

Miftahul Khairi¹

PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI PANAS DAN PERPINDAHANNYA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK DI KELAS V SDN 9 TAPAKTUAN

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas belajar peserta didik yang disebabkan oleh beberapa faktor, seperti halnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan aktivitas belajar peserta didik melalui penggunaan media Komik pada materi Panas dan Perpindahannya. Metode yang digunakan adalah bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelas yaitu Kelas V SDN 9 Tapaktuan dengan jumlah 28 peserta didik. Instrument penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas belajar. Analisis data untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar dengan menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan nilai aktivitas belajar peserta didik pada siklus I sebesar 52 % dan meningkat pada siklus II sebesar 97%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada materi Panas dan Perpindahannya dengan menggunakan media Komik menjadikan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar, dikarenakan komik memiliki daya tarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar.

Kata Kunci: Aktivitas, Panas Dan Perpindahan, Media Komik

Abstract

This research was motivated by the low learning activity of students which was caused by several factors, such as the use of appropriate learning media that suited students' needs. This research aims to find out whether there is an increase in students' learning activities through the use of comic media in the Heat and Transfer material. The method used is a form of Classroom Action Research (PTK). This research was carried out in one class, namely Class V SDN 9 Tapaktuan with a total of 28 students. This research instrument uses a learning activity observation sheet. Data analysis to determine the increase in learning activities using percentages. The research results showed that the value of students' learning activities in cycle I was 52% and increased in cycle II by 97%. Thus, it can be concluded that there is an increase in students' learning activities in the Heat and Transfer material by using comic media, making students more active in learning activities, because comics have an appeal and make it easier for students to understand the teaching material.

Keywords: Activity, Heat And Transfer, Comic Media

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Abd Rahman BP et al., 2022: 2). Guru sebagai pendidik merupakan tokoh yang paling banyak bergaul dan berinteraksi dengan siswa dibandingkan dengan personel lainnya di sekolah. Tugas dan kewajiban guru baik yang terkait

langsung dengan proses belajar mengajar maupun tidak, sangatlah berpengaruh pada hasil belajar mengajar. (Desi, 2017: 193)

Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), penerima pesan (peserta didik) dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran (Wina Sanjaya, 2011: 2).

Mengacu pada hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA), pemerintah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia menganjurkan dilakukan perbaikan menyeluruh terhadap standar pendidikan dasar dan menengah secara nasional. Beberapa indicator yang perlu dibenahi adalah Sebagian besar lulusan dianggap belum siap memasuki dunia kerja karena kompetensi yang dimiliki masih minim. Beberapa pakar menilai kemampuan (Skill) masih kurang memadai untuk dipergunakan secara mandiri. Peserta didik kurang inovatif dan kreatif karena yang dipelajari di lembaga pendidikan sering kali hanya terpaku pada teori. Kegiatan siswa hanya berdasarkan perintah atau tugas-tugas yang diberikan oleh guru (Eka Jayanti & Aminullah. 2021: 29)

Media pembelajaran komik merupakan salah satu media pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran IPA di SD. Komik memberikan pengaruh yang signifikan dalam ranah intelektual dan aristik seni karena keragaman gambar dan cerita yang ada didalamnya. Komik sebagai alat atau media untuk menyampaikan informasi pembelajaran (Ignas, 2014). Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA yang memadukan antara teori dengan penjelasan gambar. Alasan tersebut pun sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Fajrin & Mulyani, 2015: 29) yang menunjukkan adanya pengaruh positif pada hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar dengan penggunaan media komik

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik masih dikatakan sangat rendah. Hasil wawancara menunjukkan bahwa salah satu penyebab rendahnya aktivitas dan hasil belajar disebabkan belum adanya pemanfaatan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan peneliti memilih menggunakan media komik, karena media ini sangat menarik dalam kehidupan peserta didik serta merupakan suatu kenyataan bahwa sebagian dari siswa itu mudah mengenal dan mengingat karakter tokoh dari komik yang mereka lihat. Serta meningkatkan kualitas pembelajaran, mengurangi ketegangan dalam proses pembelajaran, tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang disajikan serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Media komik ini sangat tepat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan aktivitas belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas, terlihat bahwa penggunaan media komik berdampak pada aktivitas belajar peserta didik. Alasan inilah yang menjadi dasar peneliti melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Materi Panas Dan Perpindahannya dengan Menggunakan Media Komik Di Kelas V SDN 9 Tapaktuan.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini guru meneliti sendiri kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Dengan melibatkan siswa, melalui tindakan-tindakan pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan, dievaluasi dengan berkolaborasi dengan teman sejawat yang bertindak sebagai observer membantu peneliti dalam melihat aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran yang dilakukan tiap siklus (Susilayati, 2010:23).

Tindakan dalam penelitian ini merupakan suatu siklus atau daur berulang. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflecting). Siklus akan berulang, jika berdasarkan hasil pemberian tindakan belum sesuai dengan tujuan penelitian (Suginam, 2019).

Waktu Penelitian.

Penelitian dilakukan pada semester Genap tahun ajaran 2022/2023, Penelitian dilakukan di SD Negeri 9 Tapaktuan, dengan jumlah peserta didik kelas V sebanyak 28 orang sebagai subjek penelitian.

Instrumen Penelitian

Lembar observasi aktivitas peserta didik sebagai instrument dalam mengumpulkan data. Pedoman ini digunakan peneliti untuk mengetahui aktivitas peserta didik terhadap PBM (proses belajar mengajar) menggunakan media komik dengan 17 indikator dan 34 sub indikator.

Indikator Kinerja

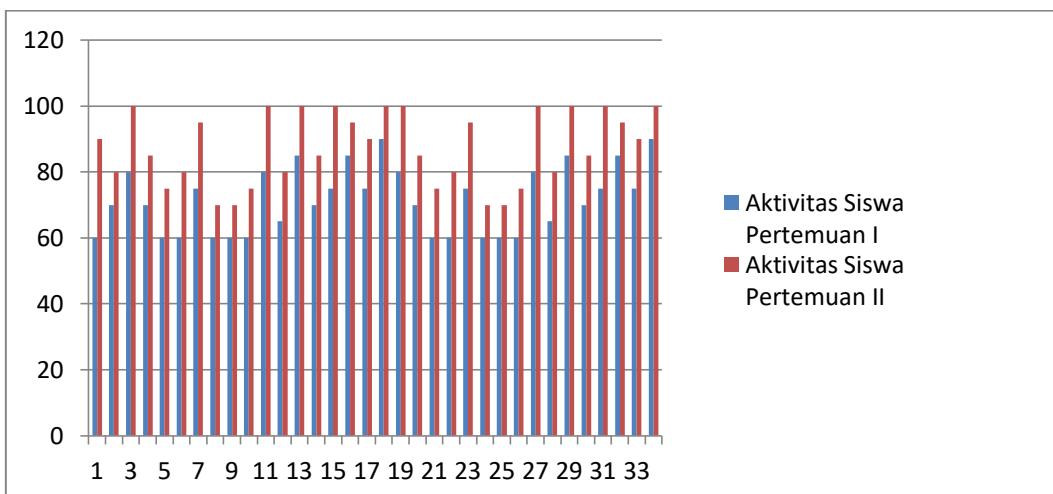
Adapun kategorisasi yang digunakan sebagai indikator peningkatan aktivitas adalah sebagai berikut:

Interval Persentasi (%)	Kriteria	Kesimpulan
80 – 100	Sangat baik	Aktif
60 – 79	Baik	
40 – 59	Cukup	
0 – 39	Kurang	Tidak aktif

(Arikunto, 2012:)

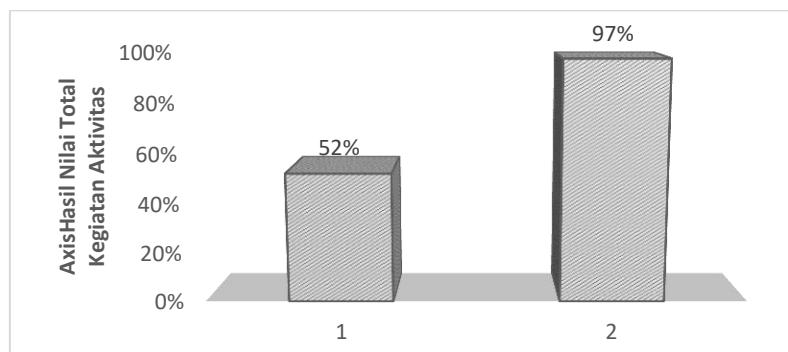
HASIL DAN PEMBAHASAN

Data aktivitas belajar didapatkan dengan mengamati aktivitas belajar masing-masing peserta didik selama kegiatan pembelajaran menggunakan media komik. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar dengan menganalisis lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II dengan menghitung frekuensi dan mencari persentase. Adapun data yang diperoleh adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Persentase Nilai Kegiatan Aktivitas belajar siklus I dan siklus II

Hasil rekapitulasi pada lembar observasi aktivitas belajar peserta didik di atas menunjukkan bahwa setiap kegiatan di atas memiliki tingkat persentase yang bervariasi sesuai dengan banyaknya pernyataan pada setiap kegiatan aktivitas yang dilakukan. Hal ini menunjukkan siswa dapat meningkatkan aktivitas semua kegiatan yang telah dilaksanakan dengan baik. Peningkatan aktivitas peserta didik siklus I dan II dengan menggunakan media komik melalui adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Perbandingan Persentase Nilai Total Kegiatan Aktivitas Belajar

Berdasarkan gambar diatas maka dapat diketahui adanya peningkatan aktivitas hasil belajar peserta didik dari 52% menjadi 97%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik pada materi panas dan perpindahannya berpengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase aktivitas belajar peserta didik.

Siklus	Penafsiran	Persentasi
Siklus I	Tidak Aktif	52 %
Siklus II	Aktif	97 %

Media komik mampu menjadikan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar, komik memiliki fungsi atensi yaitu dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran karena kedalaman materi pada media sudah cukup, penyajian materi mudah dipahami dan sistematis, dan jangkauan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (Alfiani et al., 2018; Irwandani & Juariyah, 2016).

SIMPULAN

Terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran IPA sub materi panas dan perpindahannya kelas V di SD Negeri 9 Tapaktuan dengan menggunakan media komik diperoleh hasil pada siklus I sebesar 52%, dan meningkat pada siklus II sebesar 97%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman BP, Sabhayati Asri Munandar; Andi Fitriani; Yuyun Karlina & Yumrian (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. Jurnal Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam. 2(1), 2775-4855
- Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. (2018). Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran Ips (Ekonomi) Di SMP. Jurnal Ecogen, 1(2), 439.
- Ekajayanti Kining , Aminullah. (2021) Pengaplikasian Media Pembelajaran Komik Bergambar Dalam Mengoptimalkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sdn 5 Pasui Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 2(1), 2721-7957
- Desy Primayani Rizana (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Sd Melalui Pengelolaan Pembelajaran Problem Based Learning. Jurnal Manajer Pendidikan. 11(2) 1979-732X
- Fajrin, E. R., & Mulyani. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Tema Indahnya Negeriku Di Sekolah Dasar. JPGSD, 03(02)
- Ignas. (2014). Membuat Komik Strip Online Gratis (Ignas (ed.); 1st ed.).
- Irwandani, I., & Juariyah, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni, 5(1), 33–42.
- Suharsimi Arikunto, (2010). Prosedur Penelitian, Jakarta : PT Rineka Cipta
- Susilayati, Muslimah; 2010. Penelitian Tindakan Kelas: Pontianak: Wanda Putra Persada
- Suginam, A. (2019). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Kelas Dalam Proses Pembelajaran Melalui Supervisi Akademik Di SD Negeri 4 Mataram. Jurnal Paedagogy, 6(2), 41–48.
- Wina Sanjaya, (2011). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta: Kencana