada komik sangat khas, batas-batas bidang cerita yang satu dengan cerita lain dihubungkan dengan garis-garis yang bervariasi, dan memudahkan pembacanya untuk membaca dan memahami isi dari cerita komik. Komik matematika yang akan dikembangkan untuk media pembelajaran matematika dari segi layout akan dibuat semenarik mungkin sehingga siswa akan senang dan menikmatinya.

4. Warna

Dalam bukunya, McCloud menuturkan perbedaan antara komik hitam-putih dan komik warna sebagai sesuatu yang luas dan mendalam yang mempengaruhi pengalaman membaca para audience. Dalam komik hitam-putih, ide yang mendasari seni di dalam komik dikomunikasikan secara langsung, sedangkan komik berwarna memiliki ruang lebih banyak untuk eksplorasi dan ekspresi.

Dari segi pewarnaan komik matematika akan dibuat dengan warna-warna yang bervariasi. Dengan warna ekspresi yang disajikan pada komik juga semakin banyak. Semakin banyak warna pada komik tampilan komik juga akan semakin menarik minat membaca siswa.

Gambar 2.2

Contoh Komik Berwarna

²³ <https://kelasdesain.com/pengertian-layout/> (diakses pada tanggal 14 september 2018)



Sumber: <http://komik-pendidikan.blogspot.com>

Berdasarkan unsur-unsur komik yang telah dijelaskan di atas menjadi pertimbangan bahwa media komik cocok dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa.

d. Struktur Komik

Karena hakikat komik adalah perpaduan antara gambar dan bahasa, teks visual dan teks verbal, maka komik memiliki unsur-unsur struktural. Menurut Burhan Nurgiyantoro unsur-unsur struktural komik adalah penokohan, alur, tema dan moral, serta gambar dan bahasa.²⁴

1. Penokohan: Tokoh adalah subjek yang dikisahkan dalam komik.

Dalam komik anak, karakter tokoh tidak hanya mencakup manusia dan hewan saja, melainkan juga berbagai jenis makhluk yang lain seperti binatang dan makhluk halus, atau bahkan benda-benda yang tidak bernyawa yang kesemuanya sengaja dipersonifikasikan.

²⁴ Burhan. *Op. cit.*, hal. 418

2. Alur: alur dapat dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang bersebab-akibat. Peristiwa dapat berwujud aksi tokoh atau sesuatu yang lain yang sering juga ditimpakan kepada tokoh. Alur cerita tidak lain adalah kisah tentang tokoh, terutama tokoh utama.
3. Tema dan Moral: aspek tema dan moral dalam komik, merupakan aspek isi yang ingin disampaikan. Pada umumnya kategori tema dan moral berupa hubungan manusia dengan manusia, hubungan manusia dengan lingkungan, dan hubungan manusia dengan Tuhan.
4. Gambar dan bahasa: gambar dan bahasa merupakan unsur struktural komik yang secara nyata dapat ditatap karena keduanya merupakan media representasi komik itu sendiri. Gambar pada komik menjadi khas karena tampilannya terhadap suatu subjek, misalnya gambar manusia, binatang, atau makhluk yang memiliki ciri *human*, *lucu*, aneh, sering tidak proposional, dan lain-lain. Bahasa dalam komik dapat dikelompokkan ke dalam tiga bentuk, yaitu bentuk narasi (tidak langsung), kata-kata dalam pikiran tokoh (langsung), dan kata-kata tiruan bunyi.

e. Macam-macam Komik

Dilihat dari segi bentuk, penampilan atau kemasan komik komik dapat dibedakan ke dalam komik strip, komik buku dan novel grafik:²⁵

1. Komik Strip (*Comic Strip*)

²⁵ *Ibid.*, hal. 434

Komik strip adalah komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari segi isi ia mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh.

2. Komik Buku (*Comic Books*)

Komik buku atau buku komik adalah komik yang dikemas dalam bentuk buku dan satu buku biasanya menampilkan sebuah cerita yang utuh.

3. Novel Grafik (*Graphic Novel*)

Novel grafis memiliki tema-tema yang lebih serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan novel dan ditujukan bagi pembaca yang bukan anak-anak.

Menurut Burhan Nurgiyantoro dalam bukunya komik dapat dibedakan kedalam beberapa macam komik yaitu:

(1) Komik Humor; komik humor adalah komik yang secara isi menampilkan sesuatu yang lucu yang mengundang pembaca untuk tertawa. Aspek kelucuan atau humor dapat diperoleh lewat gambar-gambar maupun lewat kata-kata. (2) Komik Petualangan; komik petualangan adalah komik yang menampilkan cerita petualangan tokoh-tokoh cerita dalam rangka mencari, mengejar, membela memperjuangkan, atau aksi-aksi yang lain. Komik petualangan biasanya penuh dengan aksi, perkelahian, dan daya *suspensi*-nya tinggi. (3) Komik Biografi komik biografi dimaksudkan sebagai kisah hidup seorang tokoh sejarah yang ditampilkan dalam bentuk komik. Biografi tokoh yang bersangkutan biasanya telah ditulis dalam bentuk buku biografi yang semata-mata menggunakan lambang verbal.²⁶

Berdasarkan macam-macam komik yang telah disebutkan di atas maka jenis komik yang akan diterapkan untuk pembelajaran matematika adalah komik humor. Komik humor adalah komik yang mengundang pembacanya untuk

²⁶ *Ibid.*, hal. 436

tertawa, komik ini sangat cocok dijadikan sebagai media pembelajaran. Karena ada unsur-unsur yang akan membuat siswa tertawa, dan tentu membuat siswa senang membacanya. Namun kelucuan-kelucuan itu juga akan dikombinasikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Sehingga selain memuat cerita lucu, cerita komik juga memberikan pemahaman materi kepada siswa.

f. Manfaat dan Fungsi Media Komik

Komik merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh media komik antara lain adalah komik untuk informasi pendidikan. Komik untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas, misalnya ‘hindari pemecahan masalah dengan cara kekerasan. Nilai edukatif media komik dalam proses belajar mengajar tidak diragukan lagi. Pengembangan inovasi media komik telah banyak dilakukan dan memberikan dampak yang luar biasa bagi perkembangan kognitif.

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam jurnal Nursiwi, 2017:112) komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dalam gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.²⁷

Menurut Waluyanto (2005:51) dalam Eureka komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses

²⁷ Nursiwi Nugraheni, “*Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*” Jurnal Refleksi Edukatika, p-ISSN 2087-9385, Juni 2017, hal. 112

komunikasi antara pelajar (siswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran).²⁸

Berdasarkan definisi di atas, komik pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi. Penggunaan analogi dan penggambaran cerita dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa untuk memahami suatu materi. Objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh siswa dapat dihadirkan melalui media komik pembelajaran. Misalnya dalam pembelajaran matematika rumus-rumus matematika yang belum pernah dipelajari siswa dapat dihadirkan pada komik disertai dengan penjelasan sehingga media komik dapat membantu siswa untuk memahami rumus-rumus itu tanpa harus dijelaskan oleh guru.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Arti kata belajar di dalam *Kamus Umum Bahasa Indonesia* adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Perwujudan dari berusaha berupa kegiatan sehingga belajar merupakan suatu kegiatan. Dalam kamus bahasa Inggris, belajar atau *to learn* mempunyai arti: (1) *to gain knowledge, comprehension, or mastery of through experience or study*; (2) *to fix in the mind or memory; memorize*; (3) *to acquire through experience*; (4) *to become in forme of to find out*. Jadi ada empat macam arti belajar menurut kamus bahasa Inggris yaitu memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman,

²⁸ Eurekapedidikan.com *Loc.cit*

mengingat, menguasai melalui pengalaman, dan mendapat informasi atau menemukan.

H.C Witherington mendefinisikan belajar yaitu:

“Suatu perubahan dalam diri seseorang, perubahan tersebut dapat terjadi dalam hal kecakapan, dalam suatu sikap, atau dalam suatu pengertian dan seterusnya. Seseorang yang telah belajar akan tidak sama keadaannya dengan keadaan sebelumnya ketika dirinya belum belajar. Misalnya, setelah seseorang melakukan suatu perbuatan belajar, mungkin orang tersebut menjadi lebih terampil, lebih percaya diri, lebih berani menghadapi orang lain, lebih merasa bahagia, menjadi lebih senang, lebih pandai melakukan sesuatu dan lain-lain”.²⁹

Belajar menurut Gregory A. Kimble adalah suatu perubahan yang relatif permanen dalam potensial tingkah laku yang terjadi pada seseorang atau individu sebagai suatu hasil latihan atau praktik yang diperkuat dengan diberi hadiah.³⁰

Lebih lanjut Sutikno (2007: 38) mengatakan bahwa:

“Empat pilar belajar yang dicanangkan oleh UNESCO yang perlu dikembangkan oleh lembaga pendidikan formal, yaitu: (1) learning to know (belajar untuk mengetahui), (2) learning to do (belajar untuk melakukan sesuatu) dalam hal ini kita dituntut untuk terampil dalam melakukan sesuatu, (3) learning to be (belajar untuk menjadi seseorang), dan (4) learning to live together (belajar untuk menjalani kehidupan bersama).”³¹

Bagi umat Islam belajar atau menuntut ilmu adalah wajib hukumnya, baik ilmu pengetahuan yang bersifat duniawi maupun ilmu pengetahuan yang bersifat akhirat. Karena kedua ilmu pengetahuan tersebut jauh sebelumnya telah diingatkan Allah SWT dalam Firman-Nya dalam surat Al-Qashash ayat 77 yang berbunyi:

²⁹ Purwa Atmaja, (2016), *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, Yogyakarta: Ar-ruz Media, hal. 224-227

³⁰ *Ibid.*, hal. 227

³¹ Siti Maysaroh, “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Strategi Pakem di Kelas Viii Mts Nurul Amaliyah Tanjung Morawa” *Jurnal Tarbiyah*, Vol 25, No 1, Januari 2018, hal. 128

وَابْتَغِ فِيمَا ءَاتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا وَأَحْسِن
 كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ

Artinya:

“Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (kenikmatan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat.³²

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang membawa perubahan pada individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan melainkan juga dalam bentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penghargaan, minat, penyesuaian diri, pendeknya mengenai aspek atau pribadi seseorang.

b. Pengertian Hasil Belajar

Berdasarkan uraian dari konsep belajar yang telah dijelaskan di atas, dapat dipahami makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Menurut Nawawi dalam K.Brahim (2007:39) menyatakan hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi

³² *Ibid*, hal. 127

pelajaran di sekolah dan dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.³³

Menurut Suprijono dalam Widodo (2013:34) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.³⁴

Menurut Briggs (dalam Ismiyah 2014:47) hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar.³⁵

Menurut Agung Dwi (2015) hasil belajar nampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan terukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.³⁶

Dari pengertian-pengertian di atas bisa disimpulkan bahwa hasil belajar itu merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah orang melalui proses pembelajaran, perubahan itu umumnya dilihat dari segi aspek kognitif atau pengetahuan, afeksi atau sikap, dan psikomotorik atau keterampilan.

c. Aspek-aspek Hasil Belajar

Bloom dalam mengelompokkan hasil belajar atas tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik³⁷

³³ Ahmad Susanto, (2014), *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, hal. 5

³⁴ Widodo, Lusi Widayanti, “Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas Viii Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013” *Jurnal Fisika Indonesia*, Vol 17, No 49, April 2013, hal. 34

³⁵ Ismiyyah, “Evaluasi Hasil Belajar Siswa yang diberi Umpan Balik Positif dan Negatif pada Pokok Bahasan Pecahan”, *Jurnal pendidikan matematika*, Vol 2, No 1, Maret 2014, hal. 67

³⁶ Agung Dwi Pangestu et al, *op. cit* hal. 19

1. Aspek Kognitif

Aspek kognitif berhubungan dengan pengetahuan, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi/penilaian.

2. Aspek afektif

Aspek afektif berhubungan dengan perkembangan atau perubahan sikap, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3. Aspek psikomotor yaitu berhubungan dengan penguasaan keterampilan motorik. Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati)

Ketiga aspek ini merupakan aspek yang harus dicapai dalam belajar, setelah belajar seseorang mengalami perubahan yang lebih baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berkaitan dengan aspek-aspek di atas maka media komik diharapkan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa, untuk itu media komik dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum belajar dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu:

³⁷ Tria Melvin, *Hubungan antara Disiplin Belajar di Sekolah dengan Hasil Belajar Geografi pada Siswa Kelas X Sma Negeri 10 Kendari*, Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi, Vol 1, No1, April 2017, hal. 3

1. faktor dari dalam, yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari siswa yang sedang belajar.
2. faktor dari luar, yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi proses dan hasil belajar.
3. faktor instrumental yaitu faktor yang adanya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil yang diharapkan.³⁸

Menurut Mujiono (dalam Rostina Sundayana, 2013:25) menyatakan bahwa:

“Dalam proses belajar mengajar ada empat komponen penting yang berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa yaitu: bahan belajar, suasana belajar, media dan sumber belajar dan guru sebagai subyek. pembelajaran. Komponen-komponen tersebut sangat penting dalam proses belajar, sehingga tercapainya tujuan belajar yang optimal”.³⁹

Dari uraian teori-teori tentang media komik dan hasil belajar yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa media komik merupakan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk komik mampu memotivasi siswa untuk belajar. Karena tampilannya yang didominasi dengan gambar-gambar komik mampu menarik minat siswa untuk membacanya, hal ini karena gambar merupakan alat visual yang banyak diminati siswa. Ketika siswa membaca komik maka siswa juga akan mengalami proses belajar, karena media komik didesain dengan tampilan cerita bergambar yang di dalamnya memuat materi-materi pelajaran yang telah disesuaikan dengan buku pelajaran, sehingga dengan membaca komik siswa sekaligus sedang memahami sesuatu berkaitan dengan materi pelajaran.

³⁸ Agung Dwi, *op. cit.* hal. 18

³⁹ Rostina Sundayana, (2015), *Media dan alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta, hal. 25

Unsur-unsur pada komik menjadi daya tarik sendiri yang membuat siswa senang membacanya antara lain dari segi penokohan, tokoh atau karakter-karakter yang dipilih disesuaikan untuk siswa, artinya karakter yang dipilih adalah karakter tokoh yang relatif disukai oleh siswa, misalnya yang berkaitan dengan superhiro seperti superman, batman dan lain-lain, atau karakter yang berkaitan dengan anak-anak remaja atau anak sekolahan. Pada intinya tokoh yang disajikan pada komik merupakan karakter yang mampu menarik perhatian siswa.

Dari segi alur cerita komik matematika dibuat dengan cerita-cerita yang unik. Misalnya komik menceritakan tentang seorang siswa yang culun menjadi keren karena telah memahami matematika, atau bisa diberi judul “Karena Matematika Aku Jadi Keren”. Alur pada cerita ini bisa dibuat dengan peristiwa-peristiwa yang unik, misalnya Andi adalah seorang siswa culun yang secara tiba-tiba berubah jadi keren karena bisa menjawab soal matematika. Dengan alur cerita yang unik maka siswa akan tertarik untuk membacanya.

Dari segi tema dan moral yaitu berkaitan dengan inti atau kandungan dari isi atau pesan komik yang akan disampaikan dapat berupaisi dari materi pelajaran atau berupa pesan-pesan moral, misalnya pesan untuk tidak malas belajar matematika, atau pesan untuk saling menghargai sesama teman dan lain-lain.

Kemudian dari segi gambar dan bahasa komik matematika dibuat dengan gambar-gambar yang unik diselingi dengan bahasa yang unik juga sehingga siswa bisa menikmatinya ceritanya, misalnya dengan kata-kata: “Aku rindu dengan rumus-rumusmu” dikreasikan dengan gambar seseorang siswa memegang benda yang bertuliskan matematika. Bahasa dan gambar yang unik akan menarik perhatian siswa dan membuat siswa menikmati cerita-cerita yang disajikan.

Dalam penelitian ini komik dikembangkan menjadi media pembelajaran matematika yang diharapkan mampu mengembangkan konitif siswa sehingga siswa mudah dalam memahami materi, dengan demikian tentu hasil belajar matematika siswa akan meningkat.

B. Kerangka Berfikir

Media komik bisa diterapkan dalam pembelajaran matematika, penyajian komik sebagai media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik komik dan karaktersitik media pembelajaran. Kedudukan komik dapat menggantikan buku teks pelajaran maupun sebagai pendamping buku teks pelajaran dalam proses pembelajaran, oleh karenanya media pembelajaran komik disusun disesuaikan dengan buku teks pelajaran.

Kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi pelajaran.

Sebagai media visual media komik dirancang untuk mempengaruhi minat belajar siswa. Materi pembelajaran yang dikemas dalam alur cerita yang jelas akan membuat materi tersebut bertahan lebih lama dalam ingatan siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika siswa komik juga berpotensi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga hasil belajar siswa akan jauh lebih baik.

Adapun beberapa alasan yang menjadi landasan bahwa media komik mampu mempengaruhi hasil belajar matematika siswa kelas VII di Mts Al-Ittihadiyah adalah: (1). Media komik didominasi dengan gambar. Gambar

merupakan media visual yang disukai oleh siswa. Ketika guru menjelaskan materi tentang bangun ruang secara verbal, misalnya guru menjelaskan bahwa kubus itu berbentuk persegi, memiliki ruang, volume, bidang, diagonal bidang, rusuk dan sisi. Penjelasan guru akan sulit dipahami siswa jika guru tidak menunjukkan bagaimana contoh kubus, tentu siswa akan bertanya bagaimana bentuk kubus, dan meminta guru untuk menggambarkan kubus. Ini artinya gambar mempunyai pengaruh yang besar untuk meningkatkan pemahaman siswa. Media komik di desain dengan gambar-gambar yang menarik dan memiliki makna sehingga ketika siswa melihat gambar dia akan memahami sesuatu. Misalnya dalam komik terdapat gambar “harimau sedang memakan benda yang berisikan rumus matematika”, tentu siswa akan fokus pada gambar dan memahami rumus apa yang dimakan harimau tersebut. (2). Media komik berisi cerita humor. Humor adalah sesuatu yang lucu, isi cerita dalam komik dibuat disesuaikan dengan materi pelajaran dan diselengi dengan cerita-cerita lucu. Dengan cerita-cerita lucu siswa akan menikmati proses belajar dan membuat kesan belajar itu menyenangkan. Hal ini karena siswa lebih tertarik dengan belajar yang diselengi dengan humor ketimbang belajar yang terlalu serius, kenyataannya adalah siswa lebih menyukai guru yang humoris dibandingkan guru yang terlalu serius. Misalnya dalam komik terdapat cerita tentang “seorang pemuda yang tiba-tiba menjadi ganteng karena paham dengan matematika”. cerita-cerita lucu inilah yang menjadi daya tarik untuk membuat siswa senang belajar. (3). Materi yang disajikan mudah dipahami. Dengan tampilan visualnya media komik dikembangkan dengan memadukan anatara gambar dan kata-kata yang dikreasikan semenarik mungkin. Gambar-gambar yang ada pada komik mampu mewakili guru dalam menjelaskan

sesuatu, ditambah lagi dengan teks cerita pada komik, sehingga materi yang disajikan dalam bentuk komik akan mudah dipahami oleh siswa.

Dari teori-teori yang telah dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media komik cukup baik digunakan untuk pembelajaran dan mampu menarik minat belajar siswa, sehingga dengan menggunakan media komik siswa akan senang belajar dan tentu hasil belajar siswa akan meningkat. Dalam penelitian ini komik akan diterapkan pada pembelajaran matematika untuk mengetahui adanya pengaruh media komik terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII di Mts Al-Ittihadiyah.

C. Pelitian yang Relevan

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap hasil belajar. Penelitian-penelitian ini menjadi acuan untuk mengetahui baik atau tidaknya penelitian yang akan dilakukan selanjutnya dengan judul yang relevan.

Adapun penelitian yang sudah dilakukan diantaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakuakan oleh Asri Anita dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Konsep Faktor dan Kelipatan”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media komik lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *Assignment Random Sampling*. Sampel penelitian yang pertama

berjumlah 30 siswa untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media komik. Sampel yang kedua berjumlah 30 siswa untuk kelas kontrol tanpa menggunakan media komik. Analisis data proses kedua kelompok menggunakan uji-t, diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 5,17 dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,00, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Indaryati yang berjudul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V”. Hasil penelitian ini menunjukkan motivasi belajar siswa di kelas eksperimen sebelum menggunakan media komik pembelajaran matematika 28,33 dengan kategori kurang setuju. Setelah proses pembelajaran menggunakan media komik pembelajaran matematika motivasi siswa di kelas eksperimen menjadi 41,40 dengan kategori sangat setuju. Ini berarti ada peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum menggunakan media dengan setelah menggunakan media komik pembelajaran matematika. Untuk hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, ketuntasan belajar siswa mencapai 92,59% dari jumlah siswa telah mendapatkan nilai di atas KKM, dan hanya 7,41% yang tidak mencapai ketuntasan belajar. Ini berarti media komik pembelajaran matematika dapat dikatakan efektif meningkatkan prestasi belajar siswa.

D. Pengajuan Hipotesis.

Berdasarkan latar belakang, kajian teori, dan kerangka berfikir yang telah diuraikan, maka diajukan hipotesis penelitian ini yaitu: Adanya pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa kelas Vii Mts Al-Ittihadiyah Desa Percut.

Adapun hipotesis yang mungkin terjadi adalah:

1. H_a = terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media komik dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media komik.
2. H_o = tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media komik dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media komik

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Swasta Al-Ittihadiyah di jalan Yusuf Jintan dusun X desa Percut, kecamatan Percut Sei Tuan, kabupaten Deli Serdang. Alasan peneliti memilih Madrasah tersebut berdasarkan observasi peneliti bahwa sekolah tersebut memiliki beberapa masalah tentang hasil belajar matematika siswa khususnya pada siswa kelas vii, sehingga perlunya dilakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

B. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain eksperimen dalam penelitian ini adalah Desain eksperimen semu, yaitu individu subjek sudah berada dalam kelompok kelas yang akan dibandingkan. Penempatan subjek ke dalam kelompok yang akan dibandingkan dalam desain eksperimental semu tidak dilakukan secara acak.⁴⁰

Dalam desain penelitian ini terdapat dua kelas yang terlibat, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini peneliti ingin menyelidiki adanya pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa, dengan cara menerapkan media komik dalam pembelajaran kepada kelas

⁴⁰ Neliwati, (2018), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Medan: Widya Puspita, hal. 91

eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik dalam pembelajaran.

C. Populasi dan Sampel

Menurut Indra populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.⁴¹

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas vii MTs Al-Ittihadiyah Desa Percut, yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VII-1 dengan jumlah siswa 30 orang dan kelas VII-2 berjumlah 30 orang.

Sampel adalah sebahagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Menurut Suharsimi dalam Indra⁴² penelitian populasi dilakukan jika jumlah populasi di bawah 100 orang. Apabila populasi lebih dari 100 orang maka harus dilakukan pengambilan sampel.

Dalam penelitian ini sampel yang akan diteliti sama dengan jumlah populasi dengan karakteristik yang sama yaitu peserta didik diberikan materi dengan kurikulum yang sama dan tidak ada pembagian kelas unggulan, artinya populasi tersebut adalah homogen. Maka sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas vii MTs Al-Ittihadiyah sebanyak 60 orang, yang terdiri dari kelas VI-2 sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VII-1 sebanyak 30 siswa sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dalam pembelajarannya menggunakan media komik, sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan media komik (pembelajaran konvensional).

⁴¹ Indra Jaya, Ardat, (2013), *Penerapan Stastik untuk Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, hal. 20

⁴² *Ibid.*, hal. 32

D. Defenisi Operasional

Dalam penelitian ini memiliki dua macam variabel yaitu variabel bebas (*independent Variabel*) dan variabel terikat (*devenden variabel*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media komik (X), untuk variabel terikat adalah hasil belajar siswa (Y). Berikut adalah penjelasan dari variabel-variabel tersebut:

1. Media komik

Media komik merupakan salah satu media visual yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika. Pada hakikatnya komik merupakan cerita yang dikembangkan lewat gambar dan kata dan identik dengan cerita lucu atau humor. Dengan tampilannya yang menarik dan memuat cerita humor terkait materi matematika yang diajarkan penerapan media komik pada pembelajaran matematika diharapkan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Berikut adalah langkah-langkah penerapan media komik pada kelas vii MTs Al-Ittihadiyah Desa Percut: (1) guru membagikan komik matematika yang telah dirancang dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa; (2) guru menjelaskan tujuan komik matematika untuk siswa; (3) siswa membaca komik matematika; (4) guru menjelaskan sedikit tentang materi yang diajarkan untuk memperkuat pemahaman siswa; (4) siswa mendefinisikan materi yang diajarkan; (5) guru memberikan soal kepada siswa; (6) siswa menjawab soal yang diberikan guru.

2. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil atau perubahan yang dialami siswa setelah mengalami proses belajar perubahan tersebut dapat berupa perubahan dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar yang diharapkan setelah siswa belajar menggunakan media komik adalah adanya perubahan yaitu dari segi kognitif pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan akan semakin meningkat, kemudian dari segi afektif, sikap siswa untuk mengikuti pembelajaran akan semakin baik. Misalnya sebelumnya siswa tidak peduli atau tidak memperhatikan guru menjelaskan dan menerangkan materi, setelah menerapkan media komik siswa akan lebih aktif dan serius untuk belajar matematika.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini adalah berbentuk tes. Tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar berbentuk tes pilihan ganda. Tes pilihan ganda merupakan tes objektif dimana masing-masing tes disediakan lebih dari kemungkinan jawaban, dan hanya satu dari pilihan-pilihan tersebut yang benar atau yang paling benar.⁴³ siswa yaitu berupa soal uraian yang berjumlah sepuluh butir soal. Adapun tes diberikan setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan khusus.

Untuk melihat apakah soal yang akan diujikan valid atau tidak perlu diuji validitas soal, reabilitas soal, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal.

⁴³ Asrul dkk, (2014), *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: Citapustaka Media, hal.

1. Uji Validitas Soal

Untuk menvalidkan butir soal yang akan dites menggunakan rumus *product moment* angka kasar yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(N \sum x^2) - (\sum x)^2\} \{(N \sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

x = Skor butir soal

y = Skor total soal

r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor butir dan skor total

N = Banyak siswa

Kriteria pengujian validitas adalah butir soal akan valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$ (r_{tabel} diperoleh dari nilai kritis *r product moment*).

2. Uji Reabilitas Soal

Uji reabilitas yaitu pengujian terhadap indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya dan diandalkan.⁴⁴ Alat ukur disebut memiliki reabilitas yang tinggi apabila alat ukur itu memberikan hasil pengukuran yang konsisten. Ini berarti untuk tes hasil belajar harus memiliki reabilitas yang dapat dipercaya, yaitu apabila alat ukur itu dites berkali-kali terhadap subjek yang sama maka hasilnya selalu sama atau relatif sama. Untuk menguji reabilitas tes dapat menggunakan rumus KR-20 sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(s^2 - \frac{\sum pq}{s^2} \right)$$

⁴⁴ Juliansah Noor, (2015), *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kencana, hal. 130

Keterangan:

r_{11} = Nilai reabilitas

n = Banyaknya butir soal

S^2 = Varians skor

p = Proporsi subjek yang menjawab benar

q = Proporsi subjek yang menjawab salah

Adapun kriteria reabilitas tes sebagai berikut:

- a. $0,00 \leq r_{11} < 0,20$: Reabilitas sangat rendah
- b. $0,21 \leq r_{11} < 0,40$: Reabilitas rendah
- c. $0,41 \leq r_{11} < 0,60$: Reabilitas sedang
- d. $0,61 \leq r_{11} < 0,80$: Reabilitas tinggi
- e. $0,81 \leq r_{11} < 1,00$: Reabilitas sangat tinggi

3. Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit atau tingkat kesukarannya standar. Ukuran menentukan tingkat kesukaran soal dapat digunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Jumlah siswa yang menjawab benar

S = Jumlah siswa yang mengikuti tes

Adapun kriteria penentuan indeks kesukaran diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. 0,00 - 0,30 : Soal dengan kategori sukar
- b. 0,30 - 0,70 : Soal dengan kategori sedang
- c. 0,70 - 1,00 : Soal dengan kategori mudah

4. Daya Pembeda Soal

Dalam menghitung daya pembeda soal terlebih dahulu skor dari responden diurutkan dari yang tertinggi hingga yang terendah. Untuk menghitung daya pembeda soal dapat digunakan rumus⁴⁵:

$$D = \frac{B_A - B_B}{J_A - J_B}$$

Keterangan:

D = Daya pembeda soal

B_A = Banyak siswa kelompok atas yang menjawab soal benar

B_B = Banyak siswa kelompok bawah yang menjawab soal benar

J_A = jumlah peserta kelompok atas

J_B = jumlah peserta kelompok bawah

Adapun kriteria tingkat daya pembeda soal adalah sebagai berikut:

- a. 0,00 - 0,20 = Buruk
- b. 0,20 - 0,40 = Cukup
- c. 0,40 - 0,70 = Baik
- d. 0,70 - 1,00 = Baik Sekali

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes yaitu dengan *posttest* dan *pretest* untuk melihat hasil belajar matematika siswa pada

⁴⁵ Asrul, *Op. cit.*, hal. 153

kelas eksperimen dan kontrol. Tes yang digunakan untuk melihat hasil belajar matematika siswa dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal.

G. Teknik Analisis Data

Setelah data Hasil Belajar diperoleh maka data akan diolah melalui beberapa tahap yaitu:

1. Analisis Statistik

a. Menghitung mean

Mean merupakan nilai yang dapat mewakili sekelompok data.⁴⁶ Adapun untuk menghitung mean menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_1 x_1}{f_1}$$

b. Menghitung standar deviasi

Standar deviasi dapat dihitung menggunakan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N} - \left(\frac{\sum x}{N}\right)^2}$$

Keterangan:

SD = Standar deviasi

$\frac{\sum x^2}{N}$ = Tiap skor dikuadratkan lalu dijumlahkan kemudian dibagi dengan N

$\left(\frac{\sum x}{N}\right)^2$ = Semua skor dijumlahkan, dibagi dengan N, lalu dikuadratkan.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

⁴⁶ Indra Jaya, Ardat, *Op. cit.*, hal. 82

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas skor tes pada masing-masing kelompok menggunakan uji normalitas *liliefors*. Berikut langkah-langkah uji normalitas *liliefors*:

- 1) Mencari bilangan baku menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{S}$$

Dengan \bar{x} = rata-rata sampel dan S = Simpangan baku (standar deviasi)

- 2) Menghitung peluang dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, dihitung $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$; dengan P = proporsi
- 3) Menghitung proporsi menggunakan rumus:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, z_3, \dots, z_n}{n}$$

- 4) Menghitung selisih $[F(Z_i) - S(Z_i)]$, kemudian menentukan harga mutlaknya, lalu mengambil harga yang paling besar sebagai L_0 untuk kemudian dibandingkan dengan L_{tabel}
- 5) Membandingkan L_0 dengan L_{tabel} .

Adapun hipotesis normalitas yang diajukan adalah:

H_0 : sebaran data hasil belajar berdistribusi normal

H_a : sebaran data hasil belajar berdistribusi tidak normal

Dengan kriteria pengujian yaitu apabila $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan kata lain jika $L_0 < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kelas kontrol (X) dan kelas eksperimen (Y) memiliki harga varian yang relatif sama atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji varians dua peubah bebas.

Uji statistik yang akan digunakan yaitu dengan uji –F, dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}}$$

Dengan hipotesis yang diajukan yaitu:

H_0 : sebaran data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen

H_a : sebaran data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima.

c. Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini akan diuji menggunakan pengujian hipotesis komparatif meggunakan rumus t-test. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah variabel x mempengaruhi variabel y secara signifikan atau tidak, yaitu dengan mencari perbedaan hasil belajar dua sampel kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun rumus uji t yang akan digunakan yaitu:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = Distribusi t

\bar{x}_1 = Rata-rata data hasil belajar kelas eksperimen

\bar{x}_2 = Rata-rata data hasil belajar siswa kelas kontrol

n_1 = Banyaknya siswa kelas eksperimen

n_2 = Banyaknya siswa kelas kontrol

S_1^2 = Varians *posttest* kelas eksperimen

S_2^2 = Varians *posttest kelas* kontrol

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a = ada perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media komik dan yang diajar tanpa menggunakan media komik.

H_0 = tidak ada perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media komik dan yang diajar tanpa menggunakan media komik.

Setelah diperoleh nilai t_{hitung} maka nilai t_{hitung} dibandingkan dengan harga t_{tabel} yang diperoleh dari daftar distribusi t. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ berarti ada pengaruh yang signifikan antara variabel x dengan variabel y (H_0 ditolak dan H_a diterima). Sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ berarti tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel x dengan variabel y (H_0 diterima dan H_a ditolak).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Hasil Temuan Umum Penelitian

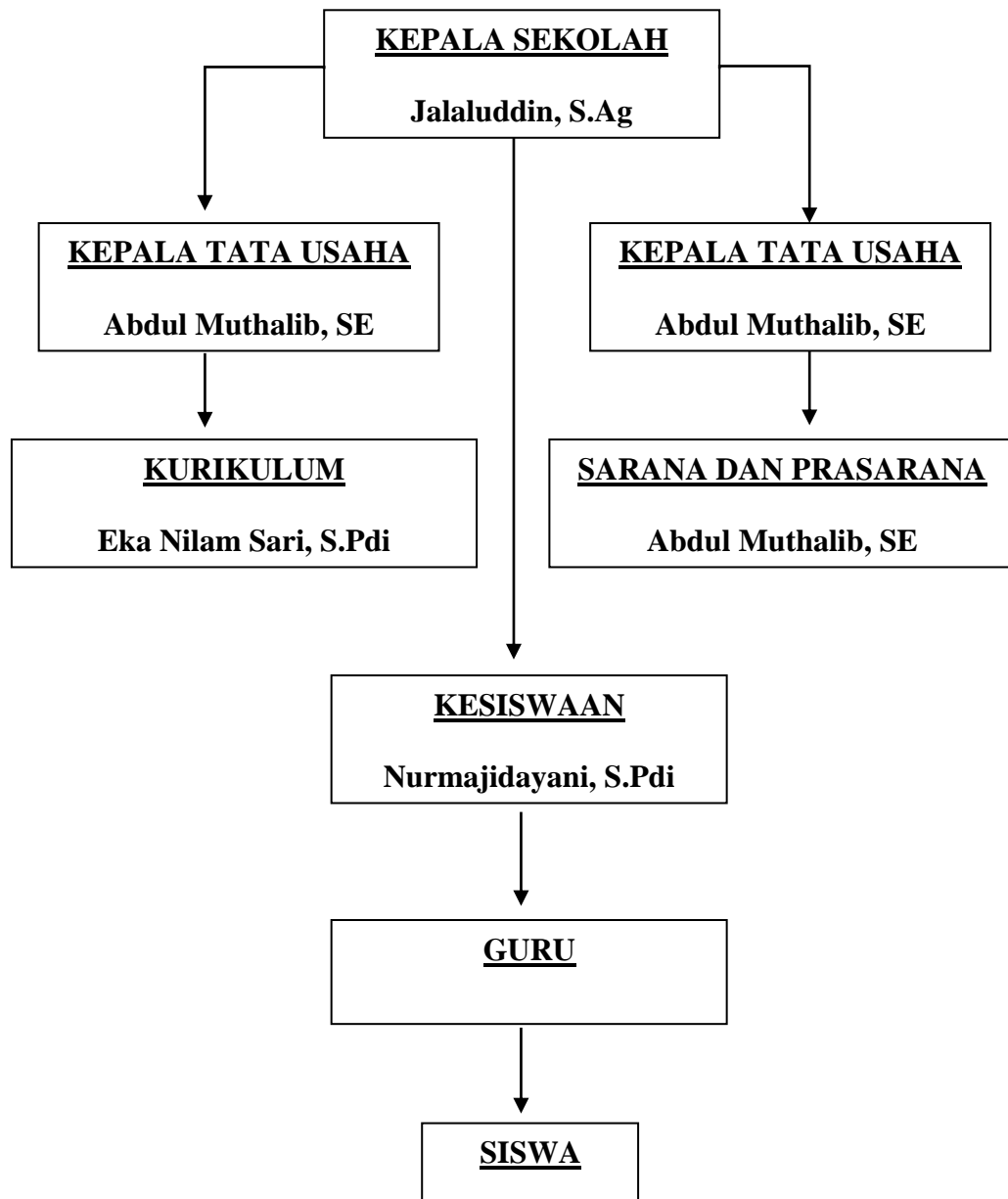
a. Profil Madrasah

Penelitian ini dilakukan di MTs Al-Ittihadiyah Desa Percut, kecamatan Percut Sei Tuan, kabupaten Deli Serdang provinsi Sumatera Utara. MTs Al-Ittihadiyah Desa Percut berdiri pada tahun 1985, didirikan pertama kali oleh bapak Asnan B.A.

Madrasah ini berdiri atas saran dan usulan dari warga setempat yaitu orang tua siswa dari SD Patria Al-Ittihadiyah Percut untuk membuat sekolah lanjutan yang berbasis agama Islam. Maka yayasan membuat sekolah yang berbasis agama yaitu MTs Al-Ittihadiyah Percut. Sebelum gedung sekolah ini dibangun pada awalnya siswa belajar menggunakan ruang kelas dari SD Patria Al-Ittihadiyah Percut. Selang tiga tahun atas kerja sama masyarakat setempat maka dibangun tiga ruang kelas untuk MTs Al-Ittihadiyah Percut.

Pertama kali MTs Al-Ittihadiyah dikepalai oleh bapak Asnan B.A sejak awal madrasah dibuka hingga tahun 2002. Selanjutnya jabatan kepala madrasah dilanjutkan oleh bapak Jalaluddin, S.Ag sampai saat sekarang ini.

b. Struktur Organisasi



Sumber: MTs Al-Ittihadiyah Percut T.A 2017/2018

Gambar 4.1 Struktur Organisasi MTs Al-Ittihadiyah Percut

c. Visi dan Misi

Madrasah Al-Ittihadiyah mempunyai visi yaitu “Terwujudnya Lulusan Madrasah yang Cerdas, Berakhlaqul Karimah, Terampil dan Inovatif dilandasi IMTAQ”.

Misi Madrasah Al-Ittihadiyah adalah:

1. Menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga mampu berprestasi secara optimal sesuai potensi yang dimiliki.
2. Membekali siswa dengan keimanan, ketakwaan, dan akhlaqul karimah melalui pemberdayaan mata pelajaran Agama Islam
3. Menumbuhkan sikap dan kepribadian yang santun, beretika, dan berestetika tinggi
4. Menumbuhkan kreatifitas dan inovasi siswa
5. Menumbuhkan kesadaran siswa agar mampu menjadikan ajaran dan nilai-nilai Islam sebagai landasan dan pola berfikir, bersikap dan bertindak laku dalam kehidupan sehari-hari.

d. Tenaga Kependidikan

Tenaga kependidikan / guru yang ada di Madrasah Al-Ittihadiyah sebanyak 21 orang yaitu 5 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Nama-nama tenaga kependidikan telah direkapitulasi dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1

Rekapitulasi Tenaga Kependidikan Laki-laki

No	Nama Guru	Mata Pelajaran	Kelas
1	Syahdan, S.Pd, M.Si	Bahasa Inggris	VII, VIII, IX
2	M. Yusuf, S.Pdi	Bahasa Arab	VII, VIII, IX

3	Dedi Effendi, S.Pd	PJOK	VIII, IX
4	Abdul Wahab, S.T, S.Pdi	TIK	IX
5	Zulfakhri, S.Pd	PJOK	VII

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat 5 guru laki-laki yang mengajar mata pelajaran yang berbeda di kelas VII sampai dengan kelas IX.

Adapun rekapitulasi tenaga pendidikan perempuan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2

Rekapitulasi Tenaga Kependidikan Perempuan

No	Nama Guru	Mata Pelajaran	Kelas
1	Dra. Herawaty	IPS	VIII, IX
2	Nurbajidayani, S.Pdi	Fiqih	VII, VIII, IX
3	Aminah, S.Pd	IPA	VIII
4	Yeni Susilawati, S.Pd	Bahasa Indonesia	VIII, IX
5	Kustini, S.Pd	Matematika	VII, VIII
6	Rusliani, S.Pd	IPA	VII, IX
7	Eka Nilam Sari, S.Pd	Matematika	VII, VIII
8	Suhariatik, S.Km	IPA	IX
9	Saptiani, S.Ag	Aqidah Akhlaq	VII, VIII, IX
		Qur'an Hadits	VIII, IX
10	Siti Zulaiha, S.Pdi	Bahasa Arab	VII
		Qur'an Hadits	VII, IX

		BTQ	VII, VII, IX
11	Dra. Siti Aisyah, S.Pdi	SKI	VII, VIII, IX
12	Sasmitha Fawani, S.Pd	IPS	VII
		TIK	VII,VII
13	Aznar Warawu, S.Pdi	Qur'an Hadits	VII
		Praktik Ibadah	VII, VIII, IX
14	Desi Ariani, S.Pd	Bahasa Indonesia	VII
15	Damai Yanti Rezkia, S.Pd	PKN	VII,VIII, IX
16	Shinta Wijayanti, S.Pd	SBK	VII,VIII, IX

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat 16 guru perempuan yang mengajar mata pelajaran yang berbeda-beda di kelas VII sampai dengan kelas IX.

e. Jumlah Siswa MTs AL-Ittihadiyah

Madrasah Al-Ittihadiyah memiliki siswa sebanyak 326 siswa yang terdiri dari 3 tingkatan kelas, yaitu kelas VII, VIII, dan IX.

Berikut adalah tabel jumlah siswa madrasah Al-Ittihadiyah:

Tabel 4.3

Data Siswa MTs AL-Ittihadiyah Desa Percut

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	VII	24	36	60
2	VIII	37	44	81
3	IX	36	58	94
Jumlah Total				326

Dari tabel di atas pada kelas VII terdapat 24 orang siswa laki-laki dan 36 orang siswa perempuan, kemudian pada kelas VIII terdapat 37 orang siswa laki-laki dan 44 orang siswa perempuan, serta pada kelas IX terdapat 36 orang siswa laki-laki dan 58 orang siswa perempuan. Sehingga total seluruh siswa yang ada di MTs Al-Ittihadiyah Percut adalah berjumlah 326 orang siswa.

f. Sarana dan Prasarana

Sarana dan Prasarana merupakan penunjang agar proses belajar dan mengajar berjalan dengan baik. Adapun sarana dan prasarana yang ada di MTs Al-Ittihadiyah Percut ada pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4

Sarana dan Prasarana MTs Al-Ittihadiyah Percut

No	Jenis Prasarana	Jumlah	Keadaan / Kondisi				Luas m ²
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat	
1	Ruang Kelas	4			1	3	196
2	Ruang Perpustakaan	1				1	9
3	Ruang Kepala Sekolah	1			1		9
4	Ruang Guru	1			1		16
5	Ruang Tata Usaha	1			1		6
6	Ruang BK	1			1		6

7	Ruang UKS	1				1	6
8	Ruang OSIS	1				1	6
9	Musholla	1			1		35
10	Gudang	1				1	6
11	Ruang Sirkulasi	1				1	36
12	Kamar Mandi	3			1	2	11
13	Lapangan Olahraga	1				1	400

2. Hasil Temuan Khusus Penelitian

Sebelum dilakukan tes hasil belajar menggunakan instrumen tes pilihan berganda sebanyak 20 butir soal, peneliti menguji instrumen soal tersebut pada kelas viii MTs Al-Ittihadiyah untuk kemudian diuji validitas butir soalnya dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment*. Berdasarkan hasil perhitungan validitas soal ternyata seluruh butir soal valid, artinya semua soal dapat digunakan sebagai tes hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah hasil perhitungan validitas diketahui, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Dari hasil perhitungan reliabilitas diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan seluruh soal dinyatakan reliabel.

Setelah uji validitas dan reliabilitas soal selanjutnya adalah menguji taraf kesukaran dan daya beda soal. Berdasarkan hasil perhitungan taraf kesukaran soal diperoleh 10 soal dengan kategori mudah dan 10 soal dengan kategori sedang. Sementara berdasarkan hasil perhitungan daya beda soal terdapat 13 soal dengan kategori baik dan 7 soal dengan kategori cukup.

Setelah seluruh soal dinyatakan layak untuk digunakan sebagai soal tes hasil belajar, maka dilakukan tes hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sebelum dan sesudahnya diberi perlakuan khusus yaitu pembelajaran dengan menggunakan media komik pada kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa menggunakan medias komik atau pembelajaran konvensional pada kelas kontrol pada materi persamaan linear satu variabel (PLSV).

a. Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen (Pembelajaran menggunakan Media Komik)

Setelah dilakukan tes hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen pada materi Persamaan Linear Satu Variabel diperoleh dua data hasil belajar, yaitu hasil belajar kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan belajar dengan menggunakan media komik.

1) Data Hasil Belajar Kemampuan Awal Siswa Kelas Eksperimen (Pretest)

Data yang diperoleh dari tes awal hasil belajar yaitu dengan tes soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal pada kelas eksperimen sebelum diterapkan penggunaan media komik yaitu diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50 dengan nilai rata-rata 70, skor varians sebesar 137,93 dan skor simpangan baku atau standar deviasi sebesar 11,74. Berdasarkan data hasil belajar bahwasanya terdapat 17 siswa yang memiliki nilai di bawah nilai standar KKM yaitu di bawah 75. Artinya pada tes awal di kelas eksperimen terdapat 17 siswa yang hasil belajar matematikanya rendah.

Berikut adalah tabel distribusi frekuensi data pretest hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen.

Tabel 4.5

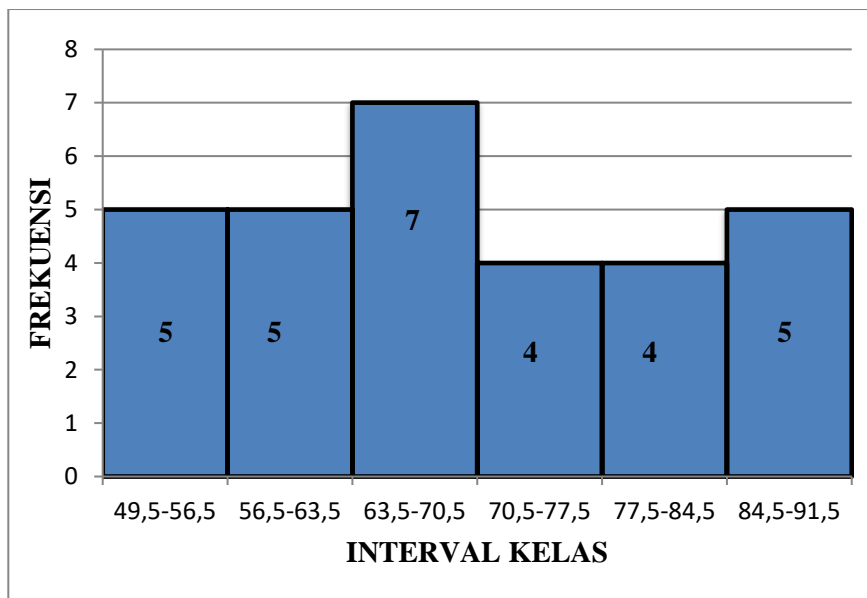
Distribusi Frekuensi Data Pretest kelas Eksperimen

Kelas	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)
1	49,5-56,5	5	5	16,67
2	56,5-63,5	5	10	16,67
3	63,5-70,5	7	17	23,33
4	70,5-77,5	4	21	13,33
5	77,5-84,5	4	25	13,33
6	84,5-91,5	5	30	16,67
Jumlah		30		100

Berdasarkan data tersebut dapat dibentuk histogram data kelompok sebagai berikut:

Gambar 4.2

Histogram Data Hasil Belajar Pretest Kelas Eksperimen



2) Data Hasil Belajar Kemampuan Akhir Siswa Kelas

Eksperimen (Posttest)

Data yang diperoleh dari tes akhir hasil belajar yaitu dengan tes soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal pada kelas eksperimen setelah diterapkan penggunaan media komik pada pembelajaran matematika yaitu diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70 dengan nilai rata-rata 84,17, skor varians sebesar 82,90 dan skor simpangan baku atau standar deviasi sebesar 9,10. Berdasarkan data hasil belajar dapat dilihat bahwasanya hampir seluruh siswa memiliki nilai yang memenuhi nilai standar KKM. Hanya terdapat 3 orang siswa yang memiliki nilai di bawah nilai KKM.

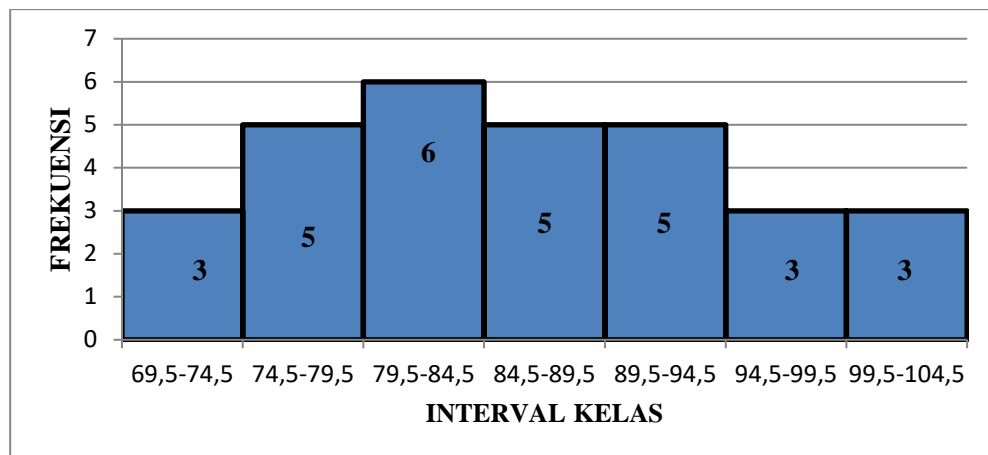
Berikut adalah tabel distribusi frekuensi data posttest hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen.

Tabel 4.6

Distribusi Frekuensi Data Posttest Kelas Eksperimen

Kelas	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)
1	69,5-74,5	3	3	10,00
2	74,5-79,5	5	8	16,67
3	63,5-84,5	6	14	20,00
4	84,5-89,5	5	19	16,67
5	89,5-94,5	5	24	16,67
6	94,5-99,5	3	27	10,00
	99,5-104,5	3	30	10,00
Jumlah		30		100

Berdasarkan data tersebut dapat dibentuk histogram data kelompok sebagai berikut:

Gambar 4.3**Histogram Data Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen****b. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol tanpa menggunakan Media****Komik (Pembelajaran Konvensional)**

Setelah dilakukan tes hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen pada materi Persamaan Linear Satu Variabel diperoleh dua data hasil belajar, yaitu hasil belajar kelas kontrol sebelum dan sesudah diberi perlakuan belajar dengan tanpa menggunakan media komik atau pembelajaran konvensional.

**1) Data Hasil Belajar Kemampuan Awal Siswa Kelas Kontrol
(Pretest)**

Data yang diperoleh dari tes awal hasil belajar yaitu dengan tes soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal pada kelas kontrol sebelum diterapkan pembelajaran konvensional yaitu diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50 dengan nilai rata-rata 69,16, skor varians sebesar 113,93 dan skor simpangan baku atau standar deviasi sebesar 10,67. Berdasarkan data hasil belajar dapat dilihat bahwasanya terdapat 18 siswa yang memiliki nilai di bawah nilai standar KKM

yaitu di bawah 75. Artinya pada tes awal di kelas kontrol terdapat 18 siswa yang memiliki hasil belajar matematika rendah.

Berikut adalah tabel distribusi frekuensi data pretest hasil belajar matematika siswa pada kelas kontrol.

Tabel 4.7

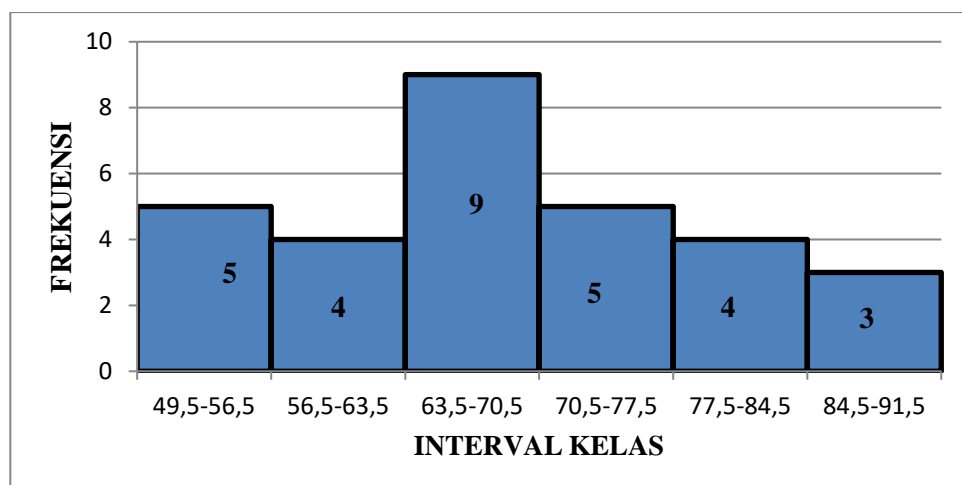
Distribusi Frekuensi Data Pretest Kelas Kontrol

Kelas	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)
1	49,5-56,5	5	5	16,67
2	56,5-63,5	4	9	13,33
3	63,5-70,5	9	18	30,00
4	70,5-77,5	5	23	16,67
5	77,5-84,5	4	27	13,33
6	84,5-91,5	3	30	10,00
Jumlah		30		100

Berdasarkan data tersebut dapat dibentuk histogram data kelompok sebagai berikut:

Gambar 4.4

Histogram Data Hasil Belajar Pretest Kelas Kontrol



2) Data Hasil Belajar Kemampuan Akhir Siswa (Postest)

Data yang diperoleh dari tes akhir hasil belajar yaitu dengan tes soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal pada kelas kontrol setelah diterapkan pembelajaran konvensional pada pembelajaran matematika yaitu diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50, dengan nilai rata-rata 72,50, skor variansi sebesar 118,53 dan skor simpangan baku atau standar deviasi sebesar 10,88. Berdasarkan hasil belajar dapat dilihat bahwasanya terdapat 12 orang siswa memiliki nilai di bawah standar KKM.

Berikut adalah tabel distribusi frekuensi data posttest hasil belajar matematika siswa pada kelas kontrol.

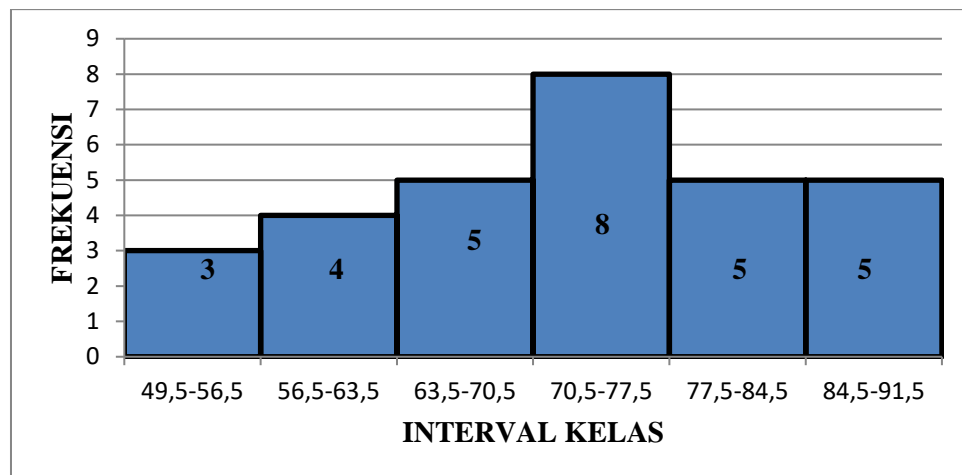
Tabel 4.8

Distribusi Frekuensi Data Posttest Kelas Kontrol

Kelas	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)
1	49,5-56,5	3	3	10,00
2	56,5-63,5	4	7	13,33
3	63,5-70,5	5	12	16,67
4	70,5-77,5	8	20	26,67
5	77,5-84,5	5	25	16,67
6	84,5-91,5	5	30	16,67
Jumlah		30		100

Berdasarkan data tersebut dapat dibentuk histogram data kelompok sebagai berikut:

Gambar 4.5

Histogram Data Hasil Belajar Posttest Kelas Kontrol**B. Uji Persyaratan Analisis**

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis maka data yang diperoleh perlu diuji persyaratan analisis terlebih dahulu yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Dengan menggunakan rumus liliefors maka diperoleh hasil perhitungan uji normalitas sebagai berikut:

a. Data Hasil Belajar Pretest pada Kelas Eksperimen

Hasil perhitungan uji normalitas data hasil belajar sebelum diberi perlakuan belajar menggunakan media komik pada materi PLSV, diperoleh nilai $L_o = 0,136$ dengan nilai $L_{tabel} = 0,161$. Dari data tersebut diperoleh $L_o < L_{tabel}$. Dengan demikian Hipotesis H_0 diterima dan dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pretest pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Data Hasil Belajar Posttest pada Kelas Eksperimen

Hasil perhitungan uji normalitas data hasil belajar setelah diberi perlakuan belajar menggunakan media komik pada materi PLSV , diperoleh nilai $L_o = 0,143$ dengan nilai $L_{tabel} = 0,161$. Dari data tersebut diperoleh $L_o < L_{tabel}$ Dengan demikian Hipotesis H_0 diterima dan dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar posttest pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

c. Data Hasil Belajar Pretest pada Kelas Kontrol

Hasil perhitungan uji normalitas data hasil belajar sebelum diberi perlakuan belajar tanpa menggunakan media komik pada materi PLSV , diperoleh nilai $L_o = 0,105$ dengan nilai $L_{tabel} = 0,161$. Dari data tersebut diperoleh $L_o < L_{tabel}$ Dengan demikian Hipotesis H_0 diterima dan dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pretest pada kelas kontrol berdistribusi normal.

d. Data Hasil Belajar Posttest pada Kelas Kontrol

Hasil perhitungan uji normalitas data hasil belajar setelah diberi perlakuan belajar tanpa menggunakan media komik pada materi PLSV , diperoleh nilai $L_o = 0,108$ dengan nilai $L_{tabel} = 0,161$. Dari data tersebut diperoleh $L_o < L_{tabel}$ Dengan demikian Hipotesis H_0 diterima dan dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar posttest pada kelas kontrol berdistribusi normal.

Secara ringkas hasil uji normalitas data ada pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9

Rekapitulasi Perhitungan Uji Normalitas

No	Data	Kelas	L_o	L_{tabel}	Kesimpulan
1	Pretest	Eksperimen	0,136	0,161	Normal
		Kontrol	0,105	0,161	Normal
2	Posttest	Eksperimen	0,143	0,161	Normal
		Kontrol	0,108	0,161	Normal

Dari data di atas maka dapat disimpulkan bahwa seluruh data hasil belajar siswa berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk mengetahui apakah masing-masing kelompok sampel berasal dari populasi yang sama. Pengujian homogenitas dapat dilakukan dengan dua pengujian yaitu uji homogenitas dengan rumus varians terbesar dibagi varians terkecil dan uji homogenitas dengan rumus Barlet.⁴⁷

Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan rumus F_{hitung} yaitu dengan membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil. Apabila didapat $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dapat disimpulkan kedua sampel homogen.

Uji Homogen dilakukan pada sampel kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Data Pretest pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil perhitungan homogenitas antara data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh varians kelas eksperimen sebesar 137, 93 dan varians kelas kontrol sebesar 113,93. Dengan membandingkan varians kedua sampel maka di peroleh F_{hitung} sebesar 1,21 sedangkan nilai $F_{tabel} = 1,87$. Dari data tersebut diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data hasil belajar pada kedua sampel adalah homogen.

b. Data Posttest pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil perhitungan homogenitas antara data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh varians kelas eksperimen sebesar 82,90. dan varians kelas

⁴⁷ *Ibid.*, hal. 261

kontrol sebesar 118,53 Dengan membandingkan varians kedua sampel maka diperoleh F_{hitung} sebesar 0,69 sedangkan nilai $F_{tabel} = 1,87$. Dari data tersebut diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data hasil belajar pada kedua sampel adalah homogen.

Berikut adalah tabel hasil uji homogenitas pada kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.10

Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Data	Kelas	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
1	Pretest	Eksperimen	137, 93	1,21	1,87	Homogen
		Kontrol	113,93			
2	Posttest	Eksperimen	82,90	0,69	1,87	Homogen
		Kontrol	118,53			

C. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka dilakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis dilakukan pada data hasil belajar posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat adanya perbedaan hasil belajar matematika pada materi PLSV antara keduanya.

Untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel dapat menggunakan rumus t-test dua rata-rata. Dalam melakukan uji dengan t-test maka ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan yaitu apakah kedua data berkorelasi, jumlah sampel kedua data sama, rata-rata kedua sampel sama dan variannya sama.⁴⁸

⁴⁸ *Ibid.*, hal. 187

Karena jumlah sampel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama yaitu sebanyak 30 orang siswa dan varians keduanya juga sama atau homogen maka rumus yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah menggunakan t-test atau uji-t menggunakan rumus yang telah ditentukan. Dengan taraf kesalahan 0,05, apabila diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis H_a diterima dan hipotesis H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 4,50$, sedangkan t_{tabel} didapat dari tabel dengan $dk = (n_1 + n_2) - 2 = (30 + 30) - 2 = 58$. Karena t_{hitung} dengan dk 58 tidak ada maka diambil nilai t_{tabel} dengan dk terdekat yaitu 50, dengan taraf kesalahan 0,05 maka diperoleh t_{tabel} adalah 2,009.

Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,50 > 2,009$) maka H_a diterima dan H_0 ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika siswa kelas vii MTs Al-Ittihadiyah Percut yang diajar dengan menggunakan media komik dan yang tidak menggunakan komik (konvensional).

Dengan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 137,93 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai kelas kontrol yaitu 118,50. Ini artinya pembelajaran dengan menggunakan media komik pada kelas eksperimen memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa kelas vii di MTs Al-Ittihadiyah Percut khususnya pada materi persamaan linear satu variabel (PLSV).

Pada penelitian ini terdiri dari dua sampel penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian akan

diberi perlakuan yang berbeda yaitu belajar dengan menggunakan media komik pada kelas eksperimen dan belajar tanpa menggunakan komik atau pembelajaran konvensional sebagaimana yang biasa dilakukan oleh guru matematika di MTs Al-Ittihadiyah Percut.

Sebelum diberi perlakuan masing-masing sampel kelas diberi tes awal (pretest), tujuannya adalah untuk melihat kemampuan awal siswa, setelah itu tindakan perlakuan dilakukan kepada masing-masing kelompok kelas. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disesuaikan dengan masing-masing RPP yang telah dibuat.

Berdasarkan hasil observasi peneliti saat perlakuan atau kegiatan belajar dilakukan ternyata ada perbedaan respon dan aktivitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen terlihat kemauan siswa untuk belajar semakin meningkat, siswa juga mengikuti pelajaran dengan senang dan aktif. Ketertarikan siswa pada media komik juga terlihat dari sikap siswa yang antusias untuk membaca komik yang telah diberikan. Ini artinya minat membaca siswa juga semakin meningkat. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Ambaryani bahwa kelebihan dalam komik yaitu dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar, komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, komik bersifat permanen, komik dapat membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca.⁴⁹

⁴⁹ Ambaryani, “*Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*”, Jurnal pendidikan, Vol 3, No 1, Juni 2017, hal. 20

Selain itu media komik juga berperan sebagai alat untuk menyampaikan pesan materi yang mudah dipahami oleh siswa. Ini terlihat ketika peneliti menanyakan beberapa pertanyaan mengenai materi PLSV kepada siswa dan siswa mampu menjawabnya dengan benar. Sesuai dengan pernyataan sigit bahwa komik pendidikan sangat berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran, dalam konteks ini pembelajaran merujuk sebuah proses komunikasi antara pembelajaran dan sumber belajar (komik).⁵⁰

Berbeda dengan kelas kontrol yang diajar seperti biasanya dan tanpa menggunakan media komik, siswa tidak terlalu serius untuk mengikuti pelajaran ini terlihat masih banyaknya siswa yang bercanda dan bermain-main tidak memperhatikan guru mengajar.

Setelah perlakuan dilakukan pada masing masing kelas sampel peneliti memberi tes akhir (posttest) sebanyak 20 soal pilihan berganda. Tes ini sebagai penentu keberhasilan belajar siswa.

Berdasarkan data nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah didapatkan, peneliti melakukan mengelompokkan kelas yang mendapat nilai terendah hingga nilai tertinggi.

Berdasarkan data distribusi frekuensi Pada kelas eksperimen terdapat 27 siswa yang memiliki nilai sesuai dengan standar KKM 3 siswa lainnya masih di bawah standar KKM. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 18 siswa yang mendapatkan nilai sesuai standar KKM dan 12 siswa lainnya mendapat nilai di bawah KKM. Ini berarti hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas kontrol, dan dapat disimpulkan bahwa siswa yang

⁵⁰ Sigit Dwi Laksana, *Op. cit.*, hal. 156

diajar dengan media komik memiliki nilai lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media komik.

Dari perhitungan nilai rata-rata juga menunjukkan hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar siswa kelas kontrol dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen sebesar 137,93 lebih tinggi dari pada nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas kontrol yaitu sebesar 118,50.

Dari analisis data yang telah dilakukan juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan hasil belajar kelas yang diajar dengan menggunakan media komik dan yang diajar tanpa menggunakan komik (konvensional). Dari data analisis uji hipotesis dengan t-tes didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,50 > 2,009$) dengan demikian hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak.

Karena adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan ternyata diperoleh hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol ini artinya terdapat pengaruh positif yang signifikan penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi persamaan linear satu variabel (PLSV) di kelas vii MTs Al-Ittihadiyah Percut.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan sebaik-baiknya supaya hasil penelitian dalam penelitian ini memperoleh hasil maksimal, namun peneliti menyadari ada beberapa faktor yang sulit dikontrol dan dikendalikan sehingga hasil penelitian ini pun masih mempunyai keterbatasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya fokus pada hasil belajar matematika saja.

2. Aspek hasil belajar yang diteliti hanya aspek kognitif sedangkan aspek yang lain tidak.
3. Aspek kognitif yang diukur pada penelitian ini hanya dalam jenjang kognitif C₁, C₂ dan C₃.
4. Penelitian hanya diajukan pada pokok bahasan persamaan linear satu variabel (PLSV).
5. Desain dan alur cerita komik kurang maksimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini sesuai dengan tujuan dan permasalahan yang telah dirumuskan, serta berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, yaitu Uji Hipotesis dengan t-test.

Dengan demikian kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media komik lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan media komik (konvensional) pada materi Persamaan Linear Satu Variabel di Kelas VII MTs Al-Ittihadiyah Percut.
2. Penggunaan media komik memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi Persamaan Linear Satu Variabel di Kelas VII MTs Al-Ittihadiyah Percut.

B. Implikasi Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan terlihat bahwa siswa pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan media komik lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Terlihat siswa sangat antusias untuk membaca komik yang telah dibagikan. Komik yang telah dibagikan akan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media komik siswa belajar dengan senang dan serius dalam mengikuti pembelajaran tidak seperti saat belajar seperti biasanya siswa lebih sering keluar masuk kelas dan tidak serius untuk belajar.

Pada awal pembelajaran peneliti menyampaikan materi PLSV secara singkat kepada siswa. Setelah itu peneliti membagikan komik matematika kepada setiap siswa untuk kemudian dibaca. Setelah siswa selesai membaca komik selanjutnya peneliti menjelaskan lagi materi PLSV untuk memperkuat pemahaman siswa. Pada saat peneliti menerangkan materi di kelas, terlihat siswa memperhatikan pembelajaran dengan baik, mereka juga aktif untuk bertanya.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti ingin memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah disarankan untuk menyediakan media pembelajaran matematika untuk mendukung pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan.
2. Bagi guru mata pelajaran Matematika, agar memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan dapat memotivasi minat belajar siswa, seperti media komik agar nantinya dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif dan efisien.
3. Bagi siswa selain suka membaca komik hendaknya siswa juga menyukai buku pelajaran untuk memperdalam pengetahuan dan pemahaman berbagai mata pelajaran. selain itu siswa juga diharapkan untuk menghormati guru saat mengajar di kelas dengan sikap yang baik dan sopan.