



## PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS VI SD MATERI CIRI KHUSUS MAKHLUK HIDUP DENGAN BANTUAN MEDIA KOMIK

Rufa Hera<sup>1</sup>; Rita Oktavia<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Biologi, STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Indonesia

<sup>1</sup>hrufa@ymail.com, <sup>2</sup>ritaoktavia87@gmail.com

---

### Abstract

Penelitian dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas VI SD pada Materi Ciri Khusus Makhluk Hidup bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran. Jenis Penelitian ini adalah penelitian PTK (Penelitian tindakan kelas) dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, perlakuan, observasi dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa Pendidikkelas VI SDN 1 Kulu yaitu berjumlah 14 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan tes hasil belajar melalui penerapan komik dan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan komik sebagai media pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat pada setiap siklusnya. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 43,21 menjadi 63,57 pada siklus I dan meningkat menjadi 82,50 pada siklus II. Persentase ketuntasan minimal dari pelaksanaan pretes 0% terus meningkat pada pelaksanaan postes siklus I menjadi 57% dan kembali meningkat pada pelaksanaan postes di siklus II mencapai persentase ketuntasan 100%.

*Kata-kata kunci: Peningkatan. Komik. Hasil Belajar*

---

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan mempunyai peran yang sangat besar dalam dalam mengembangkan potensi peserta didik hal ini sesuai dengan isi dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Di dalam undang-undang tersebut, juga dikemukakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan 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. Hal ini tentunya sepadan dengan harapan dalam negara dalam membentuk karakter anak bangsa yang mulia dan sesuai dengan dasar Pancasila sebagai mana dijelaskan oleh Zuchdi (2011) yaitu tujuan dari pendidikan karakter bangsa adalah untuk membina dan mengembangkan karakter warga negara sesuai dengan dasar negara yaitu Pancasila. Berbagai cara dapat diupayakan untuk memperbaiki kualitas anak bangsa utamanya cara-cara dalam proses Pendidikan. Cara yang dilakukan untuk memperbaiki kualitas pendidikan salah satunya dengan mengembangkan aspek dalam pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran siswa. Media pembelajaran adalah alat vital yang mempermudah proses pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran mempermudah siswa untuk untuk melihat hal yang sama dengan siswa lain melalui penjelasan guru. Media pendidikan yang dikembangkan khususnya pada jenjang SD salah satunya dalam mata pelajaran IPA bertujuan untuk meningkatkan minat baca dan mengembangkan wawasan siswa. Pembelajaran IPA sangat terikat dengan media dan bahan ajar. Namun demikian, media ajar yang ada di lapangan hingga saat ini masih jauh dari harapan untuk meningkatkan minat baca khususnya. Sifat media yang tersedia masih monoton dari tahun ke tahunnya. Selain itu, media dan bahan ajar yang umum dan sering digunakan berupa buku teks atau modul dengan ciri khas banyak berisi tulisan atau penjelasan dengan kalimat dan sedikit disertai gambar yang cenderung membuat peserta didik bosan dan kurang termotivasi. Peserta didik cenderung tidak menyukai buku teks

apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik, dan secara empirik siswa cenderung menyukai buku bergambar, Full colour, divisualisasikan dalam bentuk realistis atau kartun (Daryanto:2013). Hal ini menjadi lebih buruk dengan bertambahnya pandangan umum siswa bahwa IPA merupakan pelajaran yang sulit dan penuh teori, pembelajaran yang membosankan maka jika tidak dibarengi dengan media yang sesuai, inovatif, serta menarik tentunya akan memperburuk minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran IPA ini. Minat merupakan modal awal terbentuknya motivasi. Arigiyati (2011) menyatakan bahwa seseorang yang memiliki motivasi besar akan menampilkan minat, perhatian, konsentrasi penuh, ketekunan tinggi, serta berorientasi pada prestasi tanpa mengenal perasaan bosan, jenuh, dan menyerah.

Oleh karena itu, Apabila minat siswa kurang dalam mengikuti suatu pembelajaran maka hal ini tentunya akan berdampak pada hasil belajar siswa dan nilai belajar siswa. Motivasi memberi sumbangsih besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sebagaimana penelitian Hamdu (2011) membuktikan bahwa motivasi belajar berpengaruh sebesar 48,1% terhadap prestasi belajar IPA. Begitu juga dengan hasil penelitian Yasa (2013) menunjukkan bahwa peserta didik yang mempunyai motivasi belajar tinggi akan lebih mudah mengikuti proses pembelajaran karena merasa pembelajaran itu penting, sebaliknya peserta didik dengan motivasi rendah terlihat tidak bergairah sehingga mengalami kesulitan memahami konsep dan proses pembelajaran tidak kondusif. Salah satu media yang cukup menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran adalah media komik. Komik merupakan salah satu media belajar dalam bentuk seni rupa dua dimensi yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (Pandanwangi:2019). Komik biasanya dicetak di atas media berupa kertas yang dilengkapi dengan teks berisi sebuah cerita. Menurut KBBI, komik adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau bentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Mc. Cloud (2002) mengemukakan bahwa gambar-gambar yang berurutan merupakan sarana komunikasi yang unggul. Hidayah (2017) komik adalah media kartun yang mengungkapkan satu karakter yang memerankan satu cerita dalam urutan yang erat,

dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan bagi pembaca, digunakan sebagai sumber belajar siswa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Indaryari dan Jailani (2015) menyatakan media komik mampu menarik perhatian siswa karena berupa cerita yang divisualisasikan dalam bentuk kartun sebagai model yang disenagi siswa.

Melalui cerita komik siswa membangun imajinasi dan menghubungkannya dengan materi sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Budiarti dan Wahyudi (2010) media komik berfungsi sebagai penyampai pesan yang dikemas dalam bentuk yang menarik agar siswa lebih tertarik untuk belajar. Dari pengetahuan yang ada dan dikuatkan dengan hasil beberapa penelitian terkait dengan penggunaan komik dalam pembelajaran maka dalam hal ini peneliti tertarik untuk menerapkannya Kembali dalam pembelajaran IPA SD sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Metode**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (2009) menjelaskan bahwa: " Penelitian PTK merupakan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas terdiri dari kegiatan perencanaan, perlakuan, evaluasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan di SDN 1 Kulu Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya. Sampel penelitian yang digunakan adalah keseluruhan subjek penelitian. Adapun objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas VI materi ciri khusus makhluk hidup. Pelaksanaan penelitian berjalan selama 2 bulan yaitu bulan Agustus - September 2022. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui tes penguasaan materi ciri khusus makhluk hidup. Tes yang digunakan berupa pre tes yaitu tes yang dilakukan sebelum penggunaan media komik dalam pembelajaran dan pos tes yaitu tes yang dilakukan setelah pelaksanaan penggunaan media komik dalam proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes adalah instrumen yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai materi ciri khusus makhluk hidup. Dua macam tes yang digunakan yakni Pre tes yaitu tes yang diberikan sebelum adanya penerapan komik dalam kegiatan perkuliahan, dan Postes yaitu tes yang diberikan setelah adanya perlakuan komik dalam kegiatan pembelajaran. Postes yang diberikan terdiri dari Postes I dan II. Postes 1 diberikan pasca Tindakan siklus I dan Postes II diberikan pasca Tindakan siklus II.

Adapun Langkah dalam penelitian ini terdiri dari beberapa kegiatan yaitu, analisis potensi masalah, pengumpulan data, Rencana Tindakan dengan mempersiapkan Silabus dan Rencana Perkuliahan,serta persiapan soal pre tes dan postes. Selanjutnya kegiatan pelaksanaan Tindakan dimana dalam penelitian ini tahapan pelaksanaan Tindakan ditandai dengan pelaksanaan pembelajaran ciri khusus makhluk hidup dengan memanfaatkan media komik dalam proses pembelajaran. Guru memberikan pembelajaran berupa materi ciri makhluk hidup dan menceritakan komik pembelajaran yang berkaitan dengan materi tersebut. Sebelum penelitian dilakukan siswa diberikan tes Pretes untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum penggunaan media komik dalam pembelajaran. Selanjutnya guru menerapkan media komik dalam kegiatan pembelajaran dan Kembali melakukan tes yaitu postes I untuk melihat hasil belajar siswa setelah penerapan media komik dalam pembelajaran. Tes akan Kembali dilakukan yaitu postes II apabila hasil pada postes I belum menunjukkan angka ketuntasan yan maksimal. Tahapan berikutnya adalah Evaluasi keberhasilan pembelajaran dilihat dari hasil belajar siswa materi ciri makhluk hidup. Tahap berikutnya yaitu refleksi dengan mengidentifikasi permasalahan yang muncul dari proses pembelajaran dan pelaksanaan Tindakan penelitian pada siklus I untuk selanjutnya dilakukan perencanaan pelaksanaan Tindakan penelitian siklus II. Teknik analisis data yang digunakan yaitu Teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data hasil belajar siswa kemudian dianalisis tingkat ketuntasan berdasarkan hasil tes berupa nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada setiap tes yang dilakukan serta tingkat persentase ketuntasan belajar. Untuk menganalisis tingkat persentase ketuntasan belajar siswa digunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase siswa yang tuntas

F = Jumlah siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$

N = Jumlah siswa yang mengikuti tes (Diadaptasi dari Djamarah, 2010)

### C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian Tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus karena hasil belajar siswa pada siklus I belum sesuai. Tingkat ketuntasan belajar siswa belum maksimal sehingga dilakukan perlakuan kedua pada

siklus II. Berdasarkan hasil Tindakan/perlakuan penelitian berhasil diperoleh data hasil belajar siswa pada siklus I dan II sebagai berikut:

**Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan II**

No.	Nama	Nilai	Nilai Postes	Nilai Postes
		Pretes	Siklus I	Siklus II
1.	AB	50	55	70
2.	AS	40	60	80
3.	AZ	50	70	85
4.	BH	60	70	95
5.	BK	40	70	80
6.	BM	55	70	80
7.	DA	40	50	90
8.	DL	55	60	90
9.	FH	55	60	90
10.	GH	50	70	90
11.	GP	50	70	80
12.	KM	60	70	90
13.	OS	55	70	75
14.	ZK	40	60	70
<b>Total</b>		<b>605</b>	<b>890</b>	<b>1.155</b>
<b>Nilai</b>				
<b>Rata-rata</b>		<b>43,21</b>	<b>63,57</b>	<b>82,50</b>

Berdasarkan Tabel di atas diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan nilai yang sangat baik di setiap siklusnya. Pada pelaksanaan Pretes dimana belum diberlakukannya media komik rata-rata nilai siswa masih sangat jauh dari nilai ketuntasan dengan pencapaian nilai rata-rata yakni 43,21. Berdasarkan data dari tabel 1 di atas pada pelaksanaan pretes tidak ada satupun siswa yang berhasil mencapai nilai ketuntasan minimal yaitu  $\geq 70$ . Setelah diberi perlakuan dengan diterapkannya media komik dalam kegiatan pembelajaran rata-rata nilai siswa meningkat dengan nilai rata-rata mencapai 63,57. Berdasarkan Tabel 1 di atas diketahui 8 dari total 14 siswa mencapai nilai ketuntasan minimal, hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat memperoleh nilai ketuntasan minimal setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan

media komik. Berdasarkan Tabel di atas nilai postes Kembali meningkat secara signifikan pada pelaksanaan siklus II. Nilai rata-rata siswa mencapai angka 82,50. Berdasarkan data tersebut, keseluruhan siswa mencapai nilai ketuntasan minimal dengan adanya penerapan media komik di pelaksanaan penelitian di siklus II. Persentase peningkatan hasil belajar mahasiswa dari fase awal pelaksanaan pretes, kemudian Postes siklus I dan Postes Siklus II dapat digambarkan sebagai berikut:

Nilai	Pretes	Hasil Postes		Persentase Peningkatan Siklus I dan Siklus II
		Postes Siklus I	Postes Siklus II	
Nilai $\geq 70$	0% 0 dari 14 mahasiswa	57% 8 dari 14 mahasiswa	100% 14 dari 14 mahasiswa	43%
Nilai $< 70$	100% 14 dari 14 mahasiswa	43% 6 dari 14 mahasiswa	0% 0 dari 14 mahasiswa	-43%

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan II

Berdasarkan Tabel 2 di Atas, diketahui bahwa Persentase hasil belajar siswa terus meningkat seiring diterapkannya media komik dalam pelaksanaan pembelajaran. Persentase ketuntasan minimal dari pelaksanaan pretes 0% terus meningkat pada pelaksanaan postes siklus I menjadi 57% dan kembali meningkat pada pelaksanaan postes di siklus II mencapai persentase ketuntasan 100%. Peningkatan persentase antara siklus I dan II mencapai 43%. Jumlah siswa yang mencapai nilai angka ketuntasan minimal  $< 70$  terus menurun seiring diterapkannya komik sebagai media pembelajaran. Pada pelaksanaan postes seluruh siswa gagal mencapai nilai ketuntasan minimal, namun pada pelaksanaan postes siklus I dengan adanya penerapan media komik dalam perkuliahan hanya 6 dari 14 siswa yang tidak mencapai nilai ketuntasan minimal. Kemudian pada pelaksanaan postes siklus II semua siswa berhasil mencapai angka nilai di atas ketuntasan minimal atau 0 siswa yang mendapat nilai  $< 70$ .

Berdasarkan hasil penelitian dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan terlihat dari meningkatnya nilai siswa dari pelaksanaan pretes ke postes I dan Postes II. Pandanwangi (2019) menjelaskan bahwa Media komik dapat meningkatkan minat baca dan minat belajar siswa sehingga membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Media Komik dengan desain menarik dan mengaplikasikan model kartun sebagai figure yang disenangi siswa mampu memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan nilai siswa pada pembelajarannya. (Prodjosantoso, 2014). Dengan penerapan komik dalam pembelajaran siswa memiliki atensi khusus terhadap materi pembelajaran. Komik dengan fitur gambar gambar serta alur cerita menarik mampu menarik siswa berkonsentrasi penuh pada pembelajaran. Atensi ini tentunya menjadi pemicu daya tangkap materi siswa yang meningkat serta daya ingat terhadap materi juga ikut meningkat. Peningkatan daya tangkap dan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran menjadi dasar yang utuh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa media komik memiliki peranan dalam meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi ciri makhluk hidup sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tersebut. Peningkatan tersebut ditunjukkan dari peningkatan hasil tes siswa yang menunjukkan kenaikan rata-rata nilai dan meningkatnya persentase ketuntasan minimal belajar siswa. Nilai rata-rata penguasaan materi siswa pada pretes 43,21 meningkat menjadi 63,57 pada siklus I dan meningkat menjadi 82,50 pada siklus II. Persentase ketuntasan minimal dari pelaksanaan pretes 0% terus meningkat pada pelaksanaan postes siklus I menjadi 57% dan kembali meningkat pada pelaksanaan postes di siklus II mencapai persentase ketuntasan 100%.

#### **F. Ucapan Terimakasih**

Terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu terselesaikan penelitian dan penyusunan artikel penelitian ini.

#### **G. Daftar Pustaka**

Arigiyati. (2011). Pengaruh Kedisiplinan, Motivasi Belajar, dan Dukungan Orang tua terhadap Prestasi Belajar Mata Kulian Metode Statistika

- Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Angkatan 2009.  
*Jurnal Wacana Akademika*. Volume 3 No.9, halaman 922-93
- Arikunto, S. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Djamarah. S. B. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdu. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 12 No.1, halaman 81-86.
- Hidayah. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Volume 4 Nomor 1.
- Jailani. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*. Volume 3 Nomor 1.
- Mc. Cloud. (2002). *Understanding Comic*. Jakarta. KPG
- Pandanwangi. (2019). Pengembangan Media Komik untuk meningkatkan Kompetensi Berbahasa pada Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol 5 No2.
- Prodjosantoso. 2014. Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. Volume 3 Nomor 3.
- Wahyudi. (2010). Model Pembelajaran Berbasis Komik untuk Mencapai Ranah Afektif pada Pendidikan Kewarganegaraan bagi Anak Berkesulitan Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 16 Edisi Khusus I. Juni 2010 halaman 43-52.
- Yasa. (2013). Pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi Kearifan Lokal Bali terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Volume 3 Tahun 2013.
- Zuchdi. (2011). *Model Pendidikan Karakter Terintegrasi dalam Pembelajaran dan Pengembangan Kultur Sekolah*. Yogyakarta: UNY Press.