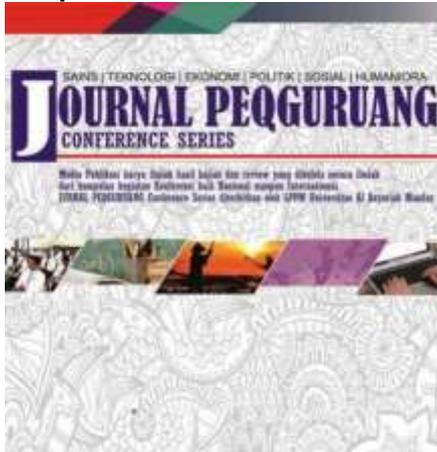


### Graphical abstract



## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS VII SMP NEGERI 7 BUDONG-BUDONG

<sup>1</sup>Mardian, <sup>1</sup>Muhammad Assaibin, <sup>1</sup>Ayu Rahayu

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas AI Asyariah Mandar

*\*Corresponding author*

[mardianunasman@gmail.com](mailto:mardianunasman@gmail.com)

### Abstract

This research is an experimental study that aims to determine whether there is an effect of using comics media on student's mathematics learning outcomes on the subject of social arithmetic. The population in this study were class VII students of SMP Negeri 7 Budong-Budong and the samples were class VII A as the experimental class and class VII B as the control class. The instruments in this study were learning outcomes tests and observation sheets. For the management of the collected data used descriptive analysis and inferential analysis. obtained that the average posttest value for the experimental class 81,10 while the posttest average value for the control class was 73,34. The results of the t-test calculations obtained  $t_{count}$  of 3,216 and  $t_{table}$  of 1,684 means  $t_{count} > t_{table}$  namely  $3,216 > 1,684$ . Furthermore, from the significance of 0.002 for  $\alpha = 0.05$ , it appears that  $sig < 0.05$ . From the results of descriptive analysis and inferential analysis, it can be concluded that the use of the use of comics media has a positive effect on mathematics learning outcomes for class VII SMP Negeri 7 budong-budong.

**Keywords:** Influence, comic media, learning outcomes

### Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan aritmatika social. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 7 Budong-Budong dan sampelnya adalah kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas control Instrumen dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dan lembar observasi. Untuk pengolahan data yang terkumpul digunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil analisis deskriptif diperoleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yaitu 81,10 sedangkan nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 73,34. Hasil perhitungan uji-t diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,216 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,684 berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,216 > 1,684$ . Selanjutnya dari signifikan 0,002 untuk  $\alpha = 0,05$  terlihat bahwa  $sig < 0,05$ . Dari hasil analisis deskriptif dan analisis inferensial dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika kelas VII SMP Negeri 7 Budong-Budong.

**Kata kunci :** Pengaruh, media komik, hasil belajar.

### Article history

DOI: <http://dx.doi.org/10.35329/jp.v4i1.2472>

Received : 05 Sept 2021 | Received in revised form : 27 Mei 2022 | Accepted : 31 Mei 2022

## 1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu yang memiliki peranan penting bagi kemajuan peradaban manusia. Dan sebagai warga negara Indonesia yang berhak untuk mendapatkan Pendidikan seperti yang tertuang dalam UU nomor 20 tahun 2013 BAB III pasal 4 ayat 5 pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat. Salah satu yang disebutkan adalah berhitung yakni matematika itu sendiri.

Dalam dunia Pendidikan pelajaran matematika menjadi pelajaran yang sangat penting, karena pelajaran matematika mengajarkan tentang bagaimana cara berpikir dan mengolah logika yang digunakan untuk memecahkan masalah sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pandangan Astrawan, Gede (2013), Contohnya seperti berdagang, menghitung jumlah mata uang, mengetahui angka romawi pada petunjuk arah jalan, pengukuran tanah, pelukisan, konstruksi, astronomi dan membantu dalam mengembangkan disiplin ilmu lain. Dengan mempelajari matematika seseorang terbiasa berpikir secara sistematis, ilmiah, menggunakan logika, kritis serta dapat meningkatkan daya kreativitas. Oleh sebab symbol, Bahasa dan aturan operasi perhitungan. Sedangkan pengetahuan dan konseptual adalah pemahaman terhadap konsep dasar dari operasi perhitungan tersebut.

Mengingat pentingnya dua macam pengetahuan tersebut maka diperlukan media yang mendukung pembelajaran. Media adalah segala fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar Arsyad (2011). Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran dan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa. Identifikasi penyebab masalah dalam pembelajaran mengenai kurangnya motivasi belajar peserta didik didalam melakukan pembelajaran antar lain (1) monotonnya proses pembelajaran didalam sekolah, (2) kurang maksimalnya didalam penggunaan alat ataupun media pembelajaran yang menjadi pendukung didalam aktivitas belajar mengajar. Beberapa yang cenderung menjadi hambatan otomatis anak akan kehilangan minat belajar yang optimal Komalasari (2014)

Berbicara mengenai media pembelajaran. Saat ini, perkembangan media sudah sangat pesat dan telah menjadi inovasi baru dalam dunia Pendidikan. Tidak terkecuali bagi perkembangan media grafis. Komik adalah salah satu diantaranya banyaknya media pembelajaran. Komik merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam dunia Pendidikan serta bacaan bergambar yang mengandung berbagai muatan

pesan yang memiliki daya Tarik bagi kalangan anak-anak. Berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai ras lebih dalam memahami materi, menarik minat dan perhatian anak, serta membangkitkan rasa ingin tahu anak. Hal ini dapat menentukan salah satu solusi dalam proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

Berdasarkan hasil observasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 7 Budong-Budong. Nilai rata-rata tes evaluasi hasil belajar peserta pada didik pada hari itu hanya mencapai 60 sedangkan nilai kriteria ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 65. Salah satu materi yang dipelajari siswa adalah Aritmatika Sosial memerlukan pemecahan masalah yang baik dalam permasalahan yang diberikan akan tetapi siswa kesulitan dalam mentransformasikan soal menjadi bentuk matematika. Hal ini dikarenakan siswa kurang menggunakan media gambar atau model pembelajaran matematika yang lain sebagai alat untuk berpikir dan menyelesaikan soal. Hal ini mengidentifikasi kemampuan pemecahan matematika siswa masih kurang.

Menurut psikologi perkembangan, siswa SMP cenderung senang bermain baik individu maupun kelompok. Perkembangan kognitif yang dialami siswa usia SMP adalah formal operasional, yang mampu berpikir abstrak atau mengoperasikan kaidah-kaidah logika formal yang tidak terikat lagi oleh objek-objek yang bersifat konkrit seperti kemampuan analisis Ahmad Susanto (2011), sehingga siswa akan mudah sekali bosan Ketika mendengarkan guru berceramah dan pemberian buku pembelajaran yang tidak menarik membuat siswa malas untuk belajar. Untuk hal tersebut maka seorang guru harus kreatif dalam mengembangkan keterampilannya dalam menyajikan mata pelajaran matematika agar pelajaran tersebut dapat menarik minat siswa, mudah dipelajari, dan tidak abstrak. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa adalah pemanfaatan Media Komik .

Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Pakar Hamdani (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, flim, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Dengan demikian, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri sendiri

McCloud (2008: 63) seperti diketahui komik memiliki banyak arti dan sebutan, yang sesuai dengan tempat masing-masing komik itu berada. Secara umum, komik sering diartikan sebagai bergambar' *Scout McCloud*. Ambaryani (2017) memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti sebagai gambar-gambar serta lambing lain yang terjuksposisi (berdekatan,

berseblahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estesis dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita gambar yang ringan dan menghibur.

Jadi, media komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat informatif dan edukatif Rohani (2014). Secara garis besar menurut Aditya (2016) media komik dapat dibedakan menjadi dua yaitu komik strip (*comic strip*) dan buku komik (*comic book*). Komik strip adalah suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya disambung ceritanya, sedangkan yang dimaksud buku komik komik yang berbentuk buku.

Dalam perancangan sebuah komik, tidaklah mudah banyak hal yang harus yang harus diperhatikan dan diketahui dimana komik merupakan aliran pilihan yang berkesinambungan, yang terdiri dari pencitraan, alur, cerita, dialog, gesture, dan banyak pilihan lainnya. Gibson (2013), dalam tulisannya sebagai pengantar buku *Comic Book Design* komik menyakan bahwa walaupun saat ini computer menggantikan alat-alat gambar tradisional, namun tantangan yang dihadapi komikus tetap sama, yaitu menarik perhatian pembaca dan menjaganya.

Hal-hal yang diperhatikan dalam pembuatan sebuah komik adalah sebagai berikut:

#### 1. Menentukan tema cerita

Tema cerita dalam komik memegang peranan penting karena visualisasi dari tokoh utama yang diciptakan dan lainnya adalah tergantung dari tema cerita yang dibangun atau diinginkan.

#### 2. Menciptakan tokoh cerita (karakter)

Pada bagian ini, imajinasi kita dituntut untuk benar-benar muncul mereferensikan apa yang pernah kita lihat, pikirkan dan lain-lain. Dimulai dengan menukiskan bentuk visual tokoh sesuai tema pilihan, kemudian kita harus mengenal sifat dari tokoh yang diciptakan.

#### 3. Gaya Visual

Gaya visual atau gaya gambar akan menjadi aspek pertama yang ditemui pembaca. Ada beberapa jenis aliran gaya visual dalam pembuatan sebuah komik, yaitu *cartoon style*, *semi cartoon style*, *realism style*, dan *fine art style*.

#### 4. Membuat naskah cerita

Dalam membuat naskah cerita, creator harus kritis dan memikirkan tentang struktur cerita atau kisah. Dalam stuktur cerita atau kisah, cerita harus memiliki awal, akhir dan rentetan cerita yang menghubungkan keduanya.

#### 5. Membuat sketsa kasar

Sketsa kasar adalah gambar-gambar kasar, yang merupakan dasar dari gambar jadi. Dapat digambar dengan menggunakan pensil, disini kita dapat mengatur proposi karakter, sudut pandang, background, dan lain-lain. Setelah sketsa kasar selesai kita sudah siap melakukan permintaan.

#### 6. Finishing

Setelah sketsa kasar selesai kita sudah siap melakukan penintaan, kemudian diberi lapisan penguat emulsi berupa *fixative* atau *clear*, agar tinta gambar lebih awet dan cat warna tidak dimakan serangga atau cepat pudar tertimpa cuaca.

#### 7. Layout (tata letak)

Muslim ilminiati (2018), layout dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/tahapan kerja dalam desain.

#### 8. Tipografi

Kartono Gamal (2015), Tipografi memegang peranan penting dalam perancangan sebuah komik maupun dalam segala bentuk publikasi, karena kita harus tahu berapa ukuran tulisan yang akan kita gunakan efek dan bentuk yang akan kita tampilkan sehingga muatan emosi dan sifat dari pesan yang muncul sesuai dengan tujuan komunikasi yang ingin kita sampaikan kepada public.

#### 9. Unsur desain

Peranan pokok komik sebagai media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2015) adalah kemampuannya dalam menciptakan minat belajar siswa. Sebagai media audio visual, agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya yaitu mengoptimalkan pembelajaran, maka dalam pengemabangan media komik harus berpegang pada beberapa unsur desain Asyad (2017).

Dalam dunia Pendidikan Indonesia, jenis-jenis hasil belajar yang paling dikenal dan paling sering digunakan adalah jenis-jenis yang dikemukakan oleh Sudijono (2012). Kuswana Sunaryo (2011) berpendapat bahwa taksonomi (pengelompokkan) tujuan Pendidikan itu harus senantiasa mengacu pada tiga domain yang melekat pada diri peserta didik, yaitu ranah proses berpikir (*kognitive domain*), ranah nilai atau sikap (*effective domain*), ranah keterampilan (*psychomotor domain*).

Jenis dan indicator hasil belajar Muhibbin Syah (2011: 39-40):

1. Ranah kognitif
2. Ranah afektif

3. Ranah Psikomotorik

## 2. METODE PENELITIAN

### a. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah Eksperimen. Penelitian ini ingin menyelidiki adanya pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa. Bentuk eksperimen dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan bentuk *Posttest-Only Control Design* Sugiyono (2012). Dalam desain penelitian terdapat dua kelas yang terlibat yaitu kelas Eksperimen (menggunakan media komik dalam pembelajaran) dan kelas control (tidak menggunakan media komik dalam pembelajaran). Metode penelitian kuasi eksperimen yaitu metode yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan secara penuh terhadap variable dan kondisi eksperimen Sugiyono (2017). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 7 Busong-Budong. Pengambilan sampel dengan Teknik random sampling dan yang terpilih sebagai kelas eksperimen kelas VIIA dan kelas VIIB.

### b. Desain Penelitian

Tabel 1 Desain Penelitian  
Sumber: Sugiyono (2017)

Kelompok	perlakuan	posttest
E	X <sub>1</sub>	T
K	X <sub>2</sub>	T

Keterangan:

- E :Kelas Eksperimen
- K :Kelas Kontrol
- X<sub>1</sub> :pembelajaran media komik
- X<sub>2</sub> :pembelajaran tanpa media komik
- T :Postest

### c. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat ukur dalam penelitian karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik.

Adapun Instrumen dalam penelitian ini yaitu :

1. Tes Hasil Belajar  
Tes hasil belajar dimaksud untuk mengukur hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media komik.
2. Lembar aktivitas peserta didik  
Lembar peserta didik digunakan untuk melihat setiap aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung
3. Angket respon peserta didik

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik selama pembelajaran berlangsung

4. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran  
Untuk mengetahui aktivitas guru mengelola pembelajaran dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen ini dikembangkan sesuai dengan yang tercantum pada RPP

### d. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan ada dua yaitu teknik analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data hasil belajar siswa Dan Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. maka sebelumnya dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

### e. Indikator Pengaruh

Penelitian disebut berpengaruh jika:

1. H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima
2. Presentase siswa yang tuntas pada kelas eksperimen sebanyak 80%

Tabel 2 Distribusi Ketuntasan Minimal

NO	Rentang Nilai	Kriteria
1	65 ≤ nilai ≤ 100	Tuntas
2	0 < nilai < 65	Tidak tuntas

Sumber : SMP negeri 7 budong-budong

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan per kelas. maka menghasilkan data tersebut diolah dan dianalisis guna memperoleh kesimpulan hasil penelitian.

### a. Analisis Statistik deskriptif pre-test dan post-test kelas VIIA dan VIIB

Berdasarkan hasil analisis deskriptif nilai tes hasil belajar matematika siswa kelas VIIA dan VIIB diuraikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Analisis Kelas VIIA dan VIIB

KELAS	PRE-TEST		POST-TEST	
	VIIA	VIIB	VIIA	VIIB
MEAN	53,10	52,16	81,50	73,54
MEDIAN	50,00	50,00	81,25	75,00
MODE	50,00	43,75 <sup>a</sup>	75,00	75,00
St. Deviation	11,04	10,29	9,43	8,36
Minimum	37,50	37,50	62,50	62,25
Maxsimal	75,00	75,00	93,75	87,50

Sumber : Olah data software SPSS

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa pada kelas VIIA untuk pre-test nilai mean atau rata-rata sebesar 53,10. Median atau nilai tengah sebesar 50,00. Modus sebesar 50,00. Standar deviasi 11,04. Nilai minimum atau nilai terendah 37,50. Nilai maxsimal atau nilai tertinggi 75,00 dan untuk Post-test nilai mean atau rata-rata 8150, median sebesar 81,25, modus 75,00, standar deviasi sebesar 9,43, nilai minimum 62,50, nilai maksimal 93,75.

Selanjutnya untuk kelas VIIB menghasilkan pre-test mean 52,16, median 50,00, modus 43,75<sup>a</sup>, standar deviasi 10,29, nilai minimum 37,50, nilai maksimal 75,00. Dan untuk post-test nilai mean 73,54, median 75,00, modus 75,00, standar deviasi 8,36, nilai minimum 62,25 dan nilai maxsimal 87,50.

Untuk frekuensi dan presentase ketuntasan pre-test kelas VIIA terdapat 3 orang dari 26 orang siswa dengan presentase 11,54% siswa yang tuntas dan untuk kelas VIIB terdapat 2 orang dari 26 orang siswa dengan presentase 7,69% siswa yang tuntas.

Selanjutnya untuk post-test pada kelas VIIA terdapat 26 orang dengan presentase 92,31% siswa yang tuntas dan untuk kelas VIIB terdapat 20 orang dengan presentase 76,92% siswa yang tuntas. Maka dapat disimpulkan pada kelas VII yang menjadi kelas eksperimen mencapai nilai ketuntasan klasikal.

## b. Hasil statistik inferensial

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis varian dua jalur (*Two-Way ANOVA*), yang terlebih dahulu diadakan pengujian persyaratan yaitu uji homogenitas dan normalitas data.

### 1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data yang diteliti berdistribusi normal. Dengan syarat  $\text{sig} > 0,05$ .

Tabel 4 Uji Normalitas Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol untuk pretest dan posttest

	Keterangan	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Statistic	Df	Sig.
Prettest	Kelas VIIA	,149	26	,141
	Kelas VIIB	,139	26	,200
Posttest	Kelas VIIA	,139	26	,200*
	Kelas VIIB	,146	26	,163*

Sumber : Hasil Olah Data Software SPSS

Berdasarkan tabel 4 untuk kelas VIIA pre-test menghasilkan 0,141  $>$  0,05. post-test 0,200  $>$  0,05. Selanjutnya untuk kelas VIIB pre-test menghasilkan 0,200  $>$  0,05 dan post-test 0,163  $>$  0,05. Maka dapat disimpulkan dari data hasil pretests dan post-test kedua kelas berdistribusi normal.

### 2. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah variansi kedua sampel homogen. Dengan syarat  $\text{sig} > 0,05$ .

Tabel 5 Uji Homogenitas Prettest dan posttest Kedua Kelas

Test of Homogeneity of Variance Prettest dan posttest Kedua Kelas			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,114	1	50	,737
,150	1	50	,701

Sumber : Hasil Olah Data software SPSS

Berdasarkan tabel 5 menghasilkan untuk data pretest menghasilkan 0,737  $>$  0,05 dan untuk data post-test menghasilkan 0,701  $>$  0,05. Maka dapat disimpulkan kedua data kelas bervariasi yang sama (homogen).

### 3. Uji Hipotesis

Sesuai prasyarat pengujian hipotesis diperoleh data berdistribusi normal dan homogen maka pengujian hipotesis yang telah diajukan dapat dilakukan.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

$\mu_1$  = skor rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan media komik pada kelas eksperimen.

$\mu_2$  = skor rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media komik pada kelas control.

Dengan kriteria pengujian  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dan dengan syarat signifikan  $< \alpha$  maka  $H_0$  ditolak dan signifikan  $> \alpha$  maka  $H_0$  diterima ( $\alpha = 0,05$ ).

Tabel 6 Hasil Uji Independent Samples T Test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Independent Samples Test				
Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
,150	,701	3,216	50	,,002
		3,216	53,756	,002

Sumber : Hasil Olah Data software SPSS

Berdasarkan tabel 6 maka pengujian hipotesis data post-tes kedua kelas menghasilkan  $t_{hitung}$  sebesar 3,216 sedangkan untuk nilai  $t_{tabel}$  sebesar 3,216 yang berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,216 > 1,684$ . Menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  diterima. Jika ditinjau dari taraf signifikan  $H_1$  diterima karena signifikan  $< 0,05$  yaitu  $0,002 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika kelas VII SMP Negeri 7 Budong-Budong.

#### c. Hasil Analisis Aktivitas Siswa.

Pada kelas VIIB yang sebagai kelas eksperimen rata-rata presentase hasil analisis siswa pada 3 kali pertemuan dengan 6 aspek yang nilai yaitu 94,71%, sedangkan pada kelas kontrol yang juga sebanyak 3 kali pertemuan dengan 5 aspek yang dinilai yaitu 83,84%.

#### d. Hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran

Tabel 7 Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Peneliti Kelas Eksperimen

Pertemuan Ke-	Frekuensi keterlaksanaan pembelajaran	Persentase (%)
1	13	92,85
2	14	100
3	14	100
Rata-rata pembelajaran kelas VIIA		97,61
1	11	78,57
2	11	78,57
3	14	100
Rata-rata pembelajaran kelas VIIB		90,47

Sumber: Hasil Olah Data keterlaksanaan kelas eksperimen

Berdasarkan tabel 7 maka diperoleh pada kelas VIIA yang menggunakan media menghasilkan rata-rata presentase selama 3 kali pertemuan yaitu 97,77%. Sedangkan pada kelas VIIB yang tanpa menggunakan media komik diperoleh rata-rata presentase dengan 3 kali pertemuan sebesar 90,47%.

## 4. SIMPULAN

Hasil penelitian yang didasarkan pada analisis dan pengujian hipotesis maka dapat ditarik kesimpulan rata-rata hasil tes belajar matematika pada pokok bahasan Aritmatika social kelas eksperimen yang proses belajarnya menggunakan media komik lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol yang diproses belajar tanpa menggunakan media komik dengan pokok bahasan yang sama. Data yang diperoleh dari hasil tes akhir (posttest) yaitu nilai rata-rata siswa kelas eksperimen sebesar 81,10 presentase ketuntasan 92,30% mencapai nilai klasikal sedangkan nilai rata-rata hasil belajar matematika kelas kontrol sebesar 73,54, presentase ketuntasan 76,92% tidak mencapai nilai klasikal. Berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,216 > 1,684$  maka menunjukkan  $H_0$  ditolak. Selanjutnya dari signifikan diperoleh sebesar 0,002 untuk  $\alpha = 0,05$  terlihat bahwa sig  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini berarti "terdapat pengaruh positif penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika kelas VII SMP Negeri 7 Budong-Budong.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astrawan, G., (2013). *Analisis Social Ekonomi Penambang Galian C Di Desa Sabudi Kecamatan Selat Karangasem*. Fakultas Eknomi Bisnis: Universitas Pendidikan Gnesha
- Aditya, (2016). *Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Berdasarkan Kurikulum 2013 Dikelas VII SMP Pangudi Luhur Klaten Tahun Pengajaran 2015/2016*. Skripsi. Universitas Sanata Darma Yogyakarta
- Ahmad Susanto, (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group
- Gibson, james,L; John. M. Ivancevich dan J.H Donelly, (2013). *Organisasi dan manajemen, perilaku, struktur, proses,. Terj. Djoerban Wahid*. Jakarta: Erlangga
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung Pustaka Setia
- Ambaryani, (2017). *Pengembangan Media Komik Untuk Efektivitas Dan Meningkatkan Hasil Kognitif Matei Perubahan Lingkungan Fisik*. Jurnal Pendidikan edukasi, 19-28
- Arsyad, Azhar, (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Gravindo Persada
- Arsyad, Azhar, 2017. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta Rajawali Press
- Kartono, Gamal, (2015). *Tipografi*. Medan: Unimed Press
- Kuswana, Wowo Sunaryo. *Matematika Hakikat Dan Logika*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Komalasari, (2014). *Teori Dan Teknik Konseling*. Jakarta: Indeka
- McCloud, Scot, (2008). *Membuat Komik (Rahasia Ber cerita Dalam Komik Manga Dan Novel Grafis)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Muslim, D Dan Ilmaniati, A, (2018). *Usulan Perbaikan Tata Letak Fasilitas Terhadap Optimalisasi Jarak Dan Ongkos Material Handling Dengan Pendekatan Systematic Layout Planning (SLP)*. Jakarta: PT. Taransplant Indonesia
- Muhibbin Syah, (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohani, A., (2014). *Media Instructinal Edukatif*. Jakarta Rineka Cipta
- Sudjana, Rivai. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono, (2012). *Model Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Yuma Pustaka
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&C*. Bandung: Alfabeta
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada