

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK SAINS TERHADAP  
HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM  
DI SEKOLAH DASAR**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**OLEH:**

**IONA ELETA  
NIM F37012027**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2016**

# **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK SAINS TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH DASAR**

**Iona Eleta, Kartono, K.Y. Margiati**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan Pontianak

*Email: ionaeleta@gmail.com*

**Abstrak:** Penelitian bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media komik sains terhadap hasil belajar siswa dan seberapa besar pengaruhnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas II SD Negeri 35 Pontianak Selatan. Metode penelitian adalah eksperimen dengan rancangan penelitian *non-equivalent control group design*. Alat pengumpul data berupa tes objektif pilihan ganda berjumlah 20 soal. Subyek penelitian yaitu siswa kelas II SD Negeri 35 Pontianak Selatan pada tahun ajaran 2015-2016 yang berjumlah 73 orang. Berdasarkan hasil analisis *t-test* diperoleh  $t_{hitung} = 1,22$  dan  $t_{tabel} = 1,997$  dengan ( $\alpha=5\%$  dan  $dk=67$ ), sehingga hipotesis penelitian yang diterima adalah  $H_0$  yaitu tidak terdapat pengaruh dalam penggunaan media komik sains terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas II SD Negeri 35 Pontianak Selatan. Nilai *effect size* sebesar 0,29 (kategori rendah) berarti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan memanfaatkan media komik sains kurang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas II SD Negeri 35 Pontianak Selatan.

**Kata kunci:** hasil belajar, media komik sains, pembelajaran IPA, pengaruh

**Abstract:** Research which aims to view the effect of using science comic media towards learning outcome, and quantity of effect towards science learning of 2nd grade student of SD Negeri 35 South Pontianak. Research method uses nonequivalent control group design research plan, which uses Twenty multiple choice objective test as data collecting instrument. Subjects of this research are 73 2nd grade student in SD Negeri 35 in South Pontianak school year of 2015-2016. Analysis result of t-test is  $t_{hitung} = 1.22$  and  $t_{tabel} = 1.997$  with ( $\alpha=5\%$  and  $dk=67$ ), thus hypothesis of the research is  $H_0$  which conclude learning science using science comic media had no effect towards learning outcome of 2nd grade student of SD Negeri 35 South Pontianak. Effect size of 0.29 is categorized as low which also shows learning science using science comic media had no significant effect on learning outcome of 2nd grade student of SD Negeri 35 South Pontianak.

**Keywords:** learning outcomes, science comic media, science learning, influence

Ilmu Pengetahuan Alam (untuk selanjutnya disingkat menjadi IPA) merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat (*correct*) pada sasaran, menggunakan prosedur yang benar (*true*) dan dijelaskan dengan penalaran yang sah (*valid*) sehingga menghasilkan kesimpulan yang benar (*truth*) (Leo Sutrisno, dkk, 1992:19).

Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar diantaranya untuk menumbuhkan keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan alam ciptaan-Nya, mengembangkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara lingkungan alam dan sebagai salah satu syarat kelulusan siswa agar dapat melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs (Tabrani Rusyan, 2008:2).

Berdasarkan tujuan-tujuan yang diuraikan di atas, IPA menjadi salah satu pembelajaran yang penting untuk dikuasai siswa sekolah dasar. Cara paling mudah untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi IPA yaitu dengan melihat hasil belajar mereka. Apabila siswa memperoleh skor yang tinggi dalam tes maka bisa dipastikan siswa telah menyerap ilmu yang diajarkan dengan baik.

Untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang diinginkan maka guru dapat menggunakan media pembelajaran di kelas, sebab media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Media pembelajaran menurut Daryanto (2013:5) adalah media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Menurut Ibrahim (dalam Daryanto, 2013:18) media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi; media tanpa proyeksi tiga dimensi; media audio; media proyeksi; televisi; video; komputer. Media yang paling memungkinkan untuk digunakan di kelas adalah media tanpa proyeksi dua dimensi. Media tanpa proyeksi dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media ini dianggap paling memungkinkan sebab media semacam itu dapat digunakan di mana saja, tanpa memerlukan listrik, sehingga daerah-daerah di Indonesia yang masih belum teraliri listrik pun dapat memanfaatkannya.

Media tanpa proyeksi dua dimensi antara lain adalah komik. Komik menurut Yuntoro (2010:17) adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar tidak bergerak, yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Nur Habibah, dkk (2013:221) menyatakan komik dapat menjadi bahan ajar IPA yang efektif karena dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi sehingga hasil belajar pun tuntas. Penelitian yang dilakukan Wahyudi Sugito (2012) menunjukkan terdapat efektivitas yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran komik sains terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Kurnia Wardani (2012) menunjukkan bahwa siswa lebih senang pembelajaran dengan media komik dibanding dengan metode konvensional ceramah. Demikian pula Nelly Arinda (2012) yang melakukan penelitian menggunakan media komik dan penelitian itu sukses dilakukan sehingga ia memberikan saran agar peneliti lain dapat menggunakan media komik pada mata pelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akhirnya tertarik untuk mengadakan penelitian dengan menggunakan media komik sains dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Peneliti memilih SD Negeri 35 Pontianak Selatan sebagai tempat melaksanakan penelitian karena setelah mewawancarai guru di kelas II SD tersebut terdapat 36% siswa memperoleh nilai di bawah KKM (dilihat dari nilai ulangan harian IPA semester satu). KKM untuk mata pelajaran IPA di SD Negeri 35 Pontianak Selatan adalah sebesar 70. Untuk itu disusunlah penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Sains terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas II SD Negeri 35 Pontianak Selatan”. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media komik sains terhadap hasil belajar siswa dan seberapa besar pengaruhnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas II SD Negeri 35 Pontianak Selatan.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan menggunakan rancangan *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 35 Pontianak Selatan yang terdaftar pada semester 2 (dua) tahun ajaran 2015-2016 dengan jumlah keseluruhan populasinya yaitu 73 orang. Sampel penelitian diambil dari dua kelas, yaitu siswa kelas II A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 36 orang dan siswa kelas II B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 37 orang. Cara penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan teknik *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik komunikasi langsung dan teknik pengukuran. Komunikasi langsung dilakukan kepada guru kelas II SD Negeri 35 Pontianak Selatan dalam rangka mengetahui keadaan awal siswanya, sehingga data yang diperoleh dari wawancara dengan guru yang bersangkutan berguna dalam penyusunan RPP penelitian. Pengukuran di kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan masing-masing sebanyak dua kali (*pre test* dan *post test*) dengan soal *pre test* diambil dari standar kompetensi 3 mengenai Energi dan Perubahannya sedangkan soal *post test* diambil dari materi yang diajarkan selama penelitian, yaitu dari standar kompetensi 4 mengenai Bumi dan Alam Semesta. Pembelajaran IPA dalam penelitian ini berbasis kurikulum KTSP. Kurikulum KTSP di kelas rendah (1, 2 dan 3 SD) menggunakan pendekatan tematik. Jadi, pembelajaran mengenai Bumi dan Alam Semesta akan dikaitkan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, matematika, SBK dan PKn, sehingga dalam soal *post test* terdapat beberapa soal Bahasa Indonesia, matematika, SBK, dan PKn tetapi tetap lebih banyak berfokus pada IPA. Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis dengan bentuk objektif pilihan ganda berjumlah 20 soal. Instrumen penelitian berupa rancangan perencanaan pembelajaran (RPP) dan soal tes telah divalidasi oleh dosen IPA di PGSD FKIP Untan dengan hasil validasi bahwa instrument yang digunakan valid. Berdasarkan hasil uji coba soal di kelas 3 SD Negeri 16 Pontianak Kota yang berakreditasi B (SD Negeri 35 Pontianak Selatan juga berakreditasi B) diperoleh nilai reliabel 0,71 yang jika mengikuti interpretasi dari Guilford (dalam Asep Jihad, 2012:181) maka angka tersebut termasuk dalam

kategori reliabel tinggi sehingga soal amat layak digunakan. Tingkat kesukaran soal kemudian dihitung menggunakan rumus tingkat kesukaran dari Zainal Arifin (2013:266) dan didapat 20% soal sukar (4 butir), 50% soal sedang (10 butir) dan 30% soal mudah (6 butir). Hasil *pre test* dan *post test* dianalisis menggunakan rumus: perhitungan rata-rata, standar deviasi, uji normalitas menggunakan uji *chi kuadrat*, uji homogenitas menggunakan uji F, pengujian hipotesis menggunakan *t-test* (Sugiyono, 2013:138), selanjutnya dihitung besarnya pengaruh menggunakan *effect size* (dalam Leo Sutrisno, dkk, 1992:16). Prosedur penelitian terdiri dari 3 tahap, yaitu: (1) Tahap persiapan, (2) Tahap pelaksanaan penelitian, (3) Tahap penyusunan laporan penelitian (skripsi).

#### **Tahap Persiapan**

Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi: (1) Meminta izin penelitian di SDN 35 Pontianak Selatan dan izin uji coba soal di SDN 16 Pontianak Kota; (2) Menyiapkan media pembelajaran yang diambil dari *Super Science* Komik Sains Kuark: Astronomi; (3) Menyiapkan RPP, kisi-kisi soal, kunci jawaban soal, pedoman penskoran; (4) Memvalidasi perangkat pembelajaran dan instrument penelitian kepada dosen IPA di PGSD FKIP Untan; (5) Melakukan uji coba soal yang telah divalidasi; (6) Mengolah hasil uji coba soal; (7) Melakukan revisi berdasarkan hasil uji coba soal di lapangan.

#### **Tahap Pelaksanaan**

Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi: (1) Memberi konfirmasi kepada guru di kelas IIA dan IIB bahwa penelitian akan segera dimulai; (2) Menentukan jadwal penelitian bersama guru bersangkutan; (3) Memberikan *pre test*; (4) Memberi perlakuan pada siswa kelas II A selaku kelas eksperimen dengan pembelajaran IPA menggunakan media komik sains sedangkan kelas II B selaku kelas kontrol berupa pembelajaran IPA dengan cara alamiah seperti yang guru mereka lakukan sehari-hari di kelas; (5) Memberikan *post test*; (6) Menganalisis data dengan rumus-rumus yang telah disebutkan di atas.

#### **Tahap Akhir**

Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi: (1) Mendeskripsikan hasil analisis data dan memberikan kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah; (2) Menyusun laporan penelitian (skripsi).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

### **Hasil Penelitian**

Data skor *pre test* dan *post test* yang telah diolah meliputi: (1) Skor hasil tes siswa pada kelas kontrol yaitu pembelajaran dengan cara alamiah seperti yang biasa guru mereka lakukan di dalam kelas (ceramah, tanya jawab, penugasan). (2) Skor hasil tes siswa pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran dengan menggunakan media komik sains yang berjudul *Super Science* Komik Sains Kuark: Astronomi.

Data skor *pre test* dan *post test* siswa dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1**  
**Hasil Pengolahan Nilai *Pre Test* dan *Post Test***

Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
Rata-rata ( $\bar{X}$ )	68,78	76,30	62,89	71,17
Standar Deviasi (SD)	12,95	17,53	12,65	17,27
Uji Normalitas ( $\chi^2$ )	6,862	6,303	2,94	6,755
	<i>Pre Test</i>		<i>Post Test</i>	
Uji Homogenitas (F)	1,05		1,03	
Uji Hipotesis (t)	-1,89 atau 1,89		-1,22 atau 1,22	

Dari tabel 1 terlihat nilai rata-rata *pre test* dan *post test* siswa di kelas eksperimen lebih rendah daripada nilai *pre test* dan *post test* siswa kelas kontrol. Hal ini membuat nilai uji hipotesis menunjukkan angka negatif. Karena pengujian hipotesis menggunakan tabel 2 arah (*two tail*) maka angka negatif diabaikan. Angka negatif pada nilai uji hipotesis mempunyai arti kebalikan dari  $H_a$ , yaitu tidak ada perbedaan pada hasil belajar, ataupun tidak ada pengaruh dalam penggunaan media komik sains terhadap hasil belajar siswa.

**Tabel 2**  
**Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa**

Aspek	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah siswa dalam 1 kelas	36 orang	37 orang
Jumlah siswa yang tidak hadir saat <i>post test</i>	-	4 orang
Skor <i>post test</i> tertinggi	95	100
Skor <i>post test</i> terendah	25	25
Jumlah siswa tuntas	24 orang	23 orang
Persentase ketuntasan	66,67%	62,16%
Jumlah siswa tidak tuntas	12 orang	10 orang

Dari tabel 2 terlihat persentase ketuntasan kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Hal ini kemungkinan karena terdapat 4 orang siswa di kelas kontrol yang tidak hadir saat dilakukannya *post test*, sehingga hal tersebut mempengaruhi ketuntasan di kelas kontrol.

### **Pembahasan Penelitian**

Penelitian ini mulai dilaksanakan sejak tanggal 22 April 2016 sampai tanggal 26 Mei 2016 pada kelas II SDN 35 Pontianak Selatan. Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas II A sedangkan kelas kontrol adalah II B. Dipilihnya kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan cara *random sampling* (mencabut undi). Sampel di kelas eksperimen berjumlah 36 orang dan sampel di kelas kontrol berjumlah 37 orang. Proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol berlangsung sebanyak empat kali pertemuan. Setiap pertemuan

berlangsung selama 2x35 menit. Pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol langsung dilakukan oleh peneliti, sedangkan wali kelas mereka mengamati pembelajaran yang berlangsung dari kursi belakang kelas. Pembelajaran di kelas eksperimen mempunyai jadwal yang sama dengan pembelajaran di kelas kontrol, yaitu setiap hari Kamis. Akan tetapi pembelajaran di kelas kontrol dilakukan pada pukul 07.00-08.10 sedangkan di kelas eksperimen dilakukan pada jam terakhir, yakni sesudah jam istirahat pertama, yaitu pukul 09.00-10.10 WIB. Diduga karena peneliti mengambil waktu belajar pada jam yang demikian maka keadaan siswa di kelas eksperimen tidak semaksimal bila peneliti mengambil waktu belajar pada pukul 07.00, sebab jadwal pulang sekolah untuk siswa kelas II adalah pukul 10.10, sehingga konsentrasi siswa di kelas eksperimen terpecah pada keadaan ingin cepat pulang, yang membuat mereka mengerjakan soal evaluasi dengan asal-asalan tanpa membaca dengan teliti.

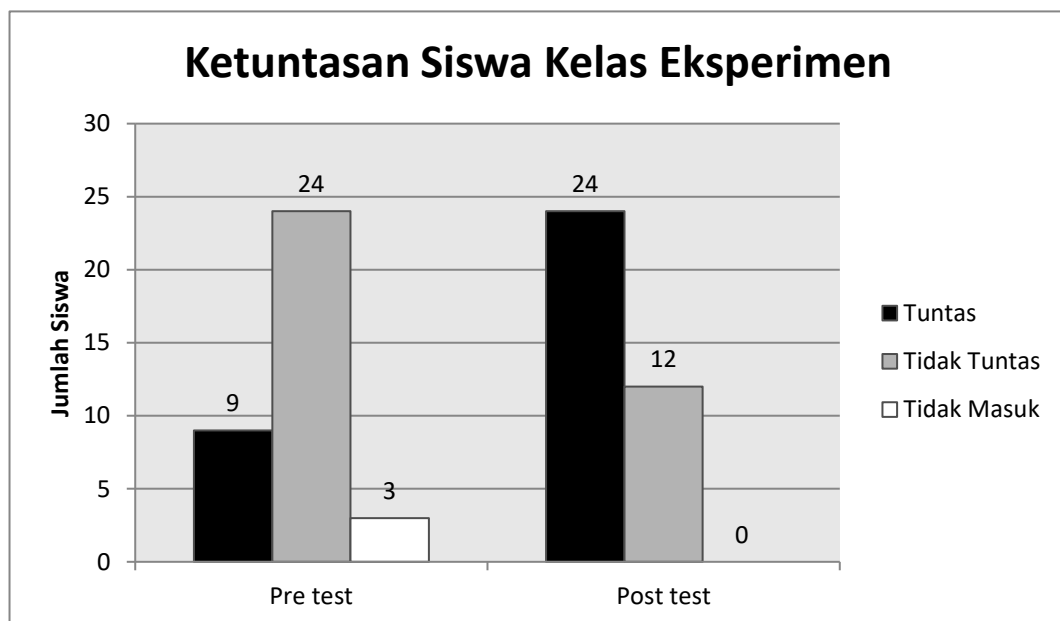
Sama seperti pembelajaran di kelas kontrol, pembelajaran IPA yang dilakukan di kelas eksperimen juga berbasis kurikulum KTSP. Dalam kurikulum KTSP, pembelajaran IPA di kelas rendah (1,2 dan 3 SD) menggunakan pendekatan tematik. Jadi, pembelajaran IPA akan dikaitkan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, matematika, SBK dan PKn dalam bentuk tema-tema. Tema pembelajaran pada pertemuan pertama adalah Kenampakan Matahari, tema pada pertemuan kedua adalah Bayang-bayang Matahari, dan tema pada pertemuan ketiga serta keempat berturut-turut adalah Panas Matahari dan Sinar Matahari. Mulai dari tema pembelajaran, pengaitan mata pelajaran, sampai soal *post test* yang dipakai di kelas eksperimen disamakan dengan pembelajaran pada kelas kontrol, hanya saja pembelajaran di kelas eksperimen didukung penggunaan media komik sains yang berjudul “*Super Science* Komik Sains Kuark: Astronomi” dengan ditambah siswa kelas eksperimen melakukan kerja kelompok untuk menyelesaikan lembar kerja siswa (LKS) mereka. Setelah siswa mengumpulkan LKS secara berkelompok, peneliti membagikan soal-soal evaluasi yang harus diisi siswa secara individu dengan jujur. Soal-soal evaluasi di kelas eksperimen sama dengan soal-soal evaluasi pada kelas kontrol.

Teknik pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen yaitu setelah peneliti melakukan apersepsi, peneliti kemudian membagikan *print out* komik sains berjudul Kuark:Astronomi yang sudah di *scan* kepada masing-masing siswa untuk dibaca. Tiap pertemuan berisi 5 lembar komik yang harus mereka baca sampai selesai, kemudian peneliti akan memberi waktu kepada siswa untuk bertanya seputar komik yang mereka baca apabila ada hal yang tidak dimengerti. Tetapi, siswa kelas eksperimen tidak memanfaatkan waktu yang diberikan ini untuk bertanya sehingga untuk menyiasatinya maka peneliti yang mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan kepada siswa mengenai materi IPA yang jawabannya terdapat dalam komik yang mereka baca. Walaupun mereka sudah membaca komik tersebut, mereka masih kesulitan menjawab pertanyaan sehingga peneliti menunjukkan halaman berapa dari komik tersebut yang sebenarnya memuat jawaban dari pertanyaan yang diajukan.

Selain itu, walaupun dalam sesi wawancara wali kelas mengatakan sudah pernah melakukan kerja kelompok di kelas IIA, tetapi peneliti masih merasa kesulitan untuk mengatur siswa dalam bekerja kelompok. Siswa tidak bisa saling

membantu temannya bekerja sehingga beberapa siswa bekerja dan beberapa yang lain bermain dan berkeliaran dalam kelas. Ada lagi insiden siswa yang menolak untuk bekerja bersama dengan siswa tertentu dengan alasan tidak akrab. Tetapi peneliti sudah menangani hal tersebut dengan memberi penjelasan bahwa semua siswa yang ada dalam kelas adalah teman, dan apabila tidak mau bekerja bersama maka mereka tidak ada nilai kerja kelompok.

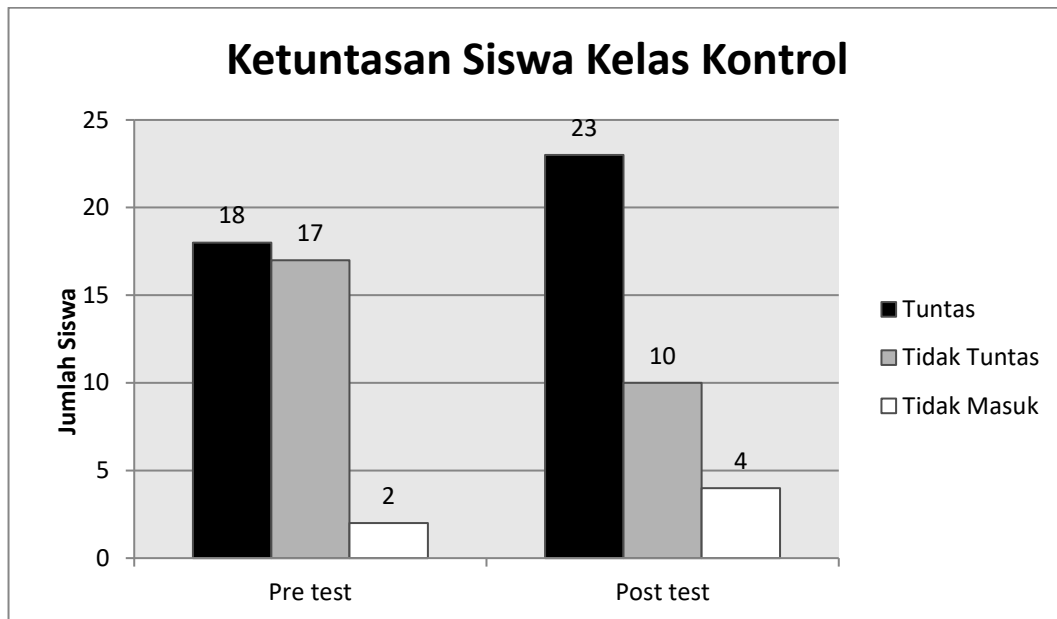
*Post test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol langsung dilakukan diakhir pelajaran pada pertemuan keempat, mengingat tidak adanya kesempatan bagi peneliti untuk mengadakan *post test* sebab siswa akan segera mengikuti ulangan kenaikan kelas. Ketuntasan siswa di kelas eksperimen dapat dilihat pada grafik 1 berikut.



**Grafik 1**  
**Ketuntasan Siswa Kelas Eksperimen**

Dari grafik 1 terlihat siswa yang tidak tuntas saat *pre test* lebih banyak, sedangkan saat *post test* jumlah siswa yang tuntas yang lebih banyak. Hal ini menunjukkan semakin berkurangnya siswa yang tidak tuntas pada pembelajaran IPA. Walaupun secara keseluruhan rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan, tetapi nilai siswa di kelas eksperimen yang diajar menggunakan media komik sains tidak bisa melampaui nilai siswa di kelas kontrol.





**Grafik 2**  
**Ketuntasan Siswa Kelas Kontrol**

Grafik 2 menunjukkan ketuntasan siswa di kelas kontrol. Saat *post test* terlihat adanya peningkatan pada ketuntasan siswa di kelas kontrol dibandingkan saat *pre test*, sehingga jumlah siswa yang tidak tuntas saat *post test* semakin berkurang (KKM= 70). Adanya perubahan nilai siswa menjadi lebih baik dibandingkan saat *pre test* merupakan gambaran atas penguasaan konsep materi yang telah dipelajari. Artinya peneliti tidak sembarangan saat mengajar sehingga siswa di kelas kontrol dapat memahami konsep materi yang diajarkan. Siswa di kelas kontrol memang siswa yang aktif. Setiap kali peneliti meminta siswa untuk maju ke depan kelas menjawab pertanyaan yang ada di papan tulis, siswa berlomba-lomba mengacungkan jarinya sebagai tanda mereka ingin ditunjuk untuk menjawab pertanyaan itu.

Untuk mengetahui besarnya pengaruh pembelajaran dengan memanfaatkan media komik sains terhadap hasil belajar siswa, dihitung dengan menggunakan rumus *effect size*. Dari perhitungan *effect size* diperoleh hasil -0,29 dan termasuk dalam kategori rendah, yaitu  $ES < 0,2$ . Berdasarkan perhitungan *effect size* tersebut disimpulkan bahwa media komik sains kurang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas II SD Negeri 35 Pontianak Selatan. Kurang berpengaruhnya media komik sains terhadap hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut.

Pertama, minat baca siswa di kelas eksperimen yang tergolong rendah. Hal ini sejalan dengan pendapat Syaiful Bahri Djamarah (2011:191), “Minat mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik. Tidak banyak yang dapat diharapkan untuk menghasilkan prestasi belajar yang baik dari seorang anak yang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu”. Siswa di kelas eksperimen sepertinya tidak terbiasa membaca buku cerita, apalagi komik, baik di rumah maupun di sekolah. Peneliti berkesimpulan demikian karena saat PPL selama  $\pm 4$  bulan di

SDN 35 Pontianak Selatan, jarang sekali ada siswa kelas II SD yang masuk ke dalam perpustakaan untuk membaca buku. Peneliti juga memperhatikan sedikitnya 2 siswa di kelas eksperimen yang mendapat nilai *post test* di bawah KKM memang terlihat ogah-ogahan membaca komik sains yang dibagikan. Seperti kata pepatah, “Ala bisa karena terbiasa”. Siswa bisa memiliki minat baca tinggi apabila memang telah terbiasa membaca, dan sebaliknya siswa tidak memiliki minat membaca dikarenakan tidak terbiasa membaca. Apabila siswa mempunyai minat baca yang baik maka kemungkinan akan membuktikan pendapat Thorndike (dalam Daryanto, 2010:128) yaitu, “Anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya. Hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik”.

Kedua, ketidak telitian siswa di kelas eksperimen. Kerap kali siswa mendapat nilai rendah bukan karena tidak bisa menjawab soal, tetapi karena tidak teliti membaca soal dan opsi jawaban yang tersedia. Peneliti menemukan sedikitnya 2 siswa di kelas eksperimen yang menyilang lembar jawaban tanpa membaca soalnya.

Ketiga, kelelahan terjadi pada siswa di kelas eksperimen karena pembelajaran IPA di kelas mereka dilakukan pada jam terakhir. Menurut Slameto (2010:59) kelelahan dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Keempat, metode mengajar dalam penelitian ini. Belajar yang berhasil ditandai dengan tersimpannya sejumlah kesan dalam otak. Masih banyaknya jumlah siswa di kelas eksperimen yang tidak tuntas dalam pembelajaran IPA setelah diajar menggunakan media komik sains menunjukkan tidak berhasilnya guru dalam proses mengajar. Hal ini ternyata berlawanan dengan harapan Yohanes Surya yaitu, “Menggunakan visualisasi dan dialog dalam komik *Super Science* Komik Sains Kuark diharapkan anak-anak mencapai tingkat pemahaman terhadap suatu fenomena sains yang terjadi, bukan hanya sekedar menghafal”. Kegiatan belajar dengan memanfaatkan media komik sains ternyata harus dipadukan dengan metode mengajar yang baik, tidak sekedar menugaskan siswa membaca saja kemudian membahasnya bersama. Syaiful Bahri Djamarah (2011:98) mengatakan, “Membaca berjam-jam belum tentu mendapatkan sejumlah kesan sesuai dengan keinginan”. Oleh karena itu membaca dalam arti belajar adalah kegiatan yang memerlukan kesiapan jiwa raga dengan pengertian dan konsentrasi yang tinggi.

Kelima, waktu penelitian yang terlalu singkat, yaitu hanya 4 kali pertemuan untuk masing-masing kelas, sehingga siswa di kelas eksperimen yang telah terbiasa belajar dengan cara ceramah belum beradaptasi belajar menggunakan komik. Seperti kata pepatah “*Old habits die hard*” yang artinya kebiasaan lama sulit diubah. Sulitnya mengubah kebiasaan lama dikarenakan timbul rasa tidak nyaman. Antara ceramah dengan membaca untuk menemukan sendiri jawabannya, tentu lebih mudah dan menyenangkan cara ceramah. Ibaratkan makan, ceramah adalah disuapi, sedangkan membaca komik adalah makan sendiri. Siswa kelas II

SD yang notabene berusia rata-rata 7-9 tahun tentu lebih menyenangi cara disuapi, atau cara belajar dengan diceramahi gurunya.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisa data pada siswa kelas II SD Negeri 35 Pontianak Selatan menggunakan perhitungan uji t dengan rumus *polled varians*, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar -1,22. Pengujian hipotesis *two tail* tidak memperhatikan tanda negatif, sehingga tanda negatif diabaikan dan diperoleh  $t_{hitung}$  1,22.  $t_{tabel}$  ( $\alpha=5\%$  dan  $dk=67$ ) adalah sebesar 1,997. Karena  $t_{hitung}$  (1,22)  $< t_{tabel}$  (1,997), maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Jadi disimpulkan tidak terdapat pengaruh dalam penggunaan media komik sains terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas II SD Negeri 35 Pontianak Selatan. Dari perhitungan *effect sized* diperoleh hasil -0,29 dan termasuk dalam kategori rendah, yaitu *effect size*  $< 0,2$ . Berdasarkan perhitungan *effect size* tersebut disimpulkan bahwa media komik sains kurang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas II SD Negeri 35 Pontianak Selatan.

### **Saran**

Ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian, yaitu: (1) Perlu dilakukan penelitian di sekolah lain untuk melihat pengaruh pemanfaatan media komik sains terhadap hasil belajar siswa di kelas II SD. (2) Sebaiknya guru membiasakan siswa untuk banyak membaca buku di perpustakaan agar dapat meningkatkan kebiasaan membaca siswa sejak dini. Mungkin siswa kelas rendah yang telah terbiasa membaca akan memberikan hasil penelitian berbeda apabila diajar menggunakan media komik. (3) Untuk peneliti lain yang akan melakukan penelitian menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, agar mengambil jam pelajaran awal dan tidak menggunakan jam pelajaran akhir sehingga siswa tidak terburu-buru mengerjakan evaluasi mereka karena ingin cepat pulang. (4) Kepada rekan-rekan mahasiswa yang ingin melakukan penelitian di bidang pendidikan agar lebih banyak melakukan penelitian di sekolah dasar kelas rendah.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Asep Jihad, Abdul Haris. 2012. **Evaluasi Pembelajaran**. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Daryanto. 2013. **Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran**. Yogyakarta: Gava Media.
- Kurnia Wardani. 2012. Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Sosiologi pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural. **Jurnal Ilmu Pendidikan**. (Online). ([http://journal.unnes.ac.id/artikel\\_nju/komunitas/2418](http://journal.unnes.ac.id/artikel_nju/komunitas/2418), dikunjungi 13 April 2016).
- Leo Sutrisno, Hery Kresnadi, Kartono. 1992. **Pengembangan Pembelajaran IPA SD**. Pontianak: Universitas Tanjungpura.

- Nelly Arinda. 2012. **Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Materi Pokok Keputusan Bersama Kelas V SDN Jintel 1 Nganjuk.**(Online).(<http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=55817>, dikunjungi 13 April 2016).
- Nur Habibah Zain, dkk. 2013. **Pengembangan Komik Bahan Ajar Ipa Terpadu Kelas VIII SMP pada Tema Sistem Pencernaan Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan.** Jurnal Ilmu Pendidikan. (Online). (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>, diakses 10 September 2016).
- Slameto. 2010. **Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.** Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2013. **Statistika untuk Penelitian.** Bandung: Alfabeta.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2011. **Psikologi Belajar.** Jakarta: Rineka Cipta.
- Tabrani Rusyan. 2008. **Cara Pembelajaran IPA Seri 1.** Semarang: Bengawan Ilmu.
- Wahyudi Sugito. 2012. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Sains Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012 SDN Watuagung 01 Tuntang. **Jurnal Ilmu Pendidikan.** (Online). (<http://repository.uksw.edu/handle/123456789/957>, dikunjungi 13 April 2016).
- Yuntoro D.W. 2010. **Menggambar itu Mengasyikkan.** Jakarta: Trans Mandiri Abadi.
- Zainal Arifin. 2013. **Evaluasi Pembelajaran.** Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.