

# UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR FISIKA MATERI HUKUM NEWTON DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK PADA SISWA KELAS X MIPA 1 SMA NEGERI 2 SIGLI TAHUN PELAJARAN 2018/2019

DELI INDRA MUTIA  
Guru SMA Negeri 2 Sigli

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dan sikap ilmiah peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan media komik pada materi hukum newton. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan *Control group pretest-posttest design*. Soal tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda dan lembar observasi sikap ilmiah. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA SMA Negeri 2 Sigli tahun pelajaran 2018/2019. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik random sampling, data dianalisis dengan menggunakan uji *N-gain* dan uji t sehingga diperoleh nilai rata-rata posttes pada kelas kontrol 79 dengan *N-gain* 68 pada kategori sedang dan kelas eksperimen 90 dengan *N-gain* 85 pada kategori tinggi. Untuk uji-t diperoleh  $t_{\text{tabel}} = 1,67$  dan  $t_{\text{hitung}} = 10,2$ , jadi  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan penerapan media komik lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang diajarkan dengan buku paket.

**Kata Kunci:** Media Komik, Hasil Belajar, Hukum Newton.

## A. Latar Belakang

Proses pembelajaran fisika masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas, hal tersebut tidak terlepas dari kreatifitas seorang guru untuk menyiapkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Pada sekolah yang sudah memiliki fasilitas yang mendukung pemakaian media pembelajaran, permasalahan yang ditemukan adalah media tersebut tampilannya yang kurang menarik sehingga membuat minat belajar peserta didik menjadi berkurang. Padahal dalam Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah di katakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk partisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Pemilihan sumber belajar atau media belajar harus memperhatikan kesesuaian dengan materi yang dipelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Ada banyak sumber belajar yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran misalnya buku, surat kabar, majalah, poster maupun lingkungan sekitar. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi yang menyatakan bahwa guru bukanlah satu satunya sumber belajar tetapi guru harus bisa mengajak siswa mencari aneka sumber belajar.

Hukum Newton adalah salah satu materi fisika yang penting dipelajari karena materi ini termasuk dalam UNBK. Menurut Laporan hasil ujian nasional yang dikeluarkan oleh Puspendik Kemendikbud tahun pelajaran 2017/2018 persentase daya serap untuk materi hukum Newton untuk SMA Negeri 2 Sigli adalah 27,78 %, kota/kab: 32,20 %, Popinsi: 33,37%.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan di SMA Negeri 2 Sigli

ditemukan beberapa masalah sebagai berikut: (1) belum maksimalnya hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik sehingga KKM tidak tercapai, di SMA Negeri 2 Sigli nilai KKM yang ditetapkan untuk pelajaran fisika adalah 70 sedangkan rata-rata nilai yang didapat oleh peserta didik hanya 67,50, (2) tidak adanya suatu media pembelajaran yang dapat membuat hasil belajar meningkat.

Selain melakukan observasi di sekolah tujuan penelitian, peneliti juga melakukan observasi di beberapa perpustakaan umum. Peneliti melihat lebih banyak peserta didik yang meminjam buku komik dibandingkan dengan buku-buku pelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membuat komik yang bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada pembelajaran fisika materi hukum Newton. Peneliti berharap media komik ini dapat membangkitkan minat peserta didik dalam membaca sehingga berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik.

Komik adalah buku bergambar yang berisi informasi yang disajikan secara ringan dan menarik dengan gambar-gambar yang berwarna menarik mata sehingga menimbulkan minat untuk membacanya. Avrilianti dkk. (2013) menyatakan komik memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar peserta didik serta membantu mempermudah memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik. Keberadaan komik dapat dijadikan solusi terhadap adanya resiko kegagalan dalam proses pembelajaran. Menurut Waluyanto (2015) sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut apakah hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan

media komik lebih tinggi dibandingkan dengan buku paket pada materi hukum Newton.

## **B. Hasil belajar**

Belajar merupakan suatu proses kegiatan setiap orang baik di rumah, disekolah maupun dalam masyarakat. Slameto (2003:2) menyatakan belajar adalah suatu proses yang dilakukan secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan belajar yang akan membawa suatu hasil yang disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengalami pengalaman belajar. Hasil belajar yang dicapai siswa dalam suatu mata pelajaran dapat diperoleh dengan berusaha mengamati, melakukan percobaan, memahami konsep-konsep, prinsip-prinsip serta mampu untuk dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar fisika merupakan hasil belajar yang dicapai siswa dalam mata pelajaran fisika selama melakukan serangkaian pembelajaran.

Bagi guru hasil belajar tidak hanya menjadi indikator keberhasilan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik melainkan penggunaan metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar serta menentukan peserta yang telah mencapai ketuntasan minimal dan berhak melanjutkan materi berikutnya. Bagi peserta didik hasil belajar menjadi tolak ukur penguasaan materi yang disampaikan oleh guru. Bagi sekolah hasil belajar yang baik meningkatkan kredibilitas serta reputasi sekolah baik di masyarakat maupun dunia pendidikan (Desriana. dkk.2018)

Dimyanti dkk. (2002:30) mengemukakan hasil belajar merupakan hal yang dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru, dari siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan

pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis kognitif, afektif dan psikomotor sedangkan dari sisi guru hasil belajar merupakan saat terselesaikan bahan pelajaran. Hal senada juga di jelaskan oleh Amran (2019) bahwa hasil belajar yang kurang memuaskan tidak sepenuhnya kesalahan peserta didik salah satu kesalahannya disebabkan oleh kemampuan guru dalam menyajikan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik.

Hasil belajar merupakan suatu hal yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu materi yang disampaikan. Hasil belajar siswa diperoleh setelah berakhirnya proses pembelajaran. Menurut Hamalik (2007:30) bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku, misalnya dari tidaktahu menjadi tahu. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada setiap aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek itu, adalah: a) Pengetahuan; b) Pengertian; c) Kebiasaan; d) Keterampilan; e) Apresiasi; f) Emosional; g) Hubungan sosial; h) Jasmani; i) Etis atau budi pekerti, dan sikap. Hal yang sama juga dinyatakan oleh Suprijono (2013:7), bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar tampak apabila terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar Slameto (2003:58) menjelaskan, antara lain:

- a) Faktor internal (faktor yang berasal dari dalam); faktor ini meliputi kesehatan, intelegensi danbakat, minat dan motivasi serta cara belajar.
- b) Faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar); faktor ini meliputi

keluarga, sekolah,masyarakat, dan lingkungan sekitar.

### C. Media Komik

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, komik adalah cerita bergambar (majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dipahami dan lucu. Darmawan (2012:5) menyatakan komik adalah medium bercerita atau berekspresi dengan bahasa-bahasa gambar yang tersusun. Punya cerita dan menguasai bahasa gambar lebih penting daripada sekedar menguasai keterampilan menggambar yang mencengangkan. Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana siswa membaca tanpa harus dibujuk. Melalui bimbingan guru, komik dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Sebagai media edukatif, komik mempunyai sifat yang sederhana, jelas, mudah dan bersifat personal (Rohani, 2014: 77). Menurut McCloud (2008:9) komik adalah pilihan yang berkesinambungan terdiri daripencitraan, alur cerita, dialog, komposisi gesture dan bermacam pilihan lain. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan mediapembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi. Penggunaan analogi dan penggambaran cerita dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa untuk memahami suatu materi. Objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh peserta didik dapat dihadirkan melalui media komik.

Langkah-langkah pembuatan komik menurut Trimio (1997:20) sebagai berikut:

- 1) Perumusan ide dan pembentukan karakter, merupakan langkah pembuatan rangkaian cerita. Rangkaian cerita yang dibuat harus sesuai dengan pesan-pesan (informasi)

yang hendak disampaikan serta karakter yang diciptakan juga harus sesuai dengan kondisi dan lingkungan tempat pembelajaran berlangsung.

- 2) *Sketching* (pembuatan sketsa) yaitu menuangkan ide cerita dalam media gambar secara kasar. Untuk Pada langkah ini dibuat dengan pensil untuk memudahkan dan meminimalisir kesalahn-kesalahan. Tidak perlu menggambar bagus yang penting tidak menyimpang dari ide dasar dan penggarapannya setiap karakter.
- 3) *Inking* (penitaaan) yaitu penitaaan pada goresan sketsa. Tujuan dari penitaaan adalah untuk merapikan gambar-gambar pada sketsa kasar dengan menggunakan drawing pen.
- 4) *Coloring* (pewarnaan) yaitu pemberian warna komik. Penggunaan warna untuk memberikan kesan penekanan serta membangun keterpaduan dan mempertinggi realita objek dan menciptakan respon emosional.
- 5) *Lattering* yaitu pembuatan teks pada komik. Pada langkah terakhir ini pengaturan dan bentuk teks menjadi salah satu daya tarik karena disinilah materi yang akan disampaikan di tulis secara ringan dan lugas serta mudah di mengerti.

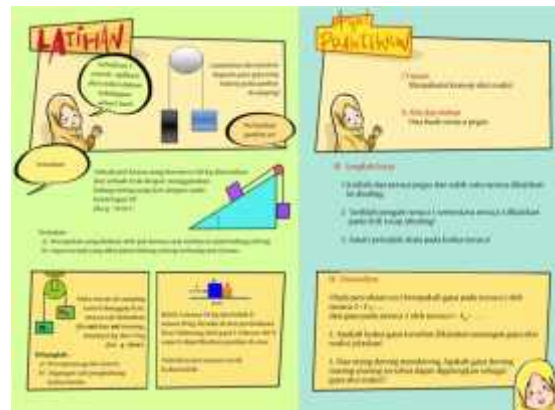
Setelah tahap pembuatan komik selesai, komik ini akhirnya dicetak. Tampilan komik yang telah selesai di buat adalah sebagai berikut:



**Gambar 1 Tampilan cover komik**



**Gambar 2 Isi Komik**



**Gambar 3 Latihan dan LKPD komik**

#### **D. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaan antara kedua kelas tersebut adalah perlakuan dalam proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen diberikan media pembelajaran berupa komik sedangkan pada kelas kontrol diberikan buku paket.

Desain penelitian yang digunakan *Control group pretest-posttest design*. Kedua kelas tersebut diberikan *pretest* dan *posttest* yang diharapkan dapat mengukur hasil belajar dan sikap ilmiah peserta didik kedua kelas sebelum dan sesudah mendapatkan pengajaran.

**Tabel 1 Desain Penelitian**

| Kelas      | <i>Pretest</i> | Perlakuan      | <i>Posttest</i> |
|------------|----------------|----------------|-----------------|
| Eksperimen | O <sub>1</sub> | X <sub>1</sub> | O <sub>2</sub>  |
| Kontrol    | O <sub>1</sub> | X <sub>2</sub> | O <sub>2</sub>  |

(Sumber: Arikunto, 2013)

Keterangan:

X<sub>1</sub> = Perlakuan dengan menggunakan media komik

X<sub>2</sub> = Perlakuan tanpa menggunakan media komik

O<sub>1</sub> = Hasil pretes untuk kelompok eksperimen dan kontrol

O<sub>2</sub> = Hasil posttes untuk kelompok eksperimen dan kontrol

## E. Hasil Penelitian

### 1. Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik didapatkan dari pemberian *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* diberikan pada kedua kelas dan soal yang diberikan sama. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dibandingkan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan peserta didik setelah

diajarkan dengan menggunakan media buku paket maupun dengan media komik. Hasil belajar peserta didik pada kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan, namun apabila dibandingkan kedua kelas nilai *posttets* kelas eksperimen (yang menggunakan media komik) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

**Tabel 2 Deskripsi data pretest dan posstest kelas kontrol dan eksperimen**

| Data           | Hasil Belajar  |                 |                  |                 |
|----------------|----------------|-----------------|------------------|-----------------|
|                | Kelas Kontrol  |                 | Kelas Eksperimen |                 |
|                | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | <i>Pretest</i>   | <i>Posttest</i> |
| Nilai tetinggi | 70             | 95              | 70               | 100             |
| Nilai terendah | 10             | 75              | 10               | 80              |
| Rata-rata      | 35             | 79              | 34               | 90              |
| N-gain         | 68             |                 | 85               |                 |

Berdasarkan tabel 2 hasil belajar peserta didik kelas kontrol terdapat peningkatan dari *pretest* ke *posttets*. Nilai *pretest* peserta didik kelas kontrol paling rendah adalah 10 dan nilai paling tinggi adalah 70 sehingga diperoleh rata-ratanya 35. Setelah diberikan pembelajaran nilai peserta didik di kelas kontrol mengalami peningkatan. Meningkatnya hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari nilai *posttest* peserta didik yang semuanya lulus KKM. Nilai yang paling rendah adalah 75 diperoleh 15 orang dan nilai peserta didik yang paling tingi saat *posttest* adalah 95 dan diperoleh oleh 2 orang diperoleh nilai rata-rata 79. Namun, nilai peserta didik saat *posttets* tidak ada yang mencapai 100 dipengaruhi oleh model dan media yang

digunakan guru. Marwatoen (2015) menjelaskan unsur penting dalam pembelajaran adalah metode, model dan media pembelajaran yang digunakan. Apabila metode, model dan media pembelajaran tidak menarik perhatian peserta didik, maka apa yang ingin disampaikan oleh guru tidak dapat diserap dan dipahami betul oleh peserta didik.

Kurang maksimalnya nilai peserta didik saat akhir pembelajaran juga dipengaruhi oleh media yang digunakan guru dalam proses belajar. Menurut Sjukur (2012) hasil belajar adalah penilaian akhir yang didapat dari proses dan pengenalan yang dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam waktu yang lama karena belajar membentuk



pribadi seseorang yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik sehingga menghasilkan perilaku yang lebih baik. Meningkatnya hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari nilai *posttest* peserta didik. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest* sehingga diperoleh nilai *N-gain* rata-rata pada kelas kontrol adalah 68 dan berada pada kategori sedang.

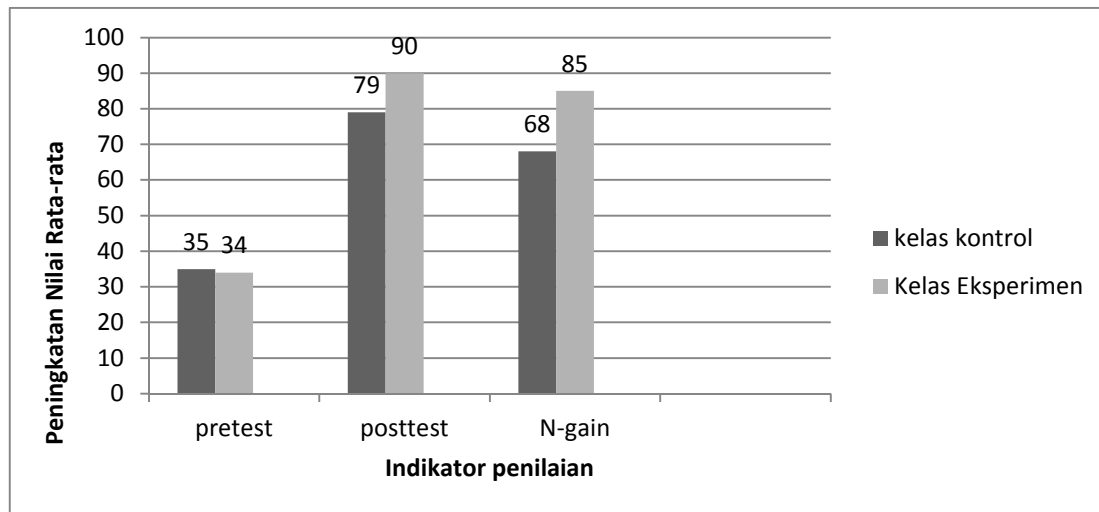
Hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 4.1 seluruh peserta didik nilainya meningkat dari *pretest* ke *posttest*. Nilai peserta didik yang paling tinggi saat *pretest* adalah 70 dan yang paling rendah adalah 10. Total peserta didik yang mendapatkan nilai 70 adalah 1 orang dan yang mendapatkan nilai 10 adalah 2 orang. Pada saat *posttest* peserta didik yang mendapat nilai paling tinggi adalah 100 berjumlah 6 orang dan yang mendapat nilai paling rendah saat *posttest* adalah 80 diperoleh oleh 3 orang. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dilakukan dengan menghitung nilai *N-gain* dan diperoleh rata-rata pada kelas eksperimen adalah 92 berada pada kategori tinggi. Hasil penelitian ini didukung oleh Penelitian pendidikan yang dilakukan Johana (2007) membuktikan bahwa komik sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, dengan hasil penelitian 96,2% peserta didik menilai bahwa komik mudah dipelajari, karena kata-katanya mudah dimengerti, gambarnya menarik serta isinya dapat menambah pengetahuan tentang materi.

Tingginya nilai peserta didik di kelas eksperimen dikarenakan peserta didik dilibatkan dan diajak belajar dengan cara yang mereka sukai. Menurut Rosyida dkk (2018) Kegiatan pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen penting dalam kegiatan

pembelajaran adalah guru dan peserta didik. Hal yang perlu diperhatikan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menguasai materi pembelajaran dan kemampuan guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mewujudkan dua hal tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Lebih lanjut, wardani (2012) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran sosiologi pada pokok bahasan masyarakat multikultural, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media komik yang terlihat dari aktifnya peserta didik dikelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan komik tidak hanya dapat dipakai dalam pembelajaran IPA tetapi juga pada seluruh mata pelajaran.

## 2. Perbandingan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen

Setelah diberi perlakuan pada kepada kedua kelas didapatkan hasil bahwa nilai peserta didik yang diajarkan dengan media komik lebih tinggi daripada yang diajarkan dengan media kontrol. Rendahnya nilai peserta didik pada kelas kontrol dikarenakan guru kurang memanfaatkan media secara tepat dan bervariasi sehingga akan tidak dapat mengurangi sikap pasif peserta didik dalam belajar (Angkowo dan Kosasih 2007:22). Hasil belajar peserta didik antara kelas kontrol dan kelas yang menggunakan media komik dapat dilihat pada Gambar 4 dan menunjukkan bahwa *pretest* peserta didik kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran media komik.



Gambar 4 menunjukkan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen meningkat lebih tinggi dari kelas kontrol. Nilai rata-rata *N-gain* hasil belajar kelas eksperimen 85 pada kategori tinggi dan kelas kontrol 68 pada kategori sedang. Kedua kelas menunjukkan peningkatan tetapi hasil belajar di kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Tingginya peningkatan nilai peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Peserta didik yang tertarik dalam belajar akan terus membaca dan memahami bacaan tersebut, sehingga pada saat ujian peserta didik dapat menjawab soal. Menurut hasil penelitian Enawati dan Sari (2010) media komik dapat meningkatkan hasil belajar dikarenakan peserta didik menjadi lebih aktif dan tertarik serta termotivasi untuk berpikir terhadap isi pembelajaran. Rata-rata nilai *pretest* peserta didik kelas kontrol adalah 35%, nilai tersebut lebih tinggi daripada kelas eksperimen yang menggunakan media komik. Rata-rata nilai *pretest* peserta didik kelas eksperimen adalah 34,64%. Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Indaryati dan Jaelani (2015) hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen, ketuntasan belajar peserta didik mencapai 92,59% dari jumlah peserta didik telah mendapatkan nilai diatas KKM, dan hanya 7,41% yang

tidak mencapai ketuntasan belajar. Hal yang sama juga diungkapkan Mediawati (2012) bahwa komik merupakan media alternatif yang tepat untuk pembelajaran, karena keterlibatan emosi pembacanya akan sangat mempengaruhi memori dan daya ingat akan materi pelajaran yang di dapat.

Untuk melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji homogenitas dan normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data antara kelas kontrol dan eksperimen mempunyai varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan uji statistik (*Test of Homogeneity of Variances*) pada distribusi skor kelas dengan taraf signifikan ( $\alpha$ ) 0,05. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka distribusi data adalah Homogen, hasil analisis kedua kelas menunjukkan signifikansi  $> 0,50$  berarti dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal.

Untuk melihat adanya perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas kontrol dan eksperimen maka dilakukan perbandingan nilai *posstest* sebagai hasil belajar peserta didik. Untuk data yang normal dan homogen digunakan uji t (*two sample Assumsing Equal Variance*) pada taraf signifikan ( $\alpha$ ) 0,05 dengan df 52 maka diperoleh pada ( $\alpha$ ) 0.05 dengan derajat kebebasan 52 maka diperoleh  $T_{(0.05)(52)} = 1,67$  dan  $T_{hitung} = 10,2$ , jadi  $T_{hitung} > T_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$

ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan penerapan media komik lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang diajarkan dengan buku paket.

Keterlaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dengan kelas kontrol tidak jauh berbeda, hanya saja pada kelas eksperimen digunakan media komik sedang pada kelas kontrol digunakan buku paket pelajaran fisika yang terdapat di perpustakaan sekolah. Pada pertemuan pertama setelah dilakukan pretest dilaksanakan, peserta didik mendengarkan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Peserta didik memperhatikan dengan seksama ketika melakukan apersepsi peserta didik menyimak dan memperhatikan apa yang dijelaskan. Kemudian guru membagi kelompok belajar menjadi 5 kelompok dengan masing-masing anggota kelompok 5 peserta didik dan ada 3 kelompok yang terdiri dari 6 peserta didik. Setiap kelompok dibagi secara heterogen kemudian guru membagikan komik masing-masing satu kelompok mendapat 2 buah komik. Peserta didik mulai bekerja dalam kelompok dengan membaca komik dan mengerjakan tugas dengan bimbingan guru.

Ketika media komik dibagikan peserta didik sangat antusias, mereka sangat bersemangat membuka dan membaca isi dari komik tersebut.

Keterarikan mereka dikarenakan komik berisi gambar-gambar yang menarik serta warna yang sangat mencolok. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Johana dan Widayanti (2007) bahwa komik sangat efektif digunakan dalam pembelajaran dari hasil penelitiannya 96,2% peserta didik merasa komik mudah dipelajari karena kata-katanya mudah dimengerti, gambarnya menarik serta isinya dapat menambah pengetahuan tentang suatu materi pelajaran. Penggunaan komik juga

melibatkan dan mengajak belajar peserta didik dengan cara yang dia sukai. Mediawati (2012) juga menyatakan bahwa penggunaan media khususnya komik dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran sosiologi. Hal tersebut menunjukkan bahwa komik tidak hanya dapat dipergunakan dalam pelajaran fisika tetapi dapat juga pada pelajaran lainnya

## F. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan penerapan media komik lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang diajarkan dengan buku paket pada materi hukum Newton. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* peserta didik pada kelas kontrol yaitu sebesar 79 sedangkan pada kelas eksperimen 90 dengan *N-gain* kelas kontrol sebesar 68 dan kelas eksperimen 85.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amran, (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Persamaan Eksponensial Melalui Model NHT. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*. 3(1): 30-35.
- Avrilianti, H. Budiawanti, S dan Jamzuri. 2013. Penerapan media komik untuk pembelajaran fisika model kooperatif dengan metode diskusi pada siswa SMPN 5 Surakarta Kelas VII Tahun Ajaran 2011/2012 Materi Gerak. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1(1):156-163.
- Darmawan, H. 2012. *How to make Comics: Menurut Para Master Komik Dunia*. Jakarta: Bentang Pustaka.
- Dimiyati dan Mujiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.



- McCloud, S. 2008. *Memahami Komik*. Jakarta: keputakaan populer Gramedia.
- Slameto, 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohani, A. 2014. *Media Instruksional Edukatif*: Jakarta: Rineka Cipta.