

## PENERAPAN MEDIA KOMIK TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMAN 1 INDRAJAYA

Herianti<sup>1</sup>, Nina Suryana<sup>2</sup>, Fahrizal<sup>3</sup>

Pendidikan Sejarah, Universitas Jabal Ghafur

Corresponding author<sup>1</sup>, Email: [herianti252@gmail.com](mailto:herianti252@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan media komik terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMAN 1 Indrajaya. dan untuk mengidentifikasi tanggapan siswa dalam penerapan media komik terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMAN 1 Indrajaya. Pendekatan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, angket dan tes, dalam penelitian ini uji validitas dilakukan dengan bantuan komputer menggunakan program SPSS for Windows Versi 16.0. Pengujian validitas ini dilakukan terhadap 40 responden. Pengambilan keputusan dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $r$  hitung (*Corrected Item Total Correlation*) dengan  $r$  table. hasil penelitian yaitu hasil regresi dari tabel diatas menunjukkan bahwa  $F$  hitung sebesar 75.022 atau 75.02 (pembulatan 2 angka dibelakang koma). untuk mengetahui  $F$  tabel, terlebih dahulu ditentukan derajat kebebasan ( $df_1$  dan  $df_2$ ). Dengan menggunakan signifikansi  $\alpha = 5\%$ ,  $df_1$  (jumlah variabel - 1) = 3, dan  $df_2$  ( $n-k-1$ ) atau  $20-3-1 = 16$  (dimana  $n$  adalah jumlah responden dan  $k$  adalah jumlah variabel independen). hasil  $t_{hitung}$  untuk variabel ini sebesar 8.662. Sementara itu, nilai pada tabel distribusi 5% sebesar 1.096. Maka  $t_{hitung} (1.096) > t$  tabel (1,729). Artinya, ada pengaruh Penerapan media komik terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMAN 1 Indrajaya.

**Kata Kunci.** hasil belajar, mata pelajaran sejarah, media komik

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi yang lebih baik, sebagai contoh dapat dikemukakan; anjuran atau arahan untuk anak duduk lebih baik, tidak berisik agar tidak mengganggu orang lain, mengetahui badan bersih seperti apa, rapih pakaian, hormat pada orang yang lebih tua dan menyayangi yang muda, saling peduli satu sama lain, itu merupakan sebagian contoh proses pendidikan untuk memanusiakan manusia.” Adapun pengertian lain yaitu pendidikan merupakan proses berkelanjutan yang tidak pernah berhenti (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan yang berkesinambungan, yang diperlihatkan pada manusia masa depan, yang berpedoman nilai-nilai budaya dan pancasila (Sujana, 2019).

Menyadari bahwa pendidikan mempunyai tujuan yang sangat penting, maka sangat disadari bahwa terwujudnya pendidikan nasional dapat dilakukan melalui sebuah proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Siswa membutuhkan situasi pembelajaran yang kondusif yang memungkinkan untuk dapat mengembangkan potensi dirinya. Peran guru sangat diperlukan untuk memenuhi kepentingan tersebut. Tugas guru yaitu sebagai fasilitator yang dapat memfasilitasi siswa dalam belajar, membimbing siswa belajar serta menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif, sehingga mampu memacu semangat para siswa.

Dari observasi awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Indrajaya, kegiatan pembelajaran kurang memuaskan dan masih didominasi oleh guru, para siswa masih kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pada pengamatan tersebut peneliti menemukan banyak siswa yang bermain di waktu jam pelajaran berlangsung. Disaat guru memberikan tugas mandiri di dalam kelas, suasana tidak kondusif, Siswa tidak mau mengerjakan soal sendiri terlebih dahulu, siswa juga jarang memanfaatkan buku paket untuk mencari sumber dalam membantu pemahaman mereka. Ketika guru menjelaskan didepan kelas dan memberikan catatan yang penting, masih ada beberapa siswa yang tidak mencatat. Dalam berdiskusi, kelas didominasi beberapa orang saja sedangkan yang lain hanya mendengarkan dan tidak berusaha ikut aktif untuk kegiatan tersebut. Hal ini menunjukkan kemampuan siswa dalam menyampaikan ide, gagasan dan pertanyaan masih kurang.

Guna mencapai keberhasilan pembelajaran dan proses pengajaran efektif, guru harus mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi tidak bertumpuh pada satu media. Media yang bervariasi dapat merubah kejenuhan siswa sehingga siswa lebih senang dan semangat dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, materi yang disampaikan, kemampuan siswa dan kemampuan guru. kegiatan pembelajaran,

dimungkinkan adanya berbagai media yang digunakan. guna memilih media yang baik dan tepat perlu membandingkan beberapa media yang akan digunakan

Komik merupakan media komunikasi visual berupa cerita bergambar yang ringan dan menghibur untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Waluyanto, 2020). komik merupakan suatu bacaan yang banyak dikonsumsi oleh kalangan anak-anak, remaja dan dewasa. Soedarso (2019) berpendapat bahwa komik merupakan sastra bergambar yang bukan hanya berupa buku yang menampilkan gambar yang menarik sebagai hiburan murahan, namun komik termasuk bentuk komunikasi visual intelektual yang mampu menyampaikan sebuah informasi dengan menggunakan bahasa yang universal, mudah dipahami dan selalu diingat.

Sisi lain, media komik yang bergambar, mudah dibawa dan dibaca serta dapat memuat teks, gambar dan adegan mampu merancang imajinasi siswa untuk menggambarkan ulang peristiwa masa lampau di dalam pikirannya sendiri dan dapat mencapai tingkat pembelajaran tertinggi, yakni pembelajaran mandiri. dengan begitu maka bisa disimpulkan bahwa komik ialah media kekinian yang bias diterapkan dalam jalannya kegiatan pembelajaran. media komik sebagai media pembelajaran mampu bersaing dengan media konvensional yang telah ada sebelumnya seperti media buku, atau pun media *power point*. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Penerapan Media Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 1 Indrajaya”**.

## LANDASAN TEORITIS

### Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran secara bahasa berasal dari bahasa Inggris yaitu *to learn* artinya belajar, lalu diucapkan dengan *learning*. Kata pembelajaran adalah perpaduan antara dua kegiatan yaitu belajar dan mengajar (Ahmad Susanto, 2019). pembelajaran sering disebut dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. kata pembelajaran diambil dari kata “ajar” diberi awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata “pembelajaran”, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara-mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar (Andi Setiawan, 2020).

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang dilakukan untuk mengatur, mengorganisasikan suatu hal yang berada di lingkungan sekitar peserta didik sehingga memotivasi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran juga diartikan sebagai suatu bimbingan yang dilakukan pendidik untuk membantu peserta didik melakukan proses belajar. menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun

2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Menurut (Hamdani 2019) pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan guru untuk memberikan pelayanan kepada peserta didik terhadap kemampuan atau potensi, minat dan bakat yang dimiliki siswa sesuai dengan kebutuhan siswa yang bermacam-macam agar tercipta suatu interaksi antara guru dengan siswa serta antar siswa.

pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai suatu sistem membelajarkan peserta didik atau pembelajar yang telah disusun secara sistematis mulai dari perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran menyeluruh. proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi secara edukatif antara guru dengan siswa yang telah disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. adapun susunan dalam kegiatan pembelajaran dimulai dari tahap rancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. kemudian pada pembelajaran ada interaksi antara guru dengan siswa untuk memperoleh hasil pembelajaran yang diharapkan.

### **Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di suatu lingkungan belajar, sumber belajar peserta didik tidak hanya terbatas pada pendidik ketika menjelaskan suatu materi pembelajaran di dalam kelas, tetapi peserta didik bebas memilih sumber belajar yang dapat menunjang suatu proses pembelajaran dan dapat memberikan informasi yang dibutuhkan. mata pelajaran sejarah bukan rentetan yang membahas tentang peristiwa yang kering dan partikularistik, tetapi sebuah wacana intelektual yang kritis dan rasional, untuk itu dalam pembelajaran sejarah hendaknya dilakukan tiga tahapan, tahap pertama, memupuk kesadaran peserta didik atas lingkungan sosial dan rasa keakraban (*sense of intimacy*). tahap kedua, memperkenalkan peserta didik pada makna dari dimensi waktu dalam dinamika kehidupan (*sense of actuality*) dan rasa hayat sejarah (*sense of history*).

Secara progresif pembelajaran sejarah harus mampu mengkontekstualisasikan berbagai peristiwa yang terjadi di masa lalu dengan berbagai peristiwa yang dialami sekarang, untuk kita dapat saling merenungi, mengevaluasi, membandingkan, atau mengambil keputusan, sekaligus sebagai orientasi untuk kehidupan masa depan yang lebih baik. Muara dari pembelajaran sejarah yang berorientasi pada keterampilan berpikir secara alamiah akan mendorong pembentukan manusia merdeka yang memiliki kesadaran sejarah

dan selaras dengan Profil Pelajar Pancasila (Permendikbud Nomor 7 tahun 2022).

Pembelajaran sejarah harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahamannya mengenai peristiwa-peristiwa sejarah dan kemampuan berpikir dalam sejarah. Berpikir sejarah atau berpikir secara historis merupakan sebuah proses yang berisi pembentukan prinsip, penyelesaian masalah atau mencari solusi, kefahaman, membuat suatu keputusan, dan penggabungan yang melibatkan beberapa kemahiran dalam berpikir.

Pembelajaran sejarah di sekolah merupakan salah satu wadah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, pengetahuan peserta didik tentang sejarah diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kebangsaan. Pembelajaran sejarah dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik untuk mempelajari sejarah dan menyadari manfaat dari mempelajari sejarah untuk membantu dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu individu maupun suatu bangsa. Menurut Kartodirdjo dalam Hamid (2020), ada dua manfaat dari mempelajari sejarah yaitu 1) kita dapat menyimpulkan fakta dari peristiwa dan situasi saat ini ke masa lalu; 2) kita dapat memprediksikan masa depan dengan memeriksa kondisi saat ini. Akibatnya, dengan mempelajari sejarah tidak hanya membantu dalam analisis masa kini, tetapi juga dalam memprediksikan masa depan

### **Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogeny*, Tom V. Satage mengemukakan *cooperative learning* merupakan suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok. Nurul Hayati berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar kooperatif, peserta didik belajar kerja sama anggota lainnya

Bern dan Erickson mengemukakan bahwa *cooperative learning* merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana peserta didik bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pakar-pakar yang memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan model pembelajaran kooperatif adalah John Dewey dan Herbert Thelan. Menurut Dewey, kelas seharusnya merupakan cerminan masyarakat yang lebih besar. Thelan telah mengembangkan prosedur

yang tepat untuk membantu para siswa bekerja secara kelompok. Tokoh lain adalah ahli sosiologi Gordon Alport yang mengingatkan kerja sama dan bekerja dalam kelompok aka memberikan hasil lebih baik. Shlomo Sharan mengilhami peminat model pembelajaran kooperatif untuk membuat setting kelas dan proses pembelajaran yang memenuhi tiga kondisi, yaitu (a) adanya kontak langsung, (b) sama-sama berperan serta dalam kerja kelompok, dan (c) adanya persetujuan antar anggota dalam kelompok tentang setting kooperatif tersebut. hal yang penting dalam model pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa dapat belajar dengan cara bekerja sama dengan teman. bahwa teman yang lebih mampu dapat menolong teman yang lemah. setiap anggota kelompok tetap memberi sumbangan pada prestasi kelompok. para siswa juga mendapat kesempatan untuk bersosialisasi Hamzah B. Uno 2019).

### **Pengertian Media Pembelajaran.**

“Media, bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa latin *medium* (antara). istilah ini menunjuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah penerima. enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulasi*), (benda-benda), dan orang-orang”

“Media pembelajaran meliputi alat yang secara spesifik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. sumber belajar terdiri dari sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi dan lingkungan pembelajaran. sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan keamanan dan kompetensinya”

Menurut Suryadi (2020) “Kata media berasal dari kata latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Media sering kali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal dalam proses pembelajaran. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas dapat terlaksana dengan baik dan pesan yang ingin disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Menurut azikiwe (dalam Hasan 2021.) media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan,

pendengaran, peraba, penciuman dan pengecapan saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar

Sedangkan Menurut Sudjana (dalam Hasan, 2021) mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya. Kegiatan belajar merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan tersebut, siswa harus merasakan pengalaman langsung. pengalaman langsung itu dirasakan pada saat interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya terjadi dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada seseorang akan mempunyai memori yang lebih kuat jika dapat merasakan sendiri proses pengalaman belajarnya. keterlibatan siswa secara aktif tersebut bisa ditunjang dengan pemilihan media pembelajaran yang akan berdampak pada motivasi siswa. penggunaan media pembelajaran yang beragam akan membuat kelas tersebut dirindukan kehadirannya oleh siswa. hal ini dikarenakan kelas yang dihadirkan oleh guru dengan menggunakan berbagai media pembelajaran merupakan suasana kelas yang baru, penuh inovasi dan kreativitas

### **Media Komik**

Komik merupakan media komunikasi visual berupa cerita bergambar yang ringan dan menghibur untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Waluyanto, 2020). Komik merupakan suatu bacaan yang banyak dikonsumsi oleh kalangan anak-anak, remaja dan dewasa. Soedarso (2019) berpendapat bahwa komik merupakan sastra bergambar yang bukan hanya berupa buku yang menampilkan gambar yang menarik sebagai hiburan murahan, namun komik termasuk bentuk komunikasi visual intelektual yang mampu menyampaikan sebuah informasi dengan menggunakan bahasa yang universal, mudah dipahami dan selalu diingat.

Menurut Negara (2019) komik merupakan kumpulan gambar-gambar yang tersusun secara berurutan dan terangkai dalam bingkai-bingkai yang mengungkapkan suatu karakter pada suatu alur cerita yang berfungsi untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca. Komik secara efektif dapat digunakan dalam meningkatkan pembelajaran karena komik membantu siswa memahami suatu konsep.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komik merupakan suatu karya berbentuk media komunikasi visual dengan tampilan yang menarik, disusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang mudah dipahami dan selalu diingat oleh pembacanya. awalnya

komik dijadikan sebagai bahan hiburan, namun saat ini komik dimanfaatkan sebagai penyaji informasi seputar Pendidikan.

## METODE PENELITIAN

### Pendekatan dan jenis penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada Pendekatan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini dilakukan untuk melihat pengaruh antara variabel X (media komik), terhadap variabel Y (Konvensional). penelitian ini didasarkan pada kelompok yang diberi perlakuan atau kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan atau kelompok kontrol.

Metode dalam penelitian adalah metode eksperimen, yang mempunyai tujuan untuk mengetahui sebab akibat dengan cara memberikan satu atau lebih perlakuan kepada satu atau beberapa kelompok eksperimen kemudian membandingkan dengan kelompok control, dengan demikian sesuai pendapat (Sugiyono, 2019). metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan

### Teknik Pengumpulan Data

#### Observasi

Observasi yang peneliti lakukan merupakan suatu kegiatan merekam atau mencatat sebuah peristiwa menggunakan instrumen bertujuan untuk keperluan pengumpulan data. peneliti menggunakan segenap kemampuan yang dimiliki untuk memperoleh data informasi. observasi dilakukan untuk mengetahui tentang pembelajaran Sejarah dan strategi pembelajaran sebagai data awal, observasi dilakukan secara langsung dikelas. Observasi digunakan untuk melihat keadaan lokasi penelitian, keadaan dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar, dan bagaimana hasil belajar yang dicapai siswa di sekolah.

#### Angket

Penyusunan angket dapat berupa skala *likert*, daftar cek (*check list*), maupun skala lajuan (*rating scale*). Penggunaan angket dalam penelitian ini untuk mengetahui pelaksanaan dan kendala dalam proses pembelajaran sejarah dengan media komik. .

#### Tes (Evaluasi)

tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk pilihan ganda (objektif) sebanyak 20 soal. Sebelum tes dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan uji validitas soal, realibilitas soal, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal, tes yang diberikan yaitu berupa soal-soal Sejarah. tes ini dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa sejauh mana pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

### Teknik Analisis Data

Setelah keseluruhan data terkumpul, maka tahap berikutnya adalah tahap pengolahan data. Tahap ini penting karena pada tahap inilah hasil penelitian dirumuskan, Setelah semua terkumpulkan, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian validitas terhadap semua data tersebut, Validitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat mengukur apa yang diukur. Uji validitas dilakukan dengan mengkorelasikan antara skor yang diperoleh pada masing-masing item pertanyaan dengan skor total individu. dalam penelitian ini uji validitas dilakukan dengan bantuan komputer menggunakan program SPSS for Windows Versi 16.0. Pengujian validitas ini dilakukan terhadap 40 responden. Pengambilan keputusan dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $r$  hitung (Corrected ItemTotal Correlation) dengan  $r$  tabel.

### HASIL PENELITIAN

#### Uji Validitas dan Reliabilitas

##### Uji Validitas

Nilai  $r$  tabel untuk penelitian ini adalah **0.199**. Jika  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel maka kuesioner dikatakan valid dan sebaliknya jika  $r$  hitung lebih kecil dari  $r$  tabel maka kuesioner tersebut dikatakan tidak valid sebagai instrumen penelitian.

##### Uji Reliabilitas

Pengujian Keandalan atau reabilitas ditunjukkan untuk menguji sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. tinggi rendahnya keandalan digambarkan melalui koefisien reliabilitas dalam suatu rangka tertentu. Dalam pengujian keandalan digunakan tes konsistensi internal yaitu sistem pengujian terhadap sekelompok tertentu, kemudian dihitung skornya dan diuji konsistensinya terhadap berbagai item yang ada dalam kelompok tersebut. nilai koefisien alpha bervariasi mulai dari 0 (nol) sampai dengan 1 (satu) dan untuk nilai alphanya = 0,60 atau kurang memberi indikasi bahwa alat ukur tersebut kurang Keandalannya.

##### Tabel Reliabilitas Variabel Penelitian Alpha

No	Variabel	Item Variabel	Nilai Alpha	Keandalan
1	Penerapan Media Komik (X)	20	8.372	Handal

Sumber : Data Primer (Diolah), 2023

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa alpha untuk masing-masing variabel yaitu penerapan media komik (X) diperoleh nilai alpha sebesar 8.372. dengan demikian pengukuran reliabilitas terhadap variabel penelitian menunjukkan bahwa pengukuran variable penerapan media komik memenuhi syarat reliabilitas.

### Uji F

Pada penelitian ini, uji F digunakan untuk mengetahui signifikansi pengaruh penerapan media komik terhadap hasil belajar. Uji F dilakukan dengan membandingkan F hitung dengan F tabel.

**Tabel Uji F Hitung**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	718.355	1	718.355	75.022	.000 <sup>b</sup>
Residual	181.930	19	9.575		
Total	900.286	20			

a. Dependent Variable: Penerapan metode Konvensional (Y)

b. Predictors: (Constant), Penerapan Media Komik(X)

Berdasarkan hasil regresi dari tabel diatas menunjukkan bahwa F hitung sebesar 75.002 atau 75.02 (pembulatan 2 angka dibelakang koma). Untuk mengetahui F tabel, terlebih dahulu ditentukan derajat kebebasan (df1 dan df2). Dengan menggunakan signifikansi  $\alpha = 5\%$ , df1 (jumlah variabel - 1) = 3, dan df2 (n-k-1) atau  $20-3-1 = 16$  (dimana n adalah jumlah responden dan k adalah jumlah variabel independen).

Untuk tabel F yang disusun oleh Junaidi Chaniago (2008, diakses 4 Mei 2012), df1 disebut sebagai df untuk pembilang (N1) dan df2 disebut sebagai df untuk penyebut (N2). dengan demikian, F tabel yang dicari terdapat diantara baris N2= 16 dengan kolom N1= 3. Sehingga F tabel yang diperoleh adalah 2,70. Dengan demikian F hitung  $>$  F tabel ( $75.02 > 2,70$ ), maka penulis menyimpulkan hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh positif dari faktor-faktor (penerapan media komik berpengaruh terhadap terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMAN 1 Indrajaya terbukti kebenarannya.

### Uji T

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah variabel X berpengaruh positif secara parsial terhadap variabel Y berdasarkan hasil regresi

yang ada pada tabel 4.6. Uji T dilakukan dengan membandingkan nilai  $t$  hitung dengan  $t$  tabel. dari pebandingan  $t$  hitung dan  $t$  tabel, disimpulkan apabila  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel maka variabel  $X$  yang dimaksud mempunyai pengaruh signifikan terhadap variabel  $Y$ . Sebaliknya apabila  $t$  hitung  $<$   $t$  tabel maka disimpulkan bahwa variabel  $X$  yang dimaksud tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel  $Y$ .

**Tabel Ringkasan Pengujian Variabel Independen Terhadap Variabel Dependen Secara Parsial**

Variabel	$t_{hitung}$	$T_{tabel}$	Sig
Penerapan Media Komik (X)	8.662	1,729	0,000

Sumber: Data Primer diolah (2023)

Sesuai tabel dapat dijelaskan pengujian secara statistik dengan uji parsial (Uji T) dari masing-masing variabel yaitu :

Hasil  $t_{hitung}$  untuk variabel ini sebesar 1.096. Sementara itu, nilai pada tabel distribusi 5% sebesar 1,393. Maka  $t_{hitung}$  (1.096)  $>$   $t$  tabel (1,729). artinya, ada pengaruh positif antara penerapan media komik terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Indrajaya.

Berdasarkan hasil uji  $t$  di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dari variabel diatas yang merupakan faktor-faktor (penerapan media komik) mempunyai pengaruh parsial terhadap hasil belajar Siswa SMA Negeri 1 Indrajaya. Dari variabel tersebut, penerapan media komik (1.096) secara parsial lebih berpengaruh terhadap hasil belajar pada siswa. dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh positif dari penerapan media komik terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Indrajaya terbukti kebenarannya.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Hasil regresi dari tabel diatas menunjukkan bahwa  $F$  hitung sebesar 75.022 atau 75.02 (pembulatan 2 angka dibelakang koma). untuk mengetahui  $F$  tabel, terlebih dahulu ditentukan derajat kebebasan ( $df_1$  dan  $df_2$ ). Dengan menggunakan signifikansi  $\alpha = 5\%$ ,  $df_1$  (jumlah variabel - 1) = 3, dan  $df_2$  ( $n-k-1$ ) atau  $20-3-1 = 16$  (dimana  $n$  adalah jumlah responden dan  $k$  adalah jumlah variabel independen).
2. Hasil  $t_{hitung}$  untuk variabel ini sebesar 8.662. Sementara itu, nilai pada tabel distribusi 5% sebesar 1.096. Maka  $t_{hitung}$  (1.096)  $>$   $t$  tabel (1,729). Artinya, ada pengaruh Penerapan media komik terhadap peningkatan

hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMAN 1 Indrajaya

### Saran-saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah diuraikan maka dapat diberikan saran-saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah di SMA Negeri 1 Indrajaya, yaitu :

1. Guru hendaknya lebih berinovasi dalam pembelajarannya dengan menggunakan berbagai media yang lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan minat dan perhatian siswa sehingga suasana belajar siswa tidak membosankan.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu menambahkan informasi tentang media komik yang lebih variatif sebagai media pembelajarannya dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Sejarah

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Saberi, 2020. Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Quantum Teaching
- Ahmad Susanto, 2019. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenamedia Group.
- Agus Suprijono. 2019. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Andi Setiawan. 2020. Belajar dan Pembelajaran, Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Andriyani, F., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh Media Komik Berwarna terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(3), 341-350
- Arif S. Sudiman dkk 2020. Media Pendidikan. Jakarta : PT Raja Grafindo
- Dunita, W. M., & Asril, Z. 2019. Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Pkn Peserta Didik Kelas Iii Sd Negeri 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan. *Tarbiyah al-Awlad*, 9(1), 85-98
- Fadillah Putri, Y. O. S. S. Y. 2019. Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Vi Di Mi Al-Khairiyah Kangkung Di Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Juliandri, J., & Anugraheni, I. (2020). Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Pedagogy*, 7(2), 21-27.
- Hamdani. 2019. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamid, Abi. 2020. Media Pembelajaran. Medan : Yayasan Kita
- Hasan, dkk. 2021. Media Pembelajaran . Klaten : Tahta Media Group

- Huda, Miftahul. 2019. Model-Model Pengajaran Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maryani, Y. 2020. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi Dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa Kelas X Smkn 3 Bandung. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3(1), 45-49
- Munadi, Yudhi. 2019. Media Pembelajaran, Jakarta: Gaung Persada Press
- Permendikbud. 2022. Nomor 008/H/Kr/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka. Jakarta : Kemdikbud
- Slameto. 2020. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana 2019. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soedarso, Nick. 2019 “Komik: Karya Sastra Bergambar”, dalam *Visual Communication Design, School of Design*.
- Sudjana, Nana. 2020. Media Pembelajaran, (Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sujana, I. W. C. 2019. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*,
- Trianto. 2019. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas
- Waluyanto. 2020. Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran’, *Nirmana*, 7 No.1
- Wina Sanjaya. 2020. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.