

Pengaruh Media Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar 2 Alasangker, Buleleng, Bali

The Effect Of Comic Media On Increasing Learning Outcomes Of Elementary School (SD) 2 Alasangker, Buleleng, Bali Students

Kadek Jaya Sumanggala

Jurusan Keguruan Seni Rupa, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media komik Riwayat Buddha Gautama terhadap hasil belajar Sekolah Dasar 2 Alasangker. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan evaluasi yang disebar kepada 30 siswa beragama Buddha. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan skala likert dan diuji dengan menggunakan uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komik berpengaruh sangat kuat terhadap manfaat, daya tarik, minat, motivasi dan pemahaman belajar masing-masing dengan peningkatan hasil belajar, jika dilihat dari persen capaian sebesar 88,33%, 89,16%, 77,50%, 88,66% (manfaat). 85,83%. 93,33%, 80,83%, 74,16% (daya tarik). 86,66%. 78,33%, 71,66%, 80,00% (minat). 80,83%. 56,66%, 71,66%, 70,83% (motivasi). 75,00%. 91,66%, 76,66%, 95,83% (pemahaman). Dari hasil perhitungan angket media komik dengan peningkatan hasil belajar secara total mendapat persen capaian 80,58%. Selanjutnya berdasarkan uji-t hasil dari evaluasi prestasi belajar materi Riwayat Buddha Gautama, ternyata media komik berpengaruh sangat kuat terhadap peningkatan hasil belajar. Jadi, siswa diharapkan dapat belajar dengan baik melalui media yang digunakan dalam proses belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Kata kunci: Pengaruh; Media Komik; Hasil Belajar; Siswa

Abstract

This study aims to determine the influence of Gautama Buddha's history comic media on learning outcomes of Elementary School 2 Alasangker. The method used in this research is quantitative research with experimental design. The instruments used in this research were questionnaires and evaluations which were distributed to 30 religious Buddhist students. The data obtained were then analyzed using a Likert scale and tested using the t-test. The results of this study indicate that comics have a very strong influence on, attractiveness, interest, motivation and understanding of learning each with an increase in learning outcomes, when viewed from the percent achievement of 88.33%, 89.16%, 77.50%, 88.66% (benefit). 85.83%. 93.33%, 80.83%, 74.16% (attractiveness). 86.66%. 78.33%, 71.66%, 80.00% (interest). 80.83%. 56.66%, 71.66%, 70.83% (motivation). 75.00%. 91.66%, 76.66%, 95.83% (understanding). From the results of the calculation of the comic media questionnaire with an increase in learning outcomes in total, the percentage of achievement is 80.58%. Furthermore, based on the t-test results from the evaluation of the learning achievement of Gautama Buddha's History material, it turns out that the media has a great influence on increasing learning outcomes. So, students are expected to learn well through the media used in the learning process so that they can improve their learning outcomes.

Keywords: Influence; Comic Media; Learning Outcomes; Students

How to Cite: Sumanggala, K.J. (2023). Pengaruh Media Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar 2 Alasangker, Buleleng, Bali. *Jurnal Pendidikan dan Penciptaan Seni*, 3(1): 1- 9

PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai suatu metode yang dapat mengembangkan keterampilan, kebiasaan dan sikap-sikap yang diharapkan dapat membuat seseorang menjadi lebih baik. Dengan adanya keterampilan maka dapat belajar dengan berkembang dalam segi apapun. Dalam 1) UU SISDIKNAS No.2 tahun 1989: Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. 2) UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan di Indonesia sendiri juga banyak mengalami kemajuan di era modern saat ini seperti kurikulum yang selalu berganti agar siswanya mendapatkan pengetahuan dan semakin menjadi kreatif dan inovatif dalam menguasai mata pelajaran yang ada. Perubahan-perubahan juga terjadi begitu pula dengan media yang digunakan semakin canggih dan membuat siswa harus dapat beradaptasi dalam hal tersebut. Media-media pembelajaran juga banyak yang berkembang dengan pesat agar siswa tidak tertinggal dan bosan dengan cara mengajar.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah komik, dimana media ini digunakan dengan maksimal untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Media komik yang menarik dan terdapat gambar-gambar yang membuat peserta didik lebih berminat membaca dari pada buku yang tanpa bergambar. Dengan adanya gambar yang menarik, maka peserta didik dapat meningkatkan minat belajarnya sehingga bisa dicapai hasil yang baik. Karena kebanyakan siswa jarang sekali yang suka membaca jika tidak ada gambar yang menarik untuk dilihat.

Media komik dapat memberikan banyak manfaat dan juga mendorong minat belajar siswa sehingga media harus dibuat semenarik mungkin dan meringkas materi ringkas dan mudah untuk dimengerti. Komik yang dapat digunakan dalam media belajar adalah buku komik yang sudah tersusun menjadi buku dan dengan mudah untuk dibaca. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Waluyanto, 2005). Hal ini dikarenakan komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih mudah dimengerti dan alurnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat.

Media komik merupakan media yang sederhana, jelas, mudah dipahami, lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif (Rohani, 1997). Komik juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang merupakan alat pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antar pelajar dan sumber belajar. Komunikasi belajar berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Dengan demikian komik 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 siswa dapat dihadirkan melalui media komik pembelajaran.

Dalam agama Buddha terdapat media komik tentang Riwayat Buddha Gotama yang dapat meningkatkan pembelajaran sehingga pembelajaran bisa menarik dan lebih mudah untuk diingat. Ketika sedang melakukan pembelajaran. Karena cerita dalam buddhis dapat

digambarkan dan juga cerita-cerita yang menarik dan jelas lebih mudah dimengerti oleh siswa. Banyak media komik yang telah diterbitkan sehingga siswa lebih cepat memahami dan mengerti ajaran Sang Buddha dengan baik. Seperti komik buddhis yang telah diterbitkan oleh Ehipassiko, Mamit dan beberapa komik juga diterbitkan di media sosial. Sehingga siswa lebih mudah dalam mengakses komik tersebut.

Dari berbagai Vihara di Kecamatan Buleleng hanya beberapa yang dapat diambil karena lebih mengetahui, mengenal dan memahami metode pembelajaran yang ada. Seperti dalam pembelajaran di berbagai Vihara dengan metode ceramah hal ini yang membuat siswa sekolah minggu tidak tertarik untuk datang belajar dan banyak bermain ketika dijelaskan oleh gurunya. Dengan adanya media komik yang telah diterbitkan sehingga membuat media pembelajaran yang lebih menarik, seru dan tidak membosankan karena terdapat gambar-gambar yang disukai oleh siswa.

Komik juga dapat mengembangkan kreatifitas siswa dalam daya ingat dan keterampilan. Dengan adanya komik tersebut dapat diartikan bahwa meningkatkan pemikiran dan keterampilan dalam membaca, memahami, dan mengerti bagaimana alur cerita yang ada. Sehingga dapat dipahami bahwa dengan metode visual juga dapat mengembangkan bakat dan daya ingat bagi siswa itu sendiri.

Sehubungan dengan permasalahan-permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk menyusun sebuah penelitian kuantitatif. Program penelitian kuantitatif ini di kemas menjadi sebuah penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (SD) 2 Alasanger".

Terdapat penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, yakni penelitian yang dilakukan oleh Anshori Amin (2008) dari jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tabbiiyah Universitas Islam Negeri Malang, penelitian ini berjudul Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas II SMP Wahid Hasyim Malang. Metode yang digunakan adalah penelitian Kuantitatif. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang positif antara motivasi belajar dengan prestasi siswa.

Yang terakhir merupakan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Triswandani (2018) dari fakultasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian *pre experimental designs* dengan bentuk penelitian *one group pretest posttest design*. Dalam penelitian bertujuan untuk mencari perbedaan pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar pembelajaran tematik.

Dilihat dari penelitian terdahulu maka dalam penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama melakukan penelitian yang berkaitan dengan prestasi dan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Dan, perbedaannya berkaitan dengan media komik yang digunakan dalam salah satu variabel,

Menurut Sadirman (2011) memberikan definisi media sebagai berikut: media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Komik dapat dijadikan bahan ajar karna dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa. Menurut pendapat Subana (1998) yang menjadi manfaat gambar sebagai sebuah media pembelajaran ialah: menambah daya tarik siswa, memudahkan pengertian ataupun pemahaman siswa, memudahkan pemahaman yang bersifat abstrak, memperjelas atau memperbesar bagian yang

terpenting ataupun bagian kecil agar bisa diamati, dan mempersingkat suatu uraian. Suatu informasi yang diperjelas oleh kata-kata mungkin memerlukan uraian yang panjang.

Menurut pendapat Wuriyanto (2009), komik memiliki lima kelebihan jika dipakai dalam pembelajaran yaitu: komik dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar, komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, komik bersifat permanen, komik bisa membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca, dan komik adalah bagian dari budaya populer. Menurut Wuriyanto (2009), komik sebagai media pembelajaran juga tidak terlepas dari kelemahan. Kelemahan-kelemahan tersebut seperti berikut: komik membatasi bahkan memungkinkan membunuh imajinasi, penyampaian materi pelajaran melalui media komik terlalu sederhana, dan penggunaan media komik hanya efektif diberikan pada peserta didik bergaya visual.

Komik Buddhis adalah cerita jataka yang menceritakan kelahiran masa lalu Buddha, yang mengandung pesan moral dan penegertian tentang dhamma yang berbentuk gambar menurut Widiasari (2018). Komik buddhis biasanya diajarkan untuk siswa Sekolah Minggu Buddhis yang ada di Vihara. Oleh karena itu, komik agama Buddha digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca dan memahami cerita agama Buddha. Selain itu, pesan moral yang terdapat di komik agama Buddha tersampaikan dengan baik.

Prestasi dalam bahasa Inggris yaitu kata *achievement* yang berasal dari kata *to achieve* yang berarti "mencapai". Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014) bahwa "Prestasi adalah hasil yang telah dicapai" Prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan (Arianti, 2017).

Prestasi belajar pada dasarnya merupakan hasil belajar atau hasil penilaian yang menyeluruh, dengan meliputi (a) prestasi belajar dalam bentuk kemampuan pengetahuan dan pengertian, (b) prestasi belajar dalam bentuk keterampilan intelektual dan keterampilan sosial, dan (c) prestasi dalam bentuk sikap atau nilai (Muhibbin Syah. 2010). Menurut Saleh (*dalam* Retnowati dkk, 2016) prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai siswa dengan menguasai tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tertentu dengan alat ukur berupa evaluasi yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, atau simbol.

Prestasi belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh dari usaha-usaha yang dilakukan dalam proses pembelajaran selama beberapa kurun waktu yang ditentukan oleh lembaga pendidikan, biasanya prestasi belajar tercermin dalam bentuk nilai berupa angka. Beragamnya hasil prestasi belajar dikarenakan perbedaan intelektual dan keterampilan. Dalam prestasi belajar terhadap aspek-aspek yang menjadi indikator terhadap pencapaian dalam belajar. Menurut Muhibbin Syah (*dalam*, Syafi'i dkk 2018) terdapat tiga aspek dalam prestasi belajar yakni: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Pertama aspek kognitif, aspek kognitif sebagai indikator dalam pencapaian sebuah prestasi hal ini seperti yang disampaikan oleh Muhibbin Syah bahwa untuk mengukur prestasi siswa bidang kognitif dapat dilakukan dengan berbagai cara, baik dengan tes tulis maupun tes lisan. Hasil belajar dalam ranah kognitif, sehingga memerlukan tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari tingkatan sebelumnya. Aspek kognitif dikelompokkan menjadi enam tingkatan yaitu Syafi'i dkk, 2018);

1. Tingkat pengetahuan (*knowlwdge*), tujuan intruksional pada level ini menuntut peserta didik untuk mengingat (*recall*) informasi yang telah diterima sebelumnya,

misalnya fakta, terminologi pemecahan misalnya fakta, terminologi pemecahan masalah.

2. Tingkat pemahaman (*komprehensip*), kategori pemahaman dihubungkan dengan kemampuan-kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. dalam hal ini peserta didik diharapkan menerjemahkan kembali apa yang telah didengar dengan kata-kata.
3. Tingkat penerapan (*application*), penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari ke dalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
4. Tingkat analisis (*analysis*), analisis merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi, memisahkan dan membiarkan komponen-komponen atau elemen-elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesa atau kesimpulan dan memeriksa komponen-komponen tersebut untuk melihat atau tidaknya kontradiksi.
1. Tingkat sintesis (*synthesis*), sintesis diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang menyeluruh.
2. Tingkat evaluasi (*evaluation*), evaluasi merupakan level tertinggi yang mengharuskan siswa mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai gagasan metode produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu.

Kedua aspek afektif, meliputi watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai. Ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang. Orang yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan studi secara optimal. Seseorang yang berminat dalam suatu mata pelajaran diharapkan akan mencapai hasil belajar yang optimal (Rasyid & Mansur, 2007). Muhibbin Syah (2004) mengatakan bahwa prestasi yang bersifat efektif yaitu meliputi penerimaan sambutan, apresiasi (sikap penghargaan), internalisasi (pendalaman), karakterisasi (penghayatan), contohnya adalah siswa mampu menunjukkan sikap menerima dan bersikap berprestisifasi.

Ketiga aspek psikomotor, aspek ini merupakan aspek yang berhubungan dengan olah gerak seperti yang berhubungan dengan otot-otot syaraf, misalnya lari, melangkah, menggambar, berbicara. Gerakan dasar adalah mengarah pada keterampilan kompleks yang khusus. Siswa yang telah mencapai kompetensi dasar pada ranah ini mampu melakukan tugas dalam bentuk keterampilan sesuai dengan standar atau kriteria.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar 2 Alasangker, Kabupaten/Kecamatan Buleleng, Bali. Pendekatan yang digunakan berupa pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen dengan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil pengamatan atau pencatatan oleh peneliti secara langsung di lokasi penelitian. Sedangkan data sekunder (penunjang) didapat dari dokumen-dokumen yang mendukung untuk penelitian, seperti buku, jurnal, artikel, website, serta hasil belajar siswa yang ada kaitannya dengan penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel, variabel pertama media komik sedangkan variabel kedua adalah hasil belajar. Fokus dari penelitian ini dilakukan kepada siswa Sekolah Dasar agama Buddha. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa yang beragama agama Buddha. Instrumen yang digunakan berbentuk pertanyaan tertulis (kuesioner) yang dipersiapkan sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk memberikan penilaian terhadap item-item pada daftar pertanyaan, dapat dilakukan dengan memberikan skor pada pernyataan, yakni; sangat baik (4), baik (3), kurang baik (2), dan tidak baik (1). Data nilai hasil belajar diperoleh dari

bagian pendidikan siswa Sekolah Dasar 2 Alasangker. Setelah data-data terkumpul ditabulasi, kemudian dianalisis dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dan diuji dengan menggunakan skala likert dan uji t.

HASIL

Dari evaluasi total media komik berpengaruh terhadap nilai hasil belajar dalam kategori sangat baik dengan skor total 1,934 dan persen capaian 80,58% dari yang diharapkan (100%). Hasil evaluasi total ini didukung oleh hasil evaluasi secara parsial. Dari 20 pertanyaan yang diajukan ternyata 15 pertanyaan sangat berpengaruh dengan % capaian rata-rata 97,15% dari yang diharapkan (100%).

Tabel 1. Pengaruh media komik Riwayat Buddha Gautama terhadap hasil prestasi belajar dianalisa dengan uji t berpasangan

Nilai rata-rata selisih	Nilai sebaran selisih	selisih	t hitung	t 0,05	t 0,01
79,17	90,17	11**	10,680	2,045	2,756

Keterangan **: sangat nyata

Korelasi

TN	N	SN
0,681		
0,05	0,01	
0,369	0,470	

r →

Keterangan Korelasi: sangat nyata

Tabel 2. Regresi

SK	Db	JK	KT	t hitung	5%	10%
Regresi sisa	1 28	637,40815 736,75855	637,40815 26,31281	2422	4,20	7,84
Total	29	1374,1667				

Koefisien regresi sangat nyata

PEMBAHASAN

Responden terhadap metode pembelajaran media komik Riwayat Hidup Buddha Gautama

Berdasarkan hasil perhitungan angket pengaruh media komik dengan peningkatan prestasi belajar secara total memiliki kriteria sangat baik. Pengaruh media komik dengan peningkatan prestasi belajar memiliki skor total yaitu, 1,934 dengan persen capaian 80,58%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengaruh media komik dengan peningkatan prestasi belajar sangat baik dan mendapat persen capaian tertinggi.

Penyebab hasil perhitungan angket pengaruh media komik dengan peningkatan prestasi belajar secara total adalah media komik sangat mudah untuk dipelajari, diingat, menarik, dan dipahami karena terdapat gambar-gambar yang menarik perhatian siswa. Seperti yang diungkapkan (Usman, 1992:27) bahwa media komik dalam pembelajaran juga memiliki manfaat menarik minat siswa dalam belajar, mendorong anak bertanya dan berdiskusi. Pembelajaran dengan menggunakan media komik juga dapat membuat siswa dapat berpikir lebih jelas karena desainnya yang telah dibuat secara khusus untuk dipelajari. Oleh karena itu, dari hasil perhitungan angket dapat berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh media komik terhadap manfaat dengan peningkatan hasil prestasi belajar materi Riwayat Buddha Gotama, dari media komik

menunjukkan adanya pengaruh yang sangat kuat terhadap manfaat siswa. Persen capaian yang diperoleh pada setiap media komik terhadap peningkatan prestasi belajar yaitu, 88,33%, 89,16%, 77,50%, dan 88,66%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dari media komik yang digunakan mencapai persen capaian tertinggi dan berpengaruh kuat adalah yang bermanfaat.

Penyebab media komik sangat bermanfaat dalam peningkatan hasil prestasi belajar siswa adalah media komik memudahkan siswa untuk dapat memahami materi pembelajaran serta mampu mengatasi permasalahan dalam belajar. Contohnya seperti siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran apabila guru hanya menjelaskan materinya. Secara otomatis siswa tidak mudah memahami materi yang telah disampaikan. Tetapi dengan menggunakan media komik, siswa dapat melihat secara langsung melalui gambar-gambar yang ada sehingga mampu menarik perhatian siswa untuk belajar. Hal ini juga diungkapkan (Lestari, 2009:5) bahwa media komik sangat bermanfaat untuk Pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan dari komik harus dapat diterima dengan jelas.

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh media komik terhadap daya tarik dengan peningkatan hasil prestasi belajar materi Riwayat Buddha Gotama, dari media komik menunjukkan adanya pengaruh yang sangat kuat terhadap daya Tarik siswa. Persen capaian yang diperoleh pada setiap media komik terhadap peningkatan prestasi belajar yaitu, 85,83%, 93,33%, 80,83%, dan 74,16%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa daya tarik media komik yang digunakan mencapai persen capaian tertinggi dan berpengaruh kuat.

Penyebab media komik dapat membuat daya tarik siswa dalam peningkatan hasil prestasi belajar adalah media komik selain dapat menghibur, juga memberikan banyak wawasan dengan cara yang menyenangkan. Contohnya bagi siswa sekolah dasar jika disuruh membaca buku yang penuh dengan tulisan dan tidak ada gambar mereka akan merasa bosan. Secara otomatis daya tarik siswa dalam belajar berkurang dan lebih banyak bermain dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan. Akan tetapi, komik yang mengandung berbagai muatan pesan memiliki daya tarik tersendiri terutama bagi kalangan siswa sekolah dasar. Seperti yang dijelaskan (Meirer, 1986:67) bahwa lebih dari 90% dari pelajar adalah pembaca komik.

Munculnya komik-komik buddhis sebagai sebuah alternatif media bacaan yang perlu diperhatikan sebagai fenomena. Penyajian cerita-cerita dengan nilai-nilai edukatif yang mendidik tanpa mengurangi nilai spritualitasnya memberikan nuansa pembelajaran yang baru. Hal ini dikarenakan komik buddhis merupakan komik yang mengangkat banyak nilai-nilai yang bersumber dari kisah-kisah Jātaka dalam Kitab Suci Agama Buddhis maupun kisah-kisah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, daya tarik dalam meningkatkan hasil prestasi belajar juga terdapat dalam media pembelajarannya yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh media komik terhadap minat dengan peningkatan hasil prestasi belajar materi riwayat Buddha Gautama, dari media komik menunjukkan adanya pengaruh yang sangat kuat terhadap minat siswa. Prestasi belajar yaitu; 86,66%, 78,33%, 71,66% dan 80,00%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa persen capaian tertinggi dan berpengaruh kuat.

Penyebab media komik dapat menarik minat belajar siswa adalah komik memiliki cerita dan gambar-gambar yang menarik membuat anak-anak menggemarnya. Komik juga merangsang minat baca pada anak dengan daya tarik visualnya. Seperti yang dijelaskan oleh Riyadi (1998) mengatakan bahwa komik sebagai perangsang untuk

menarik minat baca sangatlah kuat karena komik yang visualnya dapat dengan mudah dicerna sebagai media hiburan.

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh media komik terhadap motivasi dengan peningkatan hasil prestasi belajar materi riwayat hidup Buddha Gautama, dari media komik menunjukkan adanya pengaruh yang sangat kuat terhadap motivasi siswa. Persen capaian yang diperoleh pada setiap media komik terhadap peningkatan prestasi belajar yaitu 80,83%, 56,66%, 71,66% dan 70,83%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa motivasi media komik yang digunakan mencapai persen capaian yang baik dan berpengaruh cukup baik.

Hal ini dapat dilihat bahwa minat belajar dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, jika siswa tidak memiliki motivasi belajar siswa akan kesulitan dalam belajar. Seseorang yang memiliki motivasi besar maka akan menampakkan minat, perhatian, konsentrasi penuh, ketekunan tinggi, serta berorientasi pada prestasi tanpa mengenal perasaan bosan, jenuh dan menyerah (Arianti, 2011). Oleh karena itu, jika minat belajar siswa berkurang, motivasi siswa untuk belajar Riwayat Buddha Gautama juga akan berkurang sehingga berdampak pada hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh media komik terhadap pemahaman dengan peningkatan hasil prestasi belajar materi Riwayat Hidup Buddha Gautama, dari media komik menunjukkan adanya pengaruh yang sangat kuat terhadap pemahaman siswa. Persen capaian yang diperoleh pada setiap media komik terhadap peningkatan prestasi belajar yaitu; 75,00%, 91,66%, 76,66% dan 95,83%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemahaman media komik yang digunakan mencapai persen capaian tertinggi dan berpengaruh kuat.

Media komik terhadap pemahaman dalam peningkatan prestasi belajar dikarenakan media komik dapat membuat materi dalam suatu pembelajaran dikemas lebih menarik, dengan sesuatu yang menarik dapat membuat siswa lebih fokus dalam belajar. Media pembelajaran berisi tentang berbagai informasi yang tersaji dalam tulisan. Informasi yang terdapat dalam tulisan ini dapat dipilih dengan membaca, pada waktu membaca mata mengenali huruf dan kata, sementara pikiran menghubungkan hal yang dilihat tersebut dengan maknanya. Karena membaca adalah suatu proses terpadu untuk memahami makna suatu tulisan.

Dalam membaca terdapat dua aspek keterampilan membaca yaitu membaca bersifat mekanis mewajibkan siswa untuk memahami isi bacaan serta memberi hubungan sebab akibat, perbedaan antara berbagai hal dalam bacaan. Bacaan yang dapat digunakan dalam media pembelajaran adalah komik. Oleh karena itu, dalam peningkatan pemahaman dalam hasil prestasi belajar harus memahami isi dari bacaan dan perbedaan dalam berbagai hal yang ada dalam komik sebagai medianya.

Dari evaluasi total media komik berpengaruh terhadap nilai hasil belajar dalam kategori sangat baik dengan skor total 1,934 dan persen capaian 80,58% dari yang diharapkan (100%). Hasil evaluasi total ini didukung oleh hasil evaluasi secara parsial. Dari 20 pertanyaan yang diajukan, ternyata 15 pertanyaan sangat berpengaruh dengan % capaian rata-rata 97,15% dari yang diharapkan (100%).

Regresi

Regresi yang diperoleh yaitu $Y = 38,6316 + 06,65097 X$ yang sangat berpengaruh sangat nyata terhadap penggunaan media komik dapat membantu prediksi. Dengan adanya regresi dapat menganalisa atau untuk menentukan tingkat pengaruh satu variabel terhadap variabel yang lain.

Korelasi

Koefisien korelasi adalah variabel X (sebelum) dan Y (sesudah), $R=0,681$ hubungan yang erat antara variabel X dan Y. Metode penggunaan komik sangat meningkatkan prestasi belajar. Nilai korelasi berkisar antara 1 sampai -1, nilai semakin mendekati 1 atau -1 berarti hubungan antara dua variabel semakin kuat. Sebaliknya, jika nilai mendekati 0 berarti hubungan antara dua variabel semakin lemah. Data yang digunakan dalam korelasi biasanya memiliki skala interval atau rasio. Oleh karena itu, berkaitansangat erat antara korelasi dan regresi dan media komik dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan analisa skala likert secara keseluruhan, semua serponden (30 siswa) menyatakan metode pembelajaran dengan menggunakan media komik Riwayat Buddha Gautama mempunyai pengaruh sangat positif dengan skor total 1934 dan persen capaian sebesar 80,58%. Berdasarkan analisis skala likert secara parsial maka dari 20 pertanyaan yang ditanyakan 15 pertanyaan mendapatkan tanggapan yang positif, sehingga pertanyaan mempunyai kategori sangat baik. persamaan respon yang diperoleh yaitu $Y = 38,6316 + 0,65097 X$ dimana koefisien b berpengaruh sangat nyata, sehingga persamaan respon dapat diperoleh lebih melalui prediksi. Koefisien yang diperoleh $r=0,681$ dan berpengaruh sangat nyata, sehingga semakin tinggi tingkat kecerdasannya. Perlunya media komik untuk pembelajaran agar semakin mempengaruhi hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, I. (2010). PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI.
Depdignas. (2003). Undang-Undang RI No,20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdignas.
Lestari, S. (2009). Media Komik. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
Meier, B. (1986). Membina Minat Baca Anak. Bandung: CV. Remadja Karya
Retnowati, D.R., & Fatchan, A., & Astina, I.K., (2016). Prestasi Akademik Dan Motivasi Berprestasi Mahasiswa S1 Pendidikan. 521-525.
Riyadi, R. (1998). Mitologi Akar, Serta Pesan Sebagai Daya Tarik Membaca Komik Indonesia. Jatinangor: FIKOM UNPAD.
Rohani, A. (1997). Media Intruksional Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.
Sadirman. (2011). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajagrafindo.
Sudjana, N. (2005). Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya
Subana, M. dan Sunarti. (1998). Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia. Bandung: Pustaka Setia.
Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S.K., (2018). Study About Student Learning Achievement Aspect And. 2(2), 115-123.
Syah, M. (2010). Psikologi Belajar. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
Usman, U. (1992). Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
Waluyanto, H, D. 2005. Komik Sebagai Media Kominikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*. 7(1):45-55.
Widiasari, M. (2018). Motion Comik Dongeng Agama Buddha Untuk Anak Umur 4-6. Tanpa Penerbit.
Wurianto, E. (2009). Komik Sebagai Media Pembelajaran. Tanpa Kota: Rineka Cipta.