

PENGARUH MINAT BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK STRIP TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA DI SMAN 6 GORONTALO UTARA

Masita Bonde✉, Dian Novian¹, Ihsanulfu'ad Suwandi¹

¹Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo

Corresponding Author: masita_slpti@mahasiswa.ung.ac.id

INFORMASI

Artikel History:

Rec. 9-September-2024
Acc. 20-Desember-2024
Pub. 28 Desember, 2024
Page. 27 – 36

Keywords:

- ADDIE
- Hail Belajar
- Komik Strip
- Media Pembelajaran
- Minat Belajar

ABSTRAK

This research aims to develop comic strips as a teaching medium to help students increase their interest in learning and their influence on student learning outcomes in Social Impact of Informatics (DSI) material by creating comic strips containing content that can visualize the content of the material. The method used in this research is the Research and Development (R & D) development method with the Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE) model with the feasibility results of material experts showing a percentage of 100% with the category "Very valid" and media experts with the percentage was 88.3% in the "Very valid" category, and students' interest in learning based on all indicators, namely feelings of happiness, interest, attention and involvement, showed a percentage of 90.16% in the "Very interested" category. From the test of the influence of interest in learning on learning outcomes using regression analysis which shows that students' interest in learning using comic strips has an effect on improving learning outcomes with a value of 6,962, greater than α , namely 1,699 and a significant value of 0,000, so it can be concluded that learning media using comic strips is suitable for use. in the learning process.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



PENDAHULUAN

Kurikulum Indonesia terus diperbarui yang mempengaruhi perubahan pada sistem pendidikan dan proses pembelajaran. Pembaruan tersebut dilakukan agar tercapainya tujuan pendidikan nasional bahwa seluruh siswa mahir dan mampu berkopensi pada bidang pengetahuan dan keterampilan atau bakat yang dimiliki pada berbagai jenjang.

Keputusan dan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Nomor 13 Tahun 2022 menyatakan bahwa pendidikan harus beradaptasi terhadap perubahan situasi, kondisi, dan kebijakan sesuai dengan kebutuhan organisasi

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Selain itu, salah satu dari empat pilar Visi Indonesia 2045 yaitu “Pembangunan Manusia serta Penguasaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi”, hal ini semakin menguatkan alasan perlu adanya perkembangan dan pemanfaatan teknologi sebagai media untuk melaksanakan proses belajar.

Media pada proses pembelajaran merupakan bagian dari sarana untuk menyampaikan materi dalam bentuk atau wadah yang digunakan pengajar kepada siswa untuk dapat menyampaikan materi agar proses belajar dari guru kepada siswa dapat berjalan dengan baik. Peran media dalam proses pembelajaran adalah sebagai media/alat pengajaran yang mempengaruhi semangat dan kondisi serta lingkungan belajar yang dilaksanakan, diselenggarakan dan diciptakan oleh staf pengajar atau guru. (Azhar dalam Rahmatin 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA Negeri 6 Gorontalo Utara, bahwa tahun ajaran 2023/2024 seluruh kelas X berjumlah 6 kelas dan dalam proses pembelajaran informatika, guru masih menggunakan buku teks atau modul dengan fitur yang berisi narasi panjang dan menggunakan media pembelajaran. Canva dan Power point yang isi konten dari media pembelajaran tidak mempengaruhi tingkat literasi siswa. Permasalahan tersebut memengaruhi semangat, perhatian dan ketertarikan atau minat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar. Hasil dari wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran informatika bahwa dalam proses pembelajaran, siswa sering tidak mengikuti proses pembelajaran sampai dengan selesai, hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya absensi, terutama pada saat proses pembelajaran pada materi dampak sosial informatika yang dinilai siswa merupakan suatu bentuk ceramah.

Materi dampak sosial informatika adalah salah satu dari 8 materi pada mata pelajaran informatika. Pada materi ini, siswa diharapkan untuk mampu mendeskripsikan dan memiliki pengetahuan dari sejarah perkembangan komputer, memahami aspek ekonomi dan hukum produk informatika, serta studi dan karir lanjut bidang informatika. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang lebih mampu memfasilitasi dan memudahkan sesuai dengan konteks pembelajaran dan kebutuhan siswa. Dari hasil observasi di sekolah dan wawancara terhadap siswa, pembelajaran ini di nilai sebagai sebuah bentuk ceramah atau sosialisasi dan terlebih pada mata pelajaran ini tidak adanya penggunaan laboratorium informatika yang dengan demikian semakin memperkuat alasan siswa untuk merasa bosan terhadap proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan

adanya hasil Asesmen Sumatif Akhir Tahun (ASAT) tahun ajaran 2022/2023 yang menunjukkan di kelas X IPA 1, dari 29 siswa yang di uji, 28 orang atau 96,6% diantaranya tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), selain itu pada tahun ajaran 2023/2024 siswa di kelas X-1 dari 36 siswa hanya 27,7% yang hasilnya yang memenuhi standar.

Komik dirumuskan dalam gambar-gambar atau lambang-lambang yang berurutan sesuai dengan alur tertentu untuk menyampaikan informasi dan memperoleh tanggapan yang menarik dari pembaca (Mujahadah 2021). Komik

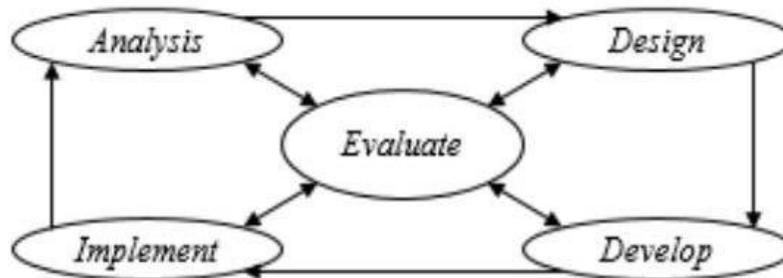
dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi secara menarik, karena komik memiliki kekuatan dan daya tarik tulisan dan gambar yang disusun dalam suatu alur cerita sedemikian rupa sehingga memudahkan pembaca mengingat dan memahami informasi yang perlu disampaikan. Komik merupakan salah satu pilihan dalam upaya melakukan kegiatan komunikasi dengan siswa, yang isinya berupa informasi dan bahan ajar.

Menurut Ipriyanto (2021) Komik strip dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena komik strip dapat dirancang seputar materi pembelajaran dan digunakan sebagai sarana penyampaian pesan-pesan pendidikan yang dikemas secara visual dan menarik agar siswa menjadi tertarik untuk belajar, meningkatkan literasi dan dapat dengan cepat belajar. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan komik untuk proses belajar mengajar karena dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian dan Pengembangan dengan model tahap Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation atau biasa disebut ADDIE. dapat dilihat dari Gambar berikut:

Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE Sumber: Suwandi (2019)



HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini adalah guru menggunakan buku teks atau modul ajar dengan ciri khas berisi narasi panjang, penggunaan media pembelajaran Canva dan Power point tanpa mengembangkan media menjadi konten yang menarik. Hal tersebut berdampak pada tingkat ketertarikan atau minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran komik strip yang dapat menghilangkan kejenuhan siswa saat mempelajari materi dampak sosial informatika.

Design

Alur cerita dibuat dengan menentukan moment peristiwa yang disesuaikan dengan model karakter. Komik dibuat dalam 3 bagian yaitu; bagian cover, bagian isi dan tugas. Cover komik dibuat semenarik mungkin agar menarik perhatian

siswa untuk membaca, jenis tulisan yang digunakan untuk komik ini adalah Comic Sans MS pada percakapan dan materi utama serta jenis tulisan Bangers yang digunakan untuk pembuatan judul dengan ukuran tulisan delapan dan terkadang disesuaikan dengan kebutuhan. Selain itu, pemilihan warna sangat berpengaruh terhadap desain komik strip, untuk itu penulis memilih warna warna sesuai kriteria siswa.

Gambar 2. Pemilihan Warna Desain



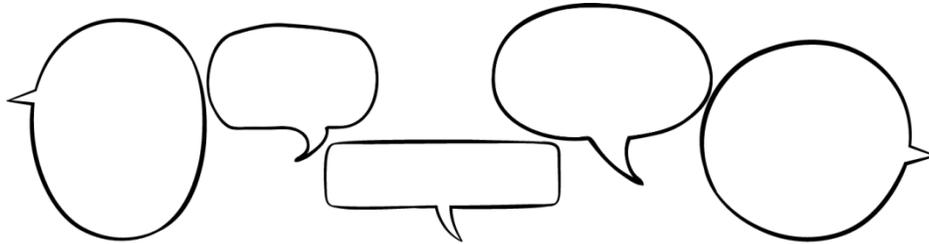
Elemen warna pada media ini memiliki karakter warna dasar biru muda, kuning, serta abu yang secara psikologis membantu memberi kesan bagi pembaca, serta biru muda yang dapat meningkatkan konsentrasi untuk belajar.

Gambar 3. Pemilihan Font

Happy Font TH AaBbCc
Happy Font TH AaBbCc
BANGERS AABBC BANGERS AABBC

Elemen teks dimana font yang digunakan adalah comic sans dan bangers. Comic Sans pada teks percakapan dipilih dengan alasan font tersebut terlihat lebih menarik dan mudah dibaca. Bangers pada judul dipilih dengan alasan font ini memiliki kesan yang tegas namun menarik.

Gambar 4. Balon Kata



Gambar 5. Karakter



Pemilihan balon kata dan karakter dipilih dengan menggunakan karakter dengan warna hitam dan putih untuk menyesuaikan dengan latar belakang yang menggunakan banyak warna, sehingga warna dalam media pembelajaran komik strip tidak menumpuk dan menyampingkan pesan dan materi didalamnya

Development (Pengembangan)

Adapun hasil dari pengembangan media pembelajaran komik strip pada materi dampak sosial informatika adalah sebagai berikut.

Gambar 6. Cover



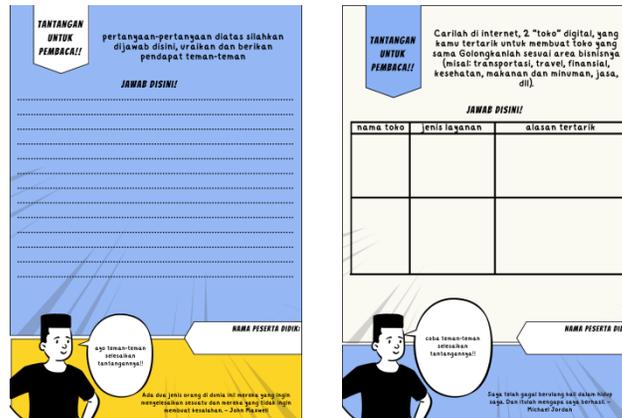
Terdapat 3 bagian cover yang dibuat yaitu cover pada bab materi dan sub bab materi. Pada bab materi berisi judul materi, tujuan pembelajaran (d disesuaikan dengan ATP), petunjuk membaca serta karakter. Sedangkan pada sub bab berisi judul bab serta pengantar dari isi materi.

Gambar 7. Isi Konten Media Pembelajaran



Pada bagian ini, isi konten media pembelajaran berisi dialog yang dilakukan oleh 2 sampai 3 karakter, materi disampaikan berdasarkan pemaparan dalam dialog serta penjelasan pada ilustrasi yang disesuaikan dengan konteks isi materi.

Gambar 7. Tugas



Bagian penulisan tugas pada materi DSI ini telah disiapkan kolom yang digunakan untuk menjabarkan jawaban siswa. Siswa dapat menggunakan bantuan aplikasi atau mengeditnya secara langsung digambar editor, jika menggunakan media cetaknya, siswa bisa langsung menuliskan jawabannya pada kolom tersebut.

Hasil Kelayakan Media

Tabel 1. Hasil Kelayakan Ahli Materi

Aspek	Skor Validator		Bobot Maks.	Skor	Presentase %	Kategori
	1	2				
Desain	7	7	14	14	100%	Sangat Layak
Materi	6	6	12	12	100%	Sangat Layak
Manfaat	3	3	6	6	100%	Sangat Layak
Rata-Rata	16	16	40	40	100%	Sangat Layak

Tabel 2. Hasil Kelayakan Ahli Media

Aspek	Skor Validator			Bobot Maks	Skor	%	Kategori	
	1	2	3					
Visual	9	10	7	30	26	86.6 %	Sangat Layak	
Kemudahan Penggunaan	4	5	6	18	15	83.3%	Sangat Layak	
Manfaat	4	4	4	12	12	100%	Layak	
Rata-Rata		17	19	17	60	53	88.3%	Sangat Layak

Implementation

Dengan melakukan implementasi langsung pada pembelajaran dikelas dengan menggunakan model pembelajaran Cooperative Integrated Reading and

Composition (CIRC) untuk mengetahui minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran komik strip.

Tabel 3. Hasil Minat Belajar

Aspek	Frekuensi					Ind.	Bobot Maks.	Skor	%
	1	2	3	4	5				
Senang	0	0	2	65	83	5	775	681	89.80%
Tertarik	0	0	4	45	105	5	775	717	92.51%
Perhatian	0	0	2	60	91	5	775	701	90.45%
Keterlibatan	0	0	1	57	93	5	775	696	89.80%
Total						20	3100	2795	90.16%
Kategori						Sangat Berminat			

Pengujian Hipotesis

Tabel 4. Koefisien model summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	df 1	df 2
1	.791 ^a	.626	.613	4.141	1	29

Berdasarkan hasil perhitungan dapat diketahui nilai R Square (R²) yaitu: diperoleh hasil sebesar 0,791. Dari output tersebut diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,626 yang dinyatakan dalam persentase. hasilnya sebagai berikut:

Tabel 5. Coefficients

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	58.043	5.183		11.200	.000
	Minat Belajar	.392	.056	.791	6.962	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Hasil penghitungan koefisien regresi sederhana diatas memperlihatkan nilai koefisien konstanta adalah sebesar 28.071 koefisienvariabel bebas (X) adalah sebesar 0,068. Sehingga diperoleh persamaan regresi $Y=28.071+0,068X$.

Koefisien regresi X sebesar 0,392 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai Minat belajar siswa menggunakan komik strip, maka nilai Hasil belajar siswa bertambah sebesar 0,392. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

Berdasarkan tabel koefisien diatas dapat diperoleh hasil t_{hitung} adalah sebesar 6.962. dalam pengambilan keputusan jika t_{hitung} lebih besar dari

t_{tabel} maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dari perhitungan t_{hitung} sebesar 6.962 lebih besar dibandingkan t_{tabel} (db=29) yaitu 1.699 pada taraf signifikan 5% maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh signifikan terhadap variabel Y. Dari hasil pengujian hipotesis tersebut terbukti bahwa “Ada pengaruh yang signifikan antara minat belajar siswa menggunakan komik strip terhadap hasil belajar siswa”.

Evaluation

Berdasarkan hasil tanggapan ahli media, perlu ditambahkan ilustrasi gambar selain karakter pada tokoh-tokoh sejarah pada materi, agar lebih mudah siswa (pembaca) untuk mengenal. Untuk itu penulis menambahkan beberapa gambar tokoh-tokoh utama didalam media komik strip.

Selain itu, dalam proses penelitian, guru mata pelajaran menambahkan saran terhadap proses implementasi. Saran terhadap implementasi media pembelajaran komik strip yaitu untuk menyiapkan aplikasi khusus agar bisa digunakan secara konsisten oleh siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Untuk itu, peneliti menggunakan aplikasi WPS Office yang dapat digunakan untuk mengedit isi file untuk menjabarkan tugas yang diberikan dalam komik strip.

KESIMPULAN

Uji kelayakan media pembelajaran berbasis komik strip dari ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% serta dari ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 88.3% yang dapat dikatakan “sangat layak”, Berdasarkan hasil data penelitian minat belajar siswa terhadap pembelajaran informatika pada materi dampak sosial nformatika menggunakan komik strip di SMA Negeri 6 Gorontalo Utara masuk dalam kriteria “Sangat berminat” dengan jumlah penjawab (responden) 31 orang siswa. Demikian juga dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan dengan jumlah pernyataan 20 butir. Secara keseluruhan minat siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat mendapatkan skor 2795 dari skor idealnya dengan persentase minat 90.16 %. Variabel minat belajar menggunakan media pembelajaran komik strip memberi pengaruh dengan nilai signifikan $0.000 < 0.05$ terhadap variabel hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan komik strip.

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Menteri Nomor 13 tentang Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 13 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024.

Rahmatin, U., Katili, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2021). Pengembangan media komik untuk pembelajaran materi logika dan algoritma komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 11-19.

Rohani, R. (2020). *Media Pembelajaran*. Diktat Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

Keguruan UIN Sumatera Barat

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.

Suwandi I, Amriadi, A., & Atno, A. (2019). Penggunaan trainer arduino pada mata kuliah pemrograman terstruktur di amik lamappapoleonro soppeng. In *SENSITif: Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi* (pp. 1093-1102).

Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis google sites untuk meningkatkan kemampuan penguasaan konsep dan berpikir kritis Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167-1173.

Walker, D. F., & Hess, R. D. (1984). *Instructional Software: Principles and Perspectives for Design and Use*. Wadsworth Pub. Co.

Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan e-komik dengan model addie untuk meningkatkan minat belajar tentang perjuangan persiapan kemerdekaan indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48-59.

Wicaksono, A. G., Irmade, O., & Jumanto, J. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Komik KOMSA Berbasis Kontekstual dalam Pembelajaran Sains di SD. In *Seminar Nasional Pendidikan IPA 2017* (Vol. 2).