

**HASIL BELAJAR SISWA MENERAPKAN MEDIA GAMBAR LEBIH BAIK
DIBANDINGKAN MEDIA KOMIK DI SMP NEGERI 6 LANGSA**

Ruhama Desy M¹, Ayu Andriani², T. Hadi Wibowo Atmaja³

Pendidikan Biologi FKIP Universitas Samudra

khalishahdeandra221212@gmail.com

Abstrak

Penggunaan media gambar dan komik ilmiah dikarenakan memiliki bahasa yang mudah dipahami dan dapat memicu imajinasi. Gambar dapat menjelaskan lebih baik dari pada kumpulan kata-kata. Media gambar dan komik ilmiah bersifat tiruan dari segala wujud benda dan pemandangan yang berupa bentuk, wajah, serta ukurannya relatif terhadap lingkungan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa yang lebih baik dengan menggunakan media komik ilmiah dan media gambar di SMP Negeri 6 Langsa serta untuk mengetahui seberapa besar nilai hasil belajar siswa yang membedakan antara media komik ilmiah dengan media gambar di SMP Negeri 6 Langsa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 107 orang siswa yang terdiri dari 4 (empat) kelas paralel yaitu kelas VII-1, VII-2, VII-3, VII-4. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 20 orang siswa kelas VII-1 sebagai kelas eksperimen I (Media komik ilmiah) dan 20 orang siswa kelas VII-4 sebagai kelas eksperimen II (Media gambar). Hasil belajar siswa yang mengaplikasikan media gambar didapat nilai rata-rasa sebesar 88,2 mendapat nilai yang tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang mengaplikasikan media komik ilmiah sebesar 77,75. Selisih nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas VII adalah 10,25. Kesimpulannya adalah ada perbandingan hasil belajar siswa yang mengaplikasikan media komik ilmiah dengan hanya media gambar dan besarnya perbedaan diantara keduanya yaitu hasil belajar siswa yang mengaplikasikan media komik ilmiah dengan media gambar di SMP Negeri 6 Langsa sebesar 10,25.

Kata kunci : Media Komik Ilmiah, Media Gambar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran biologi yang terjadi saat ini masih berjalan monoton dan membosankan. Diantara yang menjadi penyebabnya adalah kurang minat siswa di Sekolah pada saat terjadinya proses belajar mengajar. Hal ini dapat di lihat saat pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang tidur-tiduran, berbicara dengan teman sebelahnya, menggambar di kertas

bahkan ada juga yang sering permissi keluar masuk kelas di saat proses belajar-mengajar pelajaran biologi berlangsung. Padahal dalam proses belajar mengajar harus memiliki perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi

dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Istarani, 2011:2).

Pemakaian media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar berlangsung dapat menimbulkan keinginan serta minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, serta dapat membawa pengaruh psikologis yang lebih baik terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman serta penambahan wawasan siswa terhadap pelajaran. Media yang digunakan menempati peranan sebagai alat yang dapat membantu guru dalam mengajar pada saat didalam kelas ataupun diluar kelas. Misalnya grafik, film, slide, foto, komik ataupun media gambar. Kegunanya yaitu sebagai alat yang dapat menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi visual dan verbal. Menurut Arsyad (2011:87) "Media gambar termasuk dalam bentuk visual berupa gambar representasi seperti, gambar, lukisan, atau photo yang menunjukan bagaimana tampaknya suatu benda". Menurut Hamalik (2009:95) "Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai

curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque proyektor". Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Alasan penggunaan media gambar dan komik ilmiah dikarenakan media gambar dan komik menghasilkan suatu media yang memiliki bahasa yang dapat lebih dimengerti dan dapat pula digunakan dimana-mana. Menurut Hamalik (2009:43) "Ciri-ciri media gambar diantaranya adalah gambar harus memiliki kemampuan dalam menumbuhkan respon siswa terutama pada indera penglihatan".

Gambar yang berupa bicara lebih banyak dari pada ribuan kosa kata. Media gambar dan komik ilmiah menghasilkan aplikasi dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa, serta ukurannya relatif terhadap lingkungan. Rianto (2009:14) "Gambar lebih berfungsi untuk mengungkapkan pesan, persepsi, tanggapan dan pengalaman seseorang di dalam proses kehidupan manusia". Gambar merupakan hasil yang berdampak positif terhadap perubahan tingkah laku serta dapat memberikan moral kepada masyarakat dengan penekanan bentuk visual yang

berkesan sebagai kritikan, sindiran, saran atau himbauan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 6 Langsa. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan selama ± 2 bulan terhitung bulan Agustus 2015 s/d Oktober 2015.

Metode Penelitian dan Rancangan Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian adalah metode "squasi eksperimen" yaitu eksperimen semu yang menggunakan dua kelas yang bermaksud untuk mendeskripsikan kompetensi belajar siswa baik secara kognitif. Populasi pada penelitian adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 107 orang siswa yang terdiri dari 4 (empat) kelas paralel yaitu kelas VII-1, VII-2, VII-3, VII-4. Sampel yang diambil pada penelitian ini adalah 20 orang siswa kelas VII-1 sebagai kelas eksperimen I (Media komik ilmiah) dan 20 orang siswa kelas VII-4 sebagai kelas eksperimen II (Media gambar).

Teknik Analisa Data

Berdasarkan tujuan hendak dicapai dalam penelitian ini, agar menguji hipotesis maka penulis menggunakan uji parametrik yaitu uji t. seperti yang dikemukakan oleh

Sudjana (2005:239) sebagai berikut dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = tes

$\bar{x}_1$ = Nilai rata-rata siswa kelas eksperimen 1

$\bar{x}_2$ = Nilai rata-rata siswa kelas eksperimen II

n_1 = Banyaknya subjek pada siswa kelas eksperimen I

n_2 = Banyaknya subje pada siswa kelas eksperimmen II

Untuk menentukan diterima atau di tolak hipotesis yang telah diajukan, maka digunakan ketentuan sebagai berikut:

Jika $\geq$ maka H diterima sedangkan ditolak

Jika $<$ maka H ditolak sedangkan dan diterima

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian setelah dibuktikan menggunakan rumus uji t maka ada disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar demgan penggunaan media komik ilmiah dengan hanya media gambar di SMP Negeri 6 Langsa tahun pelajaran 2015/2016 Dari pengujian hipotesis yang telah dilakukan, diperoleh nilai thitung sebesar 4,16 dan nilai ttabel sebesar 1.686 Sehingga thitung $>$ ttabel ($4,16 > 1,686$), dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak. Dari penelitian yang telah dilaksanakan bahwa

hasil belajar siswa menggunakan aplikasi media gambar didapat nilai rata-rata sebesar 88,2 lebih lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan media komik ilmiah sebesar 77,75.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media komik ilmiah dengan media gambar. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa menggunakan media komik ilmiah ($88,20 > 77,75$). Hal ini disebabkan pada pembelajarana dengan media komik ilmiah siswa lebih asyik memperhatikan gambar di komik ilmiah, tanpa memperhatikan teks dalam gambar komik ilmiah tersebut. Kemudian siswa lebih aktif dengan diri mereka sendiri. Sedangkan pada media gambar proses pembelajaran masih dalam pengawasan guru sebab perhatian siswa fokus pada gambar yang ditampilkan guru dalam kelas, dan guru sendiri selalu memberi pertanyaan-pertanyaan melalui gambar tersebut, serta guru juga memberi kesempatan kepada siswa didalam kelas untuk bertanya.

Diantara media didalam dunia pendidikan, gambar juga merupakan media yang paling sering dipergunakan. Gambar tersebut merupakan media umum yang memiliki bahasa yang mudah dimengerti

dan dikonsumsi dimana-mana. Gambar yang dapat berkomunikasi lebih baik dan banyak dari pada seribu kata ataupun berbagai macam kalimat. Media gambar sesuai dengan kelompoknya merupakan media visual dua dimensi pada bidang tidak transparan. Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque proyektor". Menurut Sadiman (2010:14) "Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana". Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa, serta ukurannya relatif terhadap lingkungan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang perbandingan hasil belajar menggunakan media komik ilmiah dengan media gambar di SMP Negeri 6 Langsa Tahun Pelajaran 2015/2106 penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada perbandingan hasil belajar menggunakan media komik ilmiah dengan media gambar di SMP Negeri 6 Langsa Tahun Pelajaran

2015/2106. Hal ini di tunjukan dari nilai rata-rata hasil belajar pada materi organisasi kehidupan dengan menggunakan komik ilmiah sebesar 77,75, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar menggunakan media gambar sebesar 88,20.

2. Besarnya perbedaan hasil belajar menggunakan media komik ilmiah dengan media gambar di SMP Negeri 6 Langsa sebesar 10,25.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011:2. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2009:95. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2009:43. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Istarani. 2011:2. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Rianto. 2009:14. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: MediaGroup
- Sadiman. 2010:14. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Sudjana, N. 2005:239. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito