

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 10 PALEMBANG

THE EFFECT OF THE USE COMICS AS A LEARNING MEDIA FOR THE IMPROVEMENT OF THE RESULT IN LEARNING MATH VII CLASS IN 10TH SECONDARY HIGH SCHOOL PALEMBANG

Bubin Florayu¹, Muhammad Isnaini² dan Gusmelia Testiana³

^{1,2,3} Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

¹ bflorayu@yahoo.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran komik untuk meningkatkan matematika siswa hasil belajar pada siswa kelas VII SMP Negeri 10 Palembang. Penelitian ini menggunakan desain experimental benar dengan desain kelompok kontrol pretest-posttest. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMP Negeri 10 Palembang di 2014/2015 tahun akademik yang terdiri dari dua belas layani dengan 480 siswa. Dari dua belas kelas populasi diambil dua kelas, itu VII.5 yang yang terdiri dari 40 siswa sebagai kelompok kontrol dan VII.4 yang yang terdiri dari 40 siswa sebagai kelompok eksperimen. Penelitian ini dilakukan dalam pertemuan ketujuh. Pada pertemuan pertama, pretest penelitian ini dilakukan di kelompok eksperimen dan kontrol whith tujuannya adalah untuk mengetahui dasar kemampuan siswa sebelum diberikan pengobatan. kedua sampai pertemuan keenam, kedua kelas diberi perlakuan pada kelompok eksperimen dengan media pembelajaran komik dan kelompok kontrol dengan model konvensional dengan kesetaraan materi dan pertidaksamaan linear satu variabel. Sebagai bahan subjek dalam pertemuan ketujuh, kedua kelas diberi posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah pengobatan yang diberikan. Data penelitian ini diambil oleh tes. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa siswa hasil belajar matematika setelah belajar t_test Media applice komik showec belajar = 1.14> tabel = 1,667 sehingga hipotesis nol (H0) diterima, berarti ada perbaikan siswa belajar hasil komik setelah media pembelajaran tidak Kenaikan untuk siswa kelas VII SMP N 10 Palembang.

Kata Kunci: Media pembelajaran komik, hasil belajar siswa, kesetaraan dan pertidaksamaan linear satu variabel.

Abstract

The aim of this study was to know the effect of comic learning media to increase students' mathematics learning outcomes at the seventh grade students of SMP Negeri 10 Palembang. This study used true experimental design with pretest-posttest control group design. The population of this study were all of seventh grade students of SMP Negeri 10 Palembang in 2014/2015 academic years which consisted of twelve clases with 480 students. From twelve classes population were taken two classes, it was VII.5 which consisted of 40 students as a control group and VII.4 which consisted of 40 students as an experimental group. The study was done in seventh meetings. In first meeting, this study done pretest in experimental and control group whith the aim was to know the basic of students' ability before given a treatment. The second until sixth

meetings, both of classes was given treatment in experimental group with comic learning media and control group with conventional model with material equality and inequality linear one variabel. As the subject material in seventh meeting, both of classes were given posttest to know the improvement of students learning outcomes after was given treatment. The data of this study was taken by a test. Based on the result of this study, it can be concluded that the students learning outcome in mathematics learning after comic learning media appliced showec $t_{test} = 1,14 > t_{tabel} = 1,667$ so the null hypotheses (H_0) was accepted, it means that there is an improvement students learning outcomes after comic learning media no increase at seventh grade students of SMP N 10 Palembang.

Keyword: comic learning media, students learning outcomes, equality and inequality linear one variabel

I. PENDAHULUAN

Matematika merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa dari SD hingga SMA bahkan juga diperguruan tinggi, karena matematika merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas siswa. Berikut ini beberapa alasan perlunya belajar matematika menurut Cornelius (dalam Abdurahman, 2003:253) :

“Lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berfikir yang jelas dan logis, (2) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (3) sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya”.

Berdasarkan kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan belajar matematika diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berfikir, bernalar, mengkomunikasikan gagasan serta dapat mengembangkan aktifitas kreatif dan pemecahan masalah. Ini menunjukkan bahwa matematika memiliki

manfaat dalam mengembangkan kemampuan siswa sehingga perlu untuk dipelajari.

Namun kenyataannya, pendidikan matematika di Indonesia masih memprihatinkan jika dilihat dari rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa. Masalah yang dilihat dalam dunia pendidikan matematika di Indonesia adalah rendahnya prestasi siswa (Komara, S:2010). Belajar matematika merupakan suatu aktivitas yang memang banyak mengalami kesulitan, salah satu kesulitan yang terjadi adalah objek yang abstrak. Matematika sebagai ilmu yang memiliki objek abstrak, konsep, operasi dan prinsip dari objek-objek lain (Soedjadi dan Djoko dalam Supandi, 2009: 83). Oleh karena itu matematika tidak mudah dipahami oleh peserta didik.

Padahal sebagai fasilitator, guru berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan bunyi Al-Qur'an surat Alam Nasyrah ayat 5-6:

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

Menurut Shihab (2004: 361), melalui ayat tersebut Allah SWT. menjelaskan salah satu sunnah -Nya yang bersifat umum dan konsisten: “setiap kesulitan pasti disertai atau disusul oleh kemudahan selama yang bersangkutan bertekad untuk menunggulangnya”.

Agar dapat melaksanakan peran sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran guru perlu memahami jenis media dan sumber pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2013: 3) penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil belajar. Hal itu berkenaan dengan taraf berpikir peserta didik. Tahap berpikir mereka mengikuti tahap perkembangan berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak.

Untuk memahami konsep-konsep yang abstrak diperlukan wakil representatif yang dapat dipahami indera manusia. Setidaknya ada tiga tahap representatif. Pertama, tahap enaktif di mana suatu pengetahuan dipelajari secara aktif oleh peserta didik melalui benda-benda konkret. Kedua, tahap ikonik di mana pengetahuan dipelajari melalui visualisasi gambar, skema, grafik, tabel dan sebagainya yang menggambarkan kondisi konkret pada tahap enaktif. Ketiga, tahap simbolik dimana pengetahuan direpresentasikan dalam bentuk simbol-simbol abstrak, baik simbol verbal maupun lambang matematika (Bruner dalam Arsyad, 2014: 10-11). Menurut pendapat

Leviie (dalam Azhar, 2014: 12) bahwa stimulus gambar membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Jika dikaitkan dengan pendapat Bruner dan Leviie, media komik mampu mengurangi keabstrakan matematika. Media komik termasuk kategori tahap pembelajaran ikonik. Komik merupakan media yang dapat menarik anak-anak termasuk siswa, karena mereka dapat menikmati gambar-gambar serta dialog dari para tokoh komik. Komik yang dikemas dengan menarik dan menyenangkan akan menjadi media yang sangat baik bagi siswa, mereka akan terhibur dalam proses pembelajaran. Sehingga matematika yang dikenal peserta didik dengan mata pelajaran paling sulit bisa menjadi mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Palembang”.

Berdasarkan uraian di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh media pembelajaran komik terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Palembang?

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap peningkatan hasil

belajar matematika siswa kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Palembang.

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah: (1) Bagi sekolah, menambah informasi tentang alat bantu berupa media hasil pengembangan yang bervariasi dan dapat merangsang siswa untuk lebih termotivasi dalam pembelajaran matematika; (2) Bagi guru, mendorong untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran matematika dengan menggunakan media komik; (3) Diharapkan dengan menggunakan media komik matematika, hasil belajar siswa dapat meningkat.

II. METODE

Penelitian ini dilakukan pada siswa dari dua kelas yang memiliki kemampuan setara. Kelompok pertama diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik. Kelompok pertama merupakan kelompok eksperimen dan kelompok kedua merupakan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran biasa

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel tidak terikat dan terikat. Adapun variabel tidak terikat yaitu perlakuan media pembelajaran komik dan variabel terikat yaitu hasil belajar matematika siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Palembang.

Desain penelitian yang digunakan yaitu desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pemilihan desain ini karena pada penelitian ini ingin mengetahui perbedaan

hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dan sebelum digunakan media pembelajaran komik. Adapun pola dari *Pretest-Posttest Control Group Design* dapat digambarkan sebagai berikut:

E	R	O ₁	X	O ₂
K	R	O ₃		O ₄

Keterangan:

E : Kelompok Eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media pembelajaran komik

K : Kelas Kontrol yaitu kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran

R : Random

X : *Treatment* (kelompok atas sebagai kelompok eksperimen diberi *treatment* yaitu Media Pembelajaran komik sedangkan kelompok bawah yang merupakan kelompok kontrol, yaitu tidak menggunakan media pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab).

O₁ dan O₃ : Tes awal untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum *treatment* dilakukan.

O₂ dan O₄ : Tes akhir untuk melihat kemampuan akhir siswa setelah *treatment* dilakukan.

(Sugiyono, 2013: 116)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Palembang Tahun Ajaran 2014-2015 yang terdiri dari 12 kelas dengan jumlah populasi sebanyak 480 orang siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini

dan adalah siswa kelas VII-4 dan VII-5 SMP Negeri 10 Palembang yang berjumlah 80 orang.

Untuk memperoleh data dan informasi mengenai hal-hal yang ingin di kaji dalam penelitian ini, maka dibuatlah seperangkat instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis. Tes dilakukan untuk melihat kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang bertujuan untuk melihat sejauh mana pemahaman dan penguasaan pada materi yang diberikan, serta untuk melihat tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Tes tertulis ini terdiri dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan digunakan sebagai tolak ukur peningkatan hasil belajar siswa. Sedangkan tes akhir dilakukan untuk mengetahui perolehan hasil belajar dan ada tidaknya perubahan yang signifikan setelah mendapatkan pembelajaran.

Sebelum soal instrumen penelitian digunakan maka instrumen tersebut di uji validitas dan reliabilitasnya, sebagai berikut:

Uji Validitas, dalam menentukan validitas isi digunakan rumus *Product Moment* yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Sudijono, A, 2008:206)

Kemudian hasil r_{xy} dibandingkan dengan harga r *Product Moment* dengan taraf signifikan 5%. Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 5\%$

maka item soal dikatakan valid atau dengan kata lain jika harga r lebih $r_{xy} < r_{tabel}$ maka item soal tidak valid.

Uji Reliabilitas, untuk mengetahui reabilitas tes dengan soal uraian dapat menggunakan rumus Alpha sebagai berikut:

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

dengan rumus varian total

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{(\sum x_i)^2}{n}}{n} \text{ dan } \sigma_t^2 = \frac{\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}}{n}$$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sebelum data penelitian di gunakan maka data tersebut diuji cobakan kepada 20 orang siswa kelas VIII-7 untuk menguji secara empirik kevalidan soal tes. Rumus korelasi yang dipergunakan adalah *korelasi product moment*. Hasil uji coba soal *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.
Hasil Uji Coba *Pretest*

Item/Soal	Validitas				Kriteria
	r_{hitung} Soal Pretest	r_{hitung} Soal Posttest	r_{tabel}		
1	A	0,462	0,468	0,444	Valid
	B	0,672	0,616	0,444	Valid
	C	0,584	0,518	0,444	Valid
2	0,492	0,531	0,444	Valid	2
3	0,584	0,697	0,444	Valid	3
4	0,617	0,612	0,444	Valid	4
5	0,462	0,805	0,444	Valid	5

Dari hasil ujicoba ini dapat disimpulkan bahwa soal tes pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel pada penelitian ini adalah berkriteria valid.

Untuk melihat apakah instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai

alat pengukur data, maka dilakukan uji reliabilitas. Rumus yang digunakan adalah rumus *Alpha*. Dari perhitungan didapat r_{11} soal pretest= 0,557; r_{11} soal pretest= 0,633 dan $r_{tabel} = 0,444$ maka $r_{11} > r_{tabel}$. Ini berarti instrumen tes tersebut reliabel.

Data penelitian yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari satu kelas eksperimen dan kontrol, kemudian dibandingkan. Berdasarkan hasil skor pretest dan posttest pada aspek yang akan diukur, yaitu aspek kognitif yaitu dibatasi oleh Mengingat (C_1), Memahami (C_2), dan Menerapkan (C_3).

B. Analisis Data

1) Hasil *Pretest*

Berdasarkan hasil *pre-test* siswa diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 47,3 sedangkan kelas kontrol 43,7 Dimana skor tertinggi pada kelas eksperimen 65 dan nilai terendahnya 20 sedangkan pada kelas control skor tertinggi yakni 62 dan skor terendah 15. Selain itu soal tes awal di batasi 3 indikator hasil belajar yaitu mengingat (c_1), memahami (c_2), dan menerapkan (c_3) dapat dilihat hasil pretest dibawah ini:

Tabel 2.
Hasil *Pretest*

Kelompok	Nilai tertinggi	Nilai rendah	Mean
Eksperimen	65	20	47,3
Kontrol	62	15	43,7

Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum proses pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen, berikut rangkuman berdasarkan hasil perhitungan kategori hasil belajar.

Tabel 3.

Perhitungan Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Nilai Siswa	Kategori	Frekuensi
80 – 100	Baik Sekali	0
66 – 79	Baik	0
56 – 65	Cukup	12
46 – 55	Kurang	9
0 – 45	Gagal	19
Jumlah		40

Adapun untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum pembelajaran berlangsung pada kelas kontrol, berikut rangkuman hasil perhitungan berdasarkan kategori hasil belajar.

Tabel 4.

Perhitungan Hasil Belajar Kelas Kontrol

Nilai Siswa	Kategori	Frekuensi
80 – 100	Baik Sekali	0
66 – 79	Baik	0
56 – 65	Cukup	5
46 – 55	Kurang	15
0 – 45	Gagal	20
Jumlah		40

Langkah selanjutnya yaitu hasil uji normalitas masing-masing kelompok dan uji homogenitas pada tes awal dilihat dalam Tabel berikut ini:

Tabel 5.
Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Kelas	Varians	X^2_{hitung}	X^2_{tabel} ($\alpha = 0,05$)	Uji normalitas	F_{hitung}	F_{tabel} ($\alpha = 0,05$)	Uji homogenitas
Eksperimen	136,164	3,563	7,815	Distribusi normal	1,1355	1,715	Homogenitas
Kontrol	119,959	3,573		Distribusi			

normal

2) Hasil *Posttest*

Berdasarkan hasil *post-test* siswa diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 70,65 sedangkan kelas kontrol 66,38. Dimana skor tertinggi pada kelas eksperimen 85 dan nilai terendahnya 50 sedangkan pada kelas kontrol skor tertinggi yakni 78 dan skor terendah 50. Selain itu soal *posttest* di batasi 3 indikator hasil belajar yaitu mengingat (c_1), memahami (c_2), dan menerapkan (c_3) dapat dilihat hasil *posttest* dibawah ini:

Tabel 6.
Hasil *Posttest*

Kelompok	Nilai tertinggi	Nilai rendah	Mean
Eksperimen	85	50	70,65
Kontrol	78	50	66,375

Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen, berikut rangkuman berdasarkan hasil perhitungan kategori hasil belajar.

Tabel 7.

Perhitungan Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Nilai Siswa	Kategori	Frekuensi
80 – 100	Baik Sekali	5

Tabel 9.

Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Kelas	Varians	X^2_{hitung}	X^2_{tabel} ($\alpha = 0,05$)	Uji normalitas	F_{hitung}	F_{tabel} ($\alpha = 0,05$)	Uji homogenitas
Eksperimen	69,207	3,6194	7,815	Distribusi normal	1,279	1,715	Homogenitas
Kontrol	54,086	2,899		Distribusi normal			

C. N-Gain

Berdasarkan hasil *N-Gain* siswa diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen

66 – 79	Baik	23
56 – 65	Cukup	10
46 – 55	Kurang	2
0 – 45	Gagal	0
Jumlah		40

Adapun untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung pada kelas kontrol, berikut rangkuman hasil perhitungan berdasarkan kategori hasil belajar.

Tabel 8.

Perhitungan Hasil Belajar Kelas Kontrol

Nilai Siswa	Kategori	Frekuensi
80 – 100	Baik Sekali	0
66 – 79	Baik	22
56 – 65	Cukup	13
46 – 55	Kurang	5
0 – 45	Gagal	0
Jumlah		40

Hasil *posttest* untuk kelas Eksperimen dan kelas kontrol selengkapnya pada lampiran. Langkah selanjutnya yaitu hasil uji normalitas masing–masing kelompok dan uji homogenitas pada tes akhir dilihat dalam Tabel berikut ini:

0,43 yaitu skor tertinggi pada kelas eksperimen 0,73 dan nilai terendahnya - 0,1 sedangkan pada kelas kontrol 0,640,39 skor tertinggi yakni 0,64 dan skor terendah

0,02. Selain itu soal pretest-posttest di batasi 3 indikator hasil belajar yaitu mengingat (c_1), memahami (c_2), dan menerapkan (c_3) dapat dilihat hasil posttest dibawah ini:

Tabel 10.
Hasil N-Gain

Kelompok	Nilai tertinggi	Nilai rendah	Mean
Eksperimen	-0,1	0,73	0,43
Kontrol	0,02	0,64	0,39

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat N-Gain siswa pada kelas eksperimen, berikut rangkuman berdasarkan hasil perhitungan N-gain.

Tabel 11.
Perhitungan Hasil N-Gain Kelas Eksperimen

Nilai Siswa	Kategori	Frekuensi
$g > 0,7$	Tinggi	0
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	34

Tabel 13.
Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Kelas	Varians	X^2_{hitung}	X^2_{tabel} ($\alpha = 0,05$)	Uji normalitas	F_{hitung}	F_{tabel} ($\alpha = 0,05$)	Uji homogenitas
Eksperimen	0,03	-17692,5	7,815	Distribusi normal	1,5	1,715	Homogenitas
Kontrol	0,02	-72850		Distribusi normal			

D. Hasil Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas pretest-posttest selanjutnya dilakukan hipotesis untuk mengetahui nilai

$g < 0,3$	Rendah	6
Jumlah		40

Adapun untuk mengetahui tingkat N-Gain siswa pada kelas kontrol, berikut rangkuman berdasarkan hasil perhitungan N-gain.

Tabel 12.
Perhitungan Hasil N-Gain Kelas Kontrol

Nilai Siswa	Kategori	Frekuensi
$g > 0,7$	Tinggi	0
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	36
$g < 0,3$	Rendah	4
Jumlah		40

Hasil N-gain Eksperimen dan kelas kontrol selengkapnya pada lampiran. Langkah selanjutnya yaitu hasil uji normalitas masing – masing kelompok dan uji homogenitas pada tes akhir dilihat dalam Tabel berikut ini:

selisih dari pretest dan posttest selama penelitian. Adapun uji hipotesis yang normalitas dan homogenitas maka peneliti menggunakan uji t dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 14.
Hasil Uji t

t_{hitung}	t_{tabel} (tarap kepercayaan 5%)	Keterangan
1,14	1,667	$t_{hitung} < t_{tabel}$

Diperoleh $t_{hitung} = 1,14$ dengan $\alpha = 0,05$, dk = 78 tidak terdapat dalam Tabel distribusi frekuensi, maka harus dicari dengan rumus interpolasi linier yaitu sebagai berikut:

$$C = C_o + \frac{(C_1 - C_o)}{(B_1 - B_o)} \cdot (B - B_o) \quad (1)$$

.....(Riduwan,237: 2013)

Dari hasil interpolasi tersebut didapat harga $t_{tabel} = 1,667$ sehingga $t_{hitung} = 1,14 < t_{tabel} = 1,667$ karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak, ini menyimpulkan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran komik terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMP N 10 Palembang.

E. Pembahasan

Dari hasil penelitian melalui tes dengan cara memberikan *pretest* dan *posttest*, menunjukkan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran komik tidak berpengaruh positif dibandingkan dengan cara pembelajaran yang biasa guru gunakan hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran ada beberapa kendala yang peneliti temukan misalnya jumlah siswa yang terlalu banyak mengganggu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran dan guru mengalami kesulitan memantau siswa secara perorangan sehingga ada beberapa siswa yang tidak memahami media pembelajaran komik yang digunakan dengan baik. Selain itu kondisi siswa yang tidak terbiasa untuk berdiskusi sehingga menyebabkan pembelajaran terasa kaku di awal pertemuan dan terdapat beberapa siswa yang tidak disiplin dalam memenuhi

aturan pembelajaran sehingga mengganggu konsentrasi siswa yang lainnya. kondisi siswa yang merupakan kumpulan siswa berkemampuan rendah menyebabkan siswa sulit menerima pores pembelajaran, sulit memahami bahasa dalam komik pembelajaran, dan sulir mengikuti aturan pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Selain itu media pembelajaran komik digunakan dalam tempo waktu yang tidak terlalu singkat sehingga menyebabkan siswa jenuh dan bosan untuk melakukan proses pembelajaran yang sama.

Pada hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan perolehan nilai siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini terlihat pada rekap nilai siswa, dimana sebelum perlakuan yang diperoleh sebagai kelas eksperimen mean 47,3 nilai tertinggi 65 dan nilai terendah 20. Sedangkan sebagai kelas kontrol meannya 43,7 nilai tertinggi 62 dan nilai terendah 15. Setelah perlakuan juga diperoleh mean *posttest* siswa kelas eksperimen 70,65 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50. Sedangkan dari hasil *posttest* pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 78 dan terendah 50 dengan mean 66,375. Berdasarkan skor rata-rata tiap aspek pada saat *posttest* dapat dilihat skor terendah terdapat pada aspek menerapkan (C3) yaitu sebesar 57,5. Disebabkan siswa kesulitan untuk memahami contoh yang ada pada media pembelajaran komik.

Adapun hasil N-gain yang diperoleh dimana rata-rata nilai N-gain siswa pada kelas eksperimen adalah 0,43 sedangkan

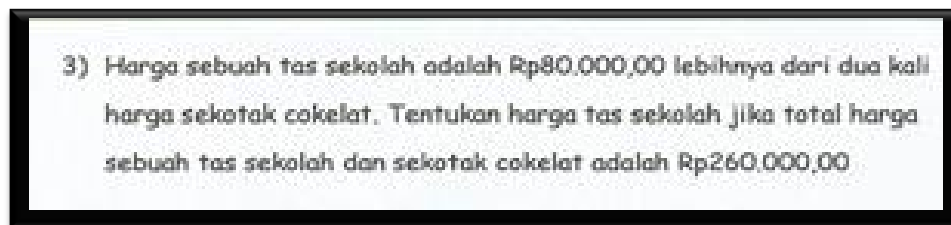
rata-rata pada kelas kontrol adalah 0,39. Walaupun rata-rata kelas eksperimen itu lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol namun dapat dilihat bahwa peningkatan pada kelas kontrol itu lebih baik dibandingkan dengan kelas eksperimen. Dapat dilihat dari rentang peningkatan melalui N-Gain siswa skor tertinggi pada kelas eksperimen 0,73 dan nilai terendahnya -0,1 sedangkan pada kelas kontrol skor tertinggi yakni 0,64 dan skor terendah 0,02. Pada kelas eksperimen terdapat 6 orang siswa dengan tingkat N-gain rendah dan 34 orang siswa dalam kategori sedang. Sedangkan pada kelas kontrol jumlah siswa yang masuk kategori rendah hanya 4 orang siswa, dan yang masuk ke dalam kategori sedang ada 36 orang siswa. Hal ini menyebabkan simpangan baku pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Hal ini disebabkan karena siswa pada kelas eksperimen sulit untuk memahami materi dengan media pembelajaran komik dimana siswa dituntut untuk lebih aktif dan mandiri. Kondisi siswa yang berkemampuan rendah menyebabkan siswa mengalami kesulitan untuk lebih berkonsentrasi dimana dalam penggunaan media pembelajaran komik ini siswa

dituntut untuk mengikuti alur cerita, memahami materi, dan dapat menyelesaikan soal-soal yang ada didalam media pembelajaran komik. Hal ini berbeda dengan kondisi siswa pada kelas kontrol yang hanya dituntut untuk memahami, dan dapat menyelesaikan soal yang diberikan oleh peneliti. Selain itu terdapat siswa yang tidak mengalami peningkatan hasil belajar (*pretest* > *Posttest*) hal itu dikarenakan siswa tersebut jarang mengikuti arahan dari guru dan siswa tersebut mulai bosan dengan media pembelajaran komik yang digunakan selama 5 kali pertemuan. Perolehan hasil belajar siswa terlihat jelas menurun pada soal no.3 *posttest*, hal tersebut terjadi karena siswa bingung memahami soal pada no.3 *posttest*. Pada soal no.3 *pretest* menggunakan rumus keliling segitiga sedangkan pada soal no.3 *posttest* siswa diminta untuk berfikir lebih tinggi lagi, namun karena siswa tersebut tidak pernah mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga mengakibatkan siswa tidak paham dengan soal tersebut. Padahal pada pertemuan ke-3 guru bersama siswa sudah membahas soal yang hampir sama dengan soal *posttest* no.3.



Gambar 1. Soal Latihan pada Pembelajaran Komik



Gambar 2. Soal Posttest Nomor 3

Selain itu sampel yang digunakan berstrata rendah sehingga tidak dapat digeneralisasi untuk kelas-kelas yang lain, karena kemampuan kelasnya tidak sama dengan kelas lainnya. Dari analisis dan pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran komik tidak memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Palembang. Hal ini terbukti berdasarkan uji statistik (uji-t) yang telah dilakukan,

harga $t_{hitung} = 1,14$. . Harga ini lebih kecil dari harga $t_{tabel} = 1,6671$ dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ sehingga didapat $t_{hitung} < t_{tabel}$. Hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Artinya tidak ada peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran komik.

IV. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan: peningkatan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan

media pembelajaran komik tidak lebih baik dari pada siswa yang menggunakan pembelajaran biasa.

Terdapat beberapa saran peneliti terkait hasil belajar penelitian pada skripsi ini, diantaranya adalah sebagai berikut: (1) Pihak sekolah diharapkan bisa memberi masukan dan dukungan bagi guru matematika untuk dapat mengembangkan berbagai media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa; (2) Guru hendaknya sudah merencanakan dengan matang sebelum pelaksanaan seperti kondisi ruangan, alokasi waktu dan lembar kerja siswa(LKS). Selain itu hendaknya guru menggunakan media pembelajaran komik dengan didampingi model pembelajaran; (3) Siswa hendaknya dapat sering berlatih untuk menyelesaikan soal-soal matematika, agar siswa mampu mendapatkan hasil belajar yang memuaskan; (4) Berdasarkan kekurangan dan keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini, peneliti menyarankan kepada peneliti lain untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran komik pada materi matematika yang lain, serta mengukur enam aspek kognitif. Selain itu juga hendaknya tidak hanya mengukur dari satu instrumen penelitian saja.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurahman, Mulyono. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta : Jakarta

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo persada.

Komara, Sakinah. (2010). *Pengaruh pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe pair checks terhadap hasil belajar matematika siswa (kuasi eksperimen di MTs negeri 22 jakarta timur)*.<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/21590>(di akses tanggal 12-05-2011)

Riduwan. (2013). *Dasar-dasar statistika*. Bandung: Alfabeta.

Shihab, M. Quraish, Tafsir Al-Mishbah. (2004). *Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an Volume I*. Jakarta.

Sudijono, Anas. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.

Sudjana, Nana. (2001). *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Supandi dan Asep. (2009). *Optimalisasi Penggunaan Alat Peraga Model Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Luas Bangun Ruang Bagi Siswa Kelas 8A SMP Negeri 5 Surakarta Semester Genap Tahun 2008/2009*. Jurnal Vol.2 No. 6 Oktober 2009, ISSN:1979-6161. (diakses tanggal 28-11-2014)