

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK KARTUN TERHADAP HASIL BELAJAR
FISIKA SISWA SMA NEGERI 2 TAMBUSAI**



JURNAL PENELITIAN

Diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan

Oleh:
ADEK SAPUTRI
NIM. 12131005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASIR PENGARAIAN
PASIR PENGARAIAN
2016**

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL ILMIAH

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK KARTUN TERHADAP HASIL
BELAJAR FISIKA SISWA SMA NEGERI 2 TAMBUSAI**

**Karya Ilmiah ini Sebagai Salah Satu Syarat Kelulusan
Studi Sarjana (S-1) di Universitas Pasir pengaraian**

Ditetapkan dan disahkan di Pasir Pengaraian
Pada tanggal 20 Juli 2016

Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



YEZA FEBRIANI, M.Sc
NIDN. 1018028701



RINDI GENESA HATIKA, M.Sc
NIDN. 1001039001

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Fisika
Universitas Pasir Pengaraian



SILVIA RITA, M.Sc
NUPN. 9910004727

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK KARTUN TERHADAP HASIL BELAJAR FISIKA SISWA SMA NEGERI 2

Adek Saputri¹⁾, Yeza Febriani²⁾, Rindi Genesa Hatika²⁾
adeksaputri28@gmail.com

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian

²⁾ Dosen Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK KARTUN TERHADAP HASIL BELAJAR FISIKA SISWA SMA NEGERI 2 TAMBUSAI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik kartun terhadap hasil belajar kognitif fisika siswa SMA Negeri 2 Tambusai. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-eksperimen* dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan rancangan *one- group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilakukan di kelas X.1 SMA Negeri 2 Tambusai dengan materi pemuatan pada bulan Mei-Juni semester genap T.A 2015/2016. Sampel yang ditetapkan adalah kelas X.1 sebanyak 28 siswa dengan teknik pengambilan sampel secara *random sampling*. Instrumen penelitian ini berupa tes hasil belajar fisika. Berdasarkan dari perolehan data *pretest* dan *posttest*, dimana nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 37,8 dan nilai rata-rata *posttest* siswa sebesar 81,7. Besarnya efektivitas penggunaan media komik kartun terhadap hasil belajar kognitif fisika siswa dilihat dengan uji *gain* ternormalisasi yang termasuk dalam kriteria tinggi, dimana nilai rata-rata *gain* ternormalisasi 0,706. Penggunaan media komik kartun efektif terhadap hasil belajar kognitif fisika siswa dilihat dari ketuntasan tujuan pembelajaran sebelum perlakuan terdapat 2 dari 17 tujuan pembelajaran yang tuntas di capai oleh siswa dan memiliki ketuntasan klasikal sebesar 11,7 % sedangkan ketuntasan tujuan pembelajaran setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media komik kartun terdapat 15 dari 17 tujuan pembelajaran yang tuntas dan secara klasikal sebesar 88,2%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik kartun efektif terhadap hasil belajar kognitif fisika siswa.

Kata Kunci: Efektivitas, Media Pembelajaran, Komik Kartun, Hasil Belajar.

ABSTRACT

The purpose of this research was to know the effectiveness of using cartoon comic media through students' physics outcomes at SMA N 2 Tambusai. The research methodology was *pre-experiment* with descriptive quantitative approach by plan *one- group pretest-posttest design*. This research conducted at grade X.1 SMAN 2 Tambusai by expansion material in May - June 2015/2016. The sample of this research was X.1 that consisted of 28 students and technique of collecting the sample used *random sampling*. Instrumentation of this research was test students' physics outcomes. Based on the data result *pretest* and *posttest*, students average pretest score were 37,8 and students average posttest were 81,7. Magnitude of effectiveness of using cartoon comic media through students' physics outcomes looked from *gain* normality test included high criteria, and score average normality *gain* test 0,706. The cartoon comic media was effective through students physics outcomes looked from exhaustiveness learning purpose complete that achieved before treatment consist of 2 students from 17 learning purposes complete that achieved by students and had classical exhaustiveness were 11,7% while exhaustiveness learning purposes after treatment with used cartoon comic media existed 15 from 17 learning purposes that complete and classically 88,2%. Based on the result of this research concluded that using of cartoon comic media was effective through students' physics outcomes.

Keywords: Effectiveness, learning media, cartoon comic, outcomes.

PENDAHULUAN

Fisika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan, bahkan saat ini pelajaran fisika juga sebagai salah satu mata pelajaran yang menentukan kelulusan siswa, oleh karena itu mata pelajaran fisika harus terus ditingkatkan dan diminati oleh siswa. Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan disebabkan masih lemahnya dalam proses pembelajaran. Kenyataan ini berlaku untuk semua mata pelajaran dan termasuk mata pelajaran fisika. Kenyataan ini berlaku untuk semua mata pelajaran dan termasuk mata pelajaran fisika. Pada umumnya siswa menganggap pelajaran fisika sebagai pelajaran yang sulit, penuh rumus, dan tidak menarik membuat siswa merasa malas, bosan, dan tidak bersemangat dalam mempelajari pelajaran fisika sehingga hasil belajar siswa rendah.

Guru sebagai pemegang peranan penting dalam proses pembelajaran seharusnya menggunakan metode dan media dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa mudah memahami materi yang disampaikan. Untuk mendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran, guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat bantu atau media dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi dengan guru bidang studi fisika SMA Negeri 2 Tambusai Kabupaten Rokan Hulu yakni menyatakan bahwa masih banyak siswa yang nilainya belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) 75. Hal ini dapat dilihat dari nilai Ujian Sekolah fisika kelas X SMA Negeri 2 Tambusai tahun pembelajaran 2014/2015, dengan rata-rata ketuntasan hanya 40,45% atau berjumlah 36 dari 92 siswa. Guru di sekolah tersebut biasanya menggunakan pembelajaran konvensional, kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran sehingga membuat siswa merasa bosan dan jenuh saat mengikuti pembelajaran, kurangnya variasi kegiatan pembelajaran yang digunakan sehingga hasil belajar siswa rendah, hal ini dapat dilihat dalam kegiatan pembelajaran yang masih belum ada keinginan siswa untuk menjawab ataupun mengajukan pertanyaan, banyak siswa yang melakukan kegiatan lain saat pembelajaran sedang berlangsung dan siswa mengeluh saat diberi tugas latihan.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar.

Komik kartun adalah perpaduan antara seni gambar dan seni sastra yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada tiap

gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi cerita dengan tokoh/karakter yang mudah dikenal.

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Kemampuan tersebut terwujud dalam perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar dapat diketahui dari kegiatan penilaian berupa tes atau evaluasi hasil belajar yang diberikan guru kepada siswa (Sudjana, 2009).

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2 Tambusai”**.

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik kartun terhadap hasil belajar fisika siswa SMA Negeri 2 Tambusai Rokan Hulu Riau.

Untuk menjawab masalah di atas, perlu diajukan jawaban sementara melalui hipotesis, yaitu penggunaan media komik kartun efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika kelas X semester II di SMA Negeri 2 Tambusai.

TINJAUAN PUSTAKA

Efektivitas berasal dari kata efektif. Kata efektif mempunyai arti pengaruh, ada pengaruhnya, akibat atau membawa hasil (Yasyin, 1997). Efektivitas dapat digunakan dalam pembelajaran, artinya pembelajaran akan efektif jika mampu memberikan pengalaman baru, dan membentuk kompetensi serta mengantarkan peserta didik mencapai tujuan secara optimal. Suatu usaha dikatakan efektif apabila usaha itu mencapai tujuannya, sedangkan efektivitas menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan (Farizal, 2011).

Selain itu menurut Rahmatika, efektivitas merupakan nilai usaha ketepatan suatu benda atau usaha untuk mencapai sasaran atau tujuan yang ingin dicapai (Priswanto, 2012). Tercapai tidaknya tujuan yang telah ditentukan sesuai dengan tujuan pendidikan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar.

Fungsi media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta dapat berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran akan sangat

membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran sebagai berikut: (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar; (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya; (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu; (4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya (Arsyad, 2014).

Kartun berasal dari bahasa Italia, *cartone*, yang berarti kertas. Kartun pada mulanya adalah penamaan bagi sketsa pada kertas alot (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar arsitektur, motif permadani, atau untuk gambar pada mozaik dan kaca. Namun seiring perkembangan waktu, pengertian kartun pada saat ini tidak sekadar sebagai sebuah gambar rancangan, tetapi kemudian berkembang menjadi gambar yang bersifat dan bertujuan humor dan *satir* (Wijana dalam Deskoni, 2012).

Komik berasal dari kata bahasa Inggris *Comic* yang diartikan sebagai hal yang bersifat lucu. Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Susilana dalam Pratiwi, 2013). Berdasarkan fungsinya komik dibedakan atas komik komersial dan komik pendidikan. Komik komersial jauh lebih diperlukan di pasaran, karena bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran, memiliki kesederhanaan jiwa dan moral, dan adanya kecenderungan manusiawi universal terhadap pemujaan pahlawan. Sedangkan komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non profit (Daryanto dalam Ayun, Abdurrahman dan Nengah, 2015).

Komik sebagai media massa hadir dengan berbagai jenis dan materi sesuai dengan kebutuhan khalayak atau konsumen. Dalam hal ini, untuk komik Indonesia Marcel Boneff dalam Mahmudah (2014) membaginya ke dalam berbagai jenis komik, yaitu:

1. Komik wayang

komik wayang adalah hasil tradisi lama yang hadir dari sumber hindu, yang kemudian diolah dan diperkaya dengan unsur lokal, beberapa diantaranya berasal dari kesusastraan jawa kuno, seperti *Mahabarata dan Ramayana*.

2. Komik silat

Komik silat atau pencak berarti teknik bela diri, sebagaimana karate dari Jepang, atau *kun tao* dari Cina. Komik silat ini banyak mengambil ilham dari seni bela diri dan juga legenda-legenda rakyat.

3. Komik humor

Komik humor dalam penampilannya selalu menceritakan hal yang lucu dan membuat pembacanya tertawa. Baik karakter tokoh yang biasanya digambarkan dengan fisik yang lucu atau jenaka maupun tema yang diangkat, dan dengan memanfaatkan banyak segi anekdotis.

4. Komik roman remaja

Dalam bahasa Indonesia, kata roman jika digunakan sendiri selalu berarti kisah cinta, dan kata remaja digunakan untuk menunjukkan bahwa komik ini ditujukan untuk kaum muda, dimana ceritanya tentu saja romantik.

5. Komik didaktis

Komik didaktis merujuk pada komik yang bermaterikan ideologi, ajaran-ajaran agama, kisah-kisah perjuangan tokoh dan materi-materi lainnya yang memiliki nilai-nilai pendidikan bagi para pembacanya. Komik jenis ini memiliki dua fungsi sekaligus, yaitu fungsi hiburan dan juga dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan edukatif/pendidikan. Komik yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis komik didaktis.

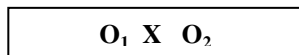
Peranan media komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik, membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik, melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca, komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya, mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain, seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal

yakni kebaikan atau studi yang lain (Syaichudin dalam Takari, 2015).

Komik kartun merupakan susunan gambar biasanya terdiri dari tiga sampai enam kotak, isinya adalah komentar humoristik tentang suatu peristiwa atau masalah aktual (Deskoni, 2012).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Desain penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yang mana dalam penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

X = (*Treatment*) perlakuan yang diberikan

O₁ = Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = Nilai *Posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Tempat Penelitian ini dilaksanakan dikelas kelas X SMA Negeri 2 Tambusai Kabupaten Rokan Hulu Riau.

Waktu Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Juni semester genap Tahun Ajaran 2015/2016.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas X SMA Negeri 2 Tambusai Kabupaten Rokan Hulu Riau tahun ajaran 2015/2016.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *Random Sampling*. *Random Sampling* yaitu pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2012). Dalam penelitian ini sampel kelas X¹ yang berjumlah 28 siswa. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar fisika siswa (aspek kognitif). Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media komik kartun.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes untuk mengukur efektivitas penggunaan media komik terhadap hasil belajar fisika siswa.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sesuatu dikatakan valid apabila mampu mengukur yang diinginkan (Arikunto, 2013). Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Perhitungan validitas soal menggunakan persamaan korelasi *product moment* angka kasar sebagai berikut :

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

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel x dan y, dua variabel yang dikorelasikan

N : Banyaknya objek yang diteliti

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat x

$\sum y^2$: Jumlah kuadrat y

$\sum xy$: Jumlah perkalian x dan y

(Arikunto, 2013)

2. Uji Reliabilitas

Tes dikatakan reliabel apabila hasil tes tersebut menunjukkan ketepatan atau dapat dipercaya. Perhitungan reliabilitas tes menggunakan KR-20 karena instrumen yang digunakan adalah berupa soal pilihan ganda. Rumusnya sebagai berikut:

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

Keterangan:

R₁₁ : Reliabilitas tes secara keseluruhan

P : Proporsi subjek yang menjawab benar

q : Proporsi subjek yang menjawab salah (q=1-p)

$\sum pq$: Jumlah hasil perkalian p dan q

N : Banyaknya item

S : Standar deviasi dari tes

n : Banyaknya butir pertanyaan

(Arikunto, 2013)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes kemampuan awal (*pretest*) dan tes kemampuan akhir (*posttest*). Tes dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa pada mata pelajaran fisika. Soal dalam tes ini diberikan dalam bentuk objektif yang sebelumnya sudah diuji validitas yang sebelumnya berjumlah 25 soal menjadi 17 soal. Tes digunakan untuk melihat efektivitas penggunaan media komik kartun terhadap hasil belajar kognitif fisika siswa.

Setelah data terkumpul yang diperoleh dari lembar jawaban pretest dan posttest siswa. Kemudian hasil tes dianalisis untuk melihat tingkat keberhasilan siswa pada mata pelajaran pemuaiian di kelas X.1 Semester II dengan menggunakan media komik kartun.

Cara menjumlahkan skor dari tiap soal yang didapat dari siswa. Skor untuk pilihan ganda ditentukan dengan menjumlahkan jawaban yang benar diberi skor satu dan jawaban yang salah atau tidak dijawab diberi skor nol. Nilai akhir tes dihitung dengan rumus:

$$NA = \frac{X_i}{k} \times 100$$

Keterangan:

NA = Nilai Akhir

X_i = Jumlah butir soal yang benar

k = Jumlah soal/item

(Astuti dalam Panjaitan, 2015)

Kemudian menghitung rata-rata *pretest* dan *posttest* digunakan persamaan:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Skor

N= Jumlah siswa

(Arikunto, 2013)

Untuk melihat ketuntasan tujuan pembelajaran dihitung dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan TP} = \frac{\text{Jumlah jawaban siswa yang benar}}{\text{jumlah siswa}} \cdot 100\%$$

Kemudian untuk melihat peningkatan hasil belajar fisika siswa akan ditinjau dari *gain* yang dinormalisasi dengan persamaan sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{pos} - S_{pre}}{n_{maks} - S_{pre}}$$

$$g = \frac{S_f - S_i}{n_{maks} - S_i}$$

keterangan:

g = *gain* ternormalisasi

S_f = skor rata-rata *posttest*

S_i = skor rata-rata *pretest*

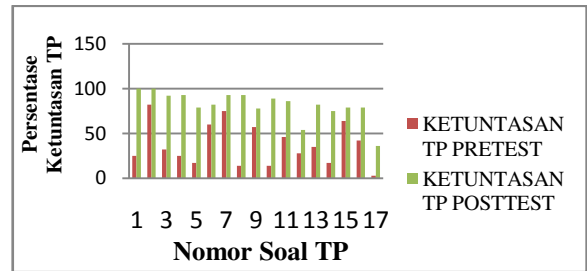
n_{maks} = nilai maksimum

HASIL DAN PEMBAHASAN

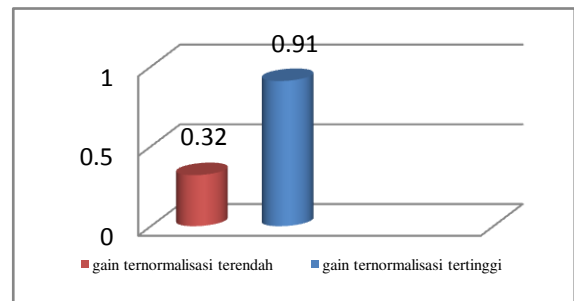
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil pembelajaran menggunakan media komik kartun efektif terhadap hasil belajar kognitif fisika siswa di SMA Negeri 2 Tambusai. Hal ini ditinjau sebelum adanya perlakuan di kelas X.1 siswa mendapat hasil *pretest* yaitu dibawah KKM.

Kemudian diterapkan perlakuan menggunakan media komik kartun dan setelah menggunakan media komik kartun dalam pembelajaran tersebut dilakukan *posttest* dan hasil nilai siswa mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai rata-rata di atas KKM yaitu 5 siswa memperoleh (76), 8 siswa memperoleh (82), 7 siswa memperoleh (88) dan 4 siswa memperoleh nilai tertinggi yaitu (94) dan rata-rata nilai *posttest* 81,72 termasuk dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan peneliti dengan menggunakan media komik kartun dapat dilihat dari hasil ketuntasan tujuan pembelajaran sebelum perlakuan (*pretest*) terdapat 2 dari 17 tujuan pembelajaran yang tuntas dicapai oleh siswa dan memiliki ketuntasan klasikal 11,7 %. Sedangkan ketuntasan setelah diberi perlakuan menggunakan media komik kartun terdapat 15 dari 17 tujuan pembelajaran yang tuntas dan memiliki ketuntasan klasikal 88,2%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik kartun efektif terhadap hasil belajar kognitif fisika siswa. Grafik Peningkatan Persentase Skor Tiap TP dari *Pretest* ke *Posttest*.



Kemudian dari perbedaan skor *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian dikonversikan dalam kategori keefektifan berdasarkan kriteria nilai *gain* ternormalisasi. Berdasarkan hasil *gain* ternormalisasi pada Tabel 4.5, dan ditinjau oleh sebuah grafik *gain* ternormalisasi terendah dan tertinggi dapat dilihat pada gambar grafik sebagai berikut:



Berdasarkan nilai perolehan *gain* ternormalisasi *gain* ternormalisasi terendah adalah 0,32 yang dikategorikan sedang dan nilai *gain* ternormalisasi tertinggi 0,91 yang dikategorikan tinggi. Kemudian nilai rata-rata *gain* ternormalisasi yaitu 0,706 termasuk dalam kategori tinggi, siswa yang masuk dalam kategori *gain* ternormalisasi tinggi berjumlah 15 siswa dan kategori *gain* ternormalisasi sedang berjumlah 13 siswa, sedangkan kategori rendah tidak ada. Hal ini menunjukkan kemampuan kognitif fisika siswa di SMA Negeri 2 Tambusai pada pokok bahasan Pemuatan menggunakan media komik kartun efektif terhadap hasil belajar kognitif fisika siswa kelas X.1 SMA Negeri 2 Tambusai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan dari tujuan pembelajaran yang diujikan, diperoleh hasil bahwa terdapat 15 tujuan pembelajaran yang tuntas dan 2 tujuan pembelajaran yang tidak tuntas. Oleh karena itu secara klasikal seluruh tujuan pembelajaran mengalami ketuntasan diatas 80%, yaitu 88,2%.
2. Berdasarkan dari hasil uji *gain* ternormalisasi, nilai *gain* ternormalisasi terendah adalah 0,32 yang dikategorikan sedang dan nilai *gain*

ternormalisasi tertinggi 0,91 yang dikategorikan tinggi. Kemudian nilai rata-rata *gain* ternormalisasi yaitu 0,706 termasuk dalam kategori tinggi.

3. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini seluruh siswa telah memenuhi standar kelulusan, karena nilai rata-rata siswa diatas standar ketuntasan minimum yang telah ditentukan sekolah yaitu 75, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif fisika siswa di SMA Negeri 2 Tambusai pada pokok bahasan Pemuatan menggunakan media komik kartun efektif terhadap hasil belajar fisika siswa.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka ada beberapa hal yang dapat disarankan, yaitu:

1. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru dapat mencoba penggunaan media dalam proses belajar mengajar dikelas sehingga dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan dalam proses belajar mengajar.
2. Penggunaan media pembelajaran komik kartun pada mata pelajaran fisika dalam penelitian ini masih terbatas, diharapkan ada penelitian lebih lanjut mengenai materi pembelajaran fisika lainnya.
3. Media yang digunakan pada pembelajaran ini dimodifikasi dari unduhan internet, diharapkan ada penelitian lebih lanjut dengan membuat komik kartun sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A., 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ayun, Q., Abdurrahman dan Nengah, M., 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Buletin Komik Berbasis *Scientific Approach* Pada Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal* (Online), (http://www.ejurnal.com/2015/10/pengembangan-media-pembelajaran-buletin_14.html., diakses 22 Februari 2016).
- Deskoni, 2012. Pengembangan Media Kartun Animasi Pada Pembelajaran Ekonomi Pembangunan di Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. *Jurnal* (Online), (http://eprints.unsri.ac.id/4620/2/Analisis_Ahli.....pdf., diakses 22 Februari 2016).
- Farizal, S.A., 2011. Efektivitas Pembelajaran IPA Fisika Dengan Pendekatan Percobaan Awal (Starter Experiment Approach) Pada Materi Pokok Kalor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII MTs Nu 09 Gemuh Tahun Pelajaran 2011/2012. *Skripsi*.(Online), (<http://library.walisongo.ac.id/digilib/files/isk1118jtpai-gdl-sitalimat-5893-1-073611011.pdf>., diakses 20 Februari 2016).
- Mahmudah, L., 2014. Efektivitas Penggunaan Media Komik Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembelajaran SKI di SMP Negeri 264 Jakarta. *Skripsi*. (Online).
- Panjaitan, M., 2015. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPA Fisika Berbantuan Animasi Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 3 Tambusai Rokan Hulu Riau. *Skripsi*. Pasir Pengaraian : Universitas Pasir Pengaraian. (Tidak Diterbitkan).
- Pratiwi, W., 2013. Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Ponorogo. *Jurnal* (Online), (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/4048>., diakses pada 20 Februari 2016).
- Priswanto, E., 2012. Efektivitas Metode Praktikum Konstruktif pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis Siswa SMA Kelas X SMA Negeri 6 Purworejo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal* (Online), (<http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/radiasi/article/download/712/>., diakses pada 20 Februari 2016).
- Sudjana, N., 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Algensindo.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Yasyin, S., 1997. *Kamus lengkap bahasa Indonesia*. Surabaya: Amanah.