

PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL PELESTARIAN LINGKUNGAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR TEMATIK PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh:

Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, Candra Dewi
PGSD FKIP UNIPMA, PGSD FKIP UNIPMA
fauzatul@unipma.ac.idcandra@unipma.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media komik digital pelestarian lingkungan terhadap prestasi belajar tematik pada siswa SD. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest*. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas V SDN di SDN Kecamatan Kaman. Sampel penelitian yaitu siswa kelas V SDN 1 Somoroto tahun pelajaran 2017/2018 yang dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes prestasi atau *achievement test* dengan varian pilihan ganda (*multiple choice test*). Dalam menganalisis data digunakan metode statistik t-test (uji-t) dengan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data pre-test dan post-test sebagai uji prasyarat. Berdasarkan analisis data disimpulkan bahwa $t_{hitung} (8,34) > t_{tabel} (2,4231)$ (signifikan).

Kata kunci : Media Komik Digital, Prestasi Belajar, Pembelajaran Tematik.

PENDAHULUAN

Bahan ajar dalam pembelajaran tematik¹³ tidak lagi disampaikan dengan nama mata pelajaran tertentu, tetapi dalam bentuk tema yang mengintegrasikan seluruh mata pelajaran dengan mengaitkan beberapa materi ajar yang memiliki konsep, prinsip, atau kemampuan yang sama dalam mata pelajaran yang bersangkutan. Sehingga, dalam pembelajaran yang disampaikan merupakan materi yang sudah terintegrasi atau terpadu dalam sebuah tema, tidak lagi berdasarkan mata pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal bahwa tingkat prestasi belajar siswa-siswi kelas V tersebut masih rendah, sehingga diperlukan adanya upaya perbaikan pada proses pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah tersebut sebenarnya sudah menggunakan fasilitas yang cukup memadai. Seperti tersedianya laptop, LCD proyektor dan media pembelajaran yang cukup menarik. Namun, dalam penyampaian materi serta penggabungan media masih terlihat terpisah-pisah antara mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran lainnya, dan juga belum terpadunya antara satu materi dengan materi yang lainnya. Sehingga dapat membuat siswa kesulitan menerima materi karena terkesan dipaksakan dengan banyaknya media yang digunakan, yang berakibat pada prestasi belajar siswa yang kurang memuaskan. Di SDN 1 Somoroto nilai Kriteria Ketuntasan Minimalnya adalah 70, sedangkan nilai rata-rata UTS Semester 2 Tahun Pelajaran 2016/2017 siswa kelas kelas V adalah 75,1. Nilai rata-rata tersebut sudah mencapai batas minimal KKM, namun untuk sekolah yang bertaraf inovatif prestasi belajar tersebut masih perlu ditingkatkan.

Bertolak dari uraian di atas dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran tematik di sekolah harus menggunakan media yang interaktif, inovatif, terpadu, dan berbasis teknologi, sehingga bisa mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa terutama untuk meningkatkan

prestasi belajar siswa.³ Media pembelajaran merupakan alat perantara untuk menyampaikan materi kepada siswa [6]. Media komik digital pelestarian lingkungan merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi. Media komik digital pelestarian lingkungan merupakan gambar berbasis pelestarian lingkungan yang diajarkan dalam urutan yang disengaja, yang dikerjakan sepenuhnya dengan bantuan komputer dan diterbitkan secara digital. Media komik digital pelestarian lingkungan ini dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Komik telah lama menjadi bagian dari budaya populer Indonesia yang mengalami pasang surut dalam perkembangannya. Komik digital dapat didefinisikan sebagai gambar atau lambang yang diajarkan dalam urutan yang disengaja, yang dikerjakan sepenuhnya dengan menggunakan bantuan komputer (sebagai 'lawan' dari komik yang dikerjakan secara konvensional, dipindai dengan *scanner*, dan kemudian diwarnai dengan komputer) dan diterbitkan secara digital (sebagai bentuk lain dari versi cetaknya) [3].

Pelestarian dalam Kamus Bahasa Indonesia berasal dari kata *lestari*, yang artinya adalah tetap selama-lamanya tidak berubah. Kemudian dalam penggunaan bahasa Indonesia, penggunaan awalan *pe-* dan akhiran *-an* artinya digunakan untuk menggambarkan sebuah proses atau upaya [1]. Sedangkan Lingkungan adalah keadaan sekitar yang mempengaruhi perkembangan dan tingkah laku makhluk hidup. Segala sesuatu yang ada disekitar manusia yang mempengaruhi perkembangan kehidupan manusia baik langsung maupun tidak langsung juga merupakan pengertian lingkungan. Dari definisi tersebut pelestarian lingkungan adalah upaya untuk melindungi kemampuan lingkungan hidup terhadap tekanan perubahan dan dampak negatif yang ditimbulkan suatu kegiatan. Serta menjaga kestabilan lingkungan untuk menjadi tempat hidup manusia, hewan dan tumbuhan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komik digital pelestarian

lingkungan adalah gambar atau lambang dalam urutan tertentu yang dibuat dengan bantuan computer dan diterbitkan secara digital untuk melindungi kemampuan lingkungan hidup terhadap tekanan perubahan dan dampak negative yang ditimbulkan suatu kegiatan.

Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dari suatu kegiatan yang berupa perubahan tingkah laku yang dialami oleh subjek belajar[2]. Prestasi belajar dapat dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu.

Pembelajaran tematik terpadu adalah merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar [4]. Pembelajaran menekankan pada pola **11** gorganisasaian materi yang terintegrasi dipadukan oleh suatu tema. Tema diambil **11** dikembangkan dari luar mata pelajaran, tapi sejalan dengan kompetensi dasar dan topik-topik (standar isi) dari mata pelajaran. Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka belajar tematik dapat disimpulkan sebagai proses mempelajari konsep, prinsip, maupun obyek nyata yang memiliki topik atau pokok bahasan yang sama dalam sebuah tema.

Bertolak dari paparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa prestasi belajar tematik adalah hasil usaha siswa setelah melalui proses pembelajaran dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor yang diukur melalui tes seperti tugas harian, ulangan harian, ulangan tengah semester, maupun ulangan akhir semester.

Tabel 1. Nilai *Pre-Test* Prestasi Belajar Tematik

Interval nilai (i)	Nilai Tengah (Xi)	Frekuensi (f)
83 – 87	85	1
78 – 82	80	4
73 – 77	75	6
68 – 72	70	4
63 – 67	65	1
58 – 62	60	4
53 – 57	55	1
Jumlah		21

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Somoroto. Berdasarkan hasil observasi lapangan SDN 1 Somoroto ditetapkan sebagai tempat penelitian karena sebelumnya peneliti menemukan fenomena masalah yang sedang diteliti. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Design* dalam bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* sebab dalam penelitian ini peneliti ingin mencari pengaruh media komik digital pelestarian lingkungan terhadap prestasi belajar siswa kelas V. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD di kecamatan Kauman yang sudah menerapkan pembelajaran tematik tahun ajaran 2017/2018. Sedangkan sampel penelitian ditetapkan di SDN 1 Somoroto kecamatan Kauman, Kabupaten Ponorogo yang berjumlah 21 siswa. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi [5].

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data *Pre-Test* (Sebelum Diberi Perlakuan)

Deskripsi data nilai *pre-test* prestasi belajar tematik sebelum diberi perlakuan atau diajar menggunakan media gambar dengan N sebanyak 21, dengan rentang skor angket 0-100, diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut: nilai rata-rata = 71,19, median = 75, modus = 75, varian = 69,76, dan standar deviasi = 8,35, skor tertinggi 85 dan skor terendah 55.

Deskripsi Data *Post-Test* (Setelah Diberi Perlakuan)

Deskripsi data nilai *post-test* prestasi belajar tematik setelah diberi perlakuan atau diajar menggunakan media komik digital pelestarian lingkungan dengan N sebanyak 21, dengan rentang skor

angket 5-100, diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut: nilai rata-rata = 80,95, median = 80, modus = 85, varian = 69, dan standar deviasi = 8,3, skor tertinggi 95 dan skor terendah 65.

Tabel 2 Nilai *Post-Test* Prestasi Belajar Tematik

Interval nilai (i)	Nilai Tengah (Xi)	Frekuensi (f)
93 – 97	95	1
88 – 92	90	4
83 – 87	85	5
78 – 82	80	4
73 – 77	75	4
68 – 72	70	1
63 – 67	65	2
Jumlah		21

Hipotesis yang telah dirumuskan diuji statistik dengan statistik parametris menggunakan uji *t-test*. Penggunaan statistik parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas. Sedangkan untuk mengetahui

varians dari kedua sampel tersebut homogen atau tidak, maka dilakukan uji homogenitas.

Hasil analisis data uji normalitas dari data nilai hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test*, dapat diperoleh data yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Analisis Uji Normalitas

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pre-Test</i>	0,15	$DK = \{L L > 0,190\}$	H_0 ditolak
<i>Post-Test</i>	0,10	$DK = \{L L > 0,190\}$	H_0 ditolak

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa pada *pre-test* $L_{hitung} = 0,15 < L_{tabel} = 0,190$, artinya L_{hitung} tidak terletak pada daerah kritik sehingga H_0 ditolak. Berarti data *pre-test* tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan pada *post-test* $L_{hitung} = 0,10 < L_{tabel} = 0,190$, artinya L_{hitung} tidak terletak pada daerah kritik sehingga H_0 ditolak.

Berarti data *post-test* tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi yang dibandingkan mempunyai varian-varian yang sama. Dalam penelitian ini statistik uji yang digunakan adalah uji F dengan taraf signifikansi 5%. Hasil analisis data uji homogenitas dari data nilai hasil belajar siswa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Analisis Uji Homogenitas

F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria	Keputusan Uji
1,01	2,4645	$F_{hitung} \leq F_{tabel}$	H_0 ditolak

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa hasil analisis data uji homogenitas diperoleh $F_{hitung} = 1,01$ dan $F_{tabel} = 2,4645$, dengan kriteria pengujian $H_0 = F_{hitung} \leq F_{tabel}$, $1,01 \leq 2,4645$. Ini berarti H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan

sampel berasal dari populasi yang memiliki varian homogen.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji-t, diperoleh harga $t_{hitung} = 8,34$ dan harga $t_{tabel} = 2,4231$, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,34 > 2,4231$) dengan nilai signifikan α dengan taraf signifikansi

sebesar 5%. Oleh sebab itu dapat dinyatakan bahwa “ada pengaruh media komik digital pelestarian lingkungan terhadap prestasi belajar tematik pada siswa kelas V tahun pelajaran 2017/2018”

.

PEMBAHASAN

Hipotesis yang telah dirumuskan diuji statistik dengan statistik parametris menggunakan uji *t-test*. Penggunaan statistik parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas. Sedangkan untuk mengetahui varians dari kedua sampel tersebut homogen atau tidak, maka dilakukan uji homogenitas.

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijabarkan, setelah variabel dinyatakan berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji hipotesis. Hasil perhitungan analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan media komik digital pelestarian lingkungan terhadap prestasi belajar tematik pada siswa kelas V tahun pelajaran 2017/2018.

Penggunaan media komik digital pelestarian lingkungan juga memiliki beberapa keunggulan, seperti mampu menyajikan kejadian di masa lalu atau di tempat yang jauh, memperkecil ukuran obyek yang cukup besar dan tidak memungkinkan dibawa ke dalam kelas atau sebaliknya dan dapat memvisualkan sebuah obyek, serta dapat digunakan secara berulang-ulang. Sehingga dapat mempermudah siswa memahami materi pelajaran yang sulit dan abstrak dan dapat mempengaruhi prestasi belajarnya.

Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1991:3) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, memperjelas bahan pembelajaran, membuat metode pembelajaran lebih bervariasi, dan membuat siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Sehingga diharapkan guru bisa memberikan fasilitas berupa media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pada saat penelitian sebelum menggunakan media komik digital pelestarian lingkungan dan diambil data awal prestasi belajar (*pre-test*) nilai rata-rata siswa banyak yang di bawah KKM. Setelah pembelajaran menggunakan media komik digital pelestarian lingkungan dan dilakukan pengambilan data

prestasi belajar (*post-test*) dengan materi pelajaran dan instrumen soal yang sama, diketahui terdapat kenaikan nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang signifikan.

Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital pelestarian lingkungan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari dan meningkatkan prestasi belajarnya. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media komik digital pelestarian lingkungan terhadap prestasi belajar tematik pada siswa kelas V.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh media komik digital pelestarian lingkungan terhadap prestasi belajar Tematik pada siswa kelas V tahun pelajaran 2017/2018”.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Endarmoko, E. (2006). Thesaurus Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [2] Faturrohman, M., & Sulistyorini. (2012). Belajar dan pembelajaran meningkatkan mutu pembelajaran sesuai standart nasional. Yogyakarta: teras
- [3] Irmansyah, L. (2011). Sejarah Komik Menuju Masa Depan. Slideshare. Net
- [4] Triyanto. (2009). Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- [5] Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta
- [6] Sudjana, N., & Rivai, A. (1991). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru.

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Student Paper

2%

2

Submitted to Universitas Islam Indonesia

Student Paper

2%

3

Cahya Alim Wijaya, Jeffry Handhika,
Sulistyaning Kartikawati. "PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN PENGENDALI
KECEPATAN DAN SOFT STARTING MOTOR
LISTRIK BERBASIS ARDUINO PADA MATA
KULIAH PENGGUNAAN DAN PENGATURAN
MOTOR", JUPITER (JURNAL PENDIDIKAN
TEKNIK ELEKTRO), 2017

Publication

1%

4

garuda.ristekdikti.go.id

Internet Source

1%

5

eprints.umm.ac.id

Internet Source

1%

6

adoc.tips

Internet Source

1%

7	Submitted to iGroup Student Paper	1 %
8	Maya Kartika Sari. "PENGARUH METODE KOOPERATIF JIGSAW TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS III", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2016 Publication	1 %
9	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %
10	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1 %
12	kalamatika.matematika-uhamka.com Internet Source	1 %
13	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %
14	digilib.unila.ac.id Internet Source	1 %
15	docobook.com Internet Source	1 %
16	www.tendikpedia.com Internet Source	1 %

17

id.123dok.com

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 10 words