

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI PONOROGO

Nuraini

Program Studi Pendidikan Agama Islam, FAI, Universitas Muhammadiyah Ponorogo
nuraini.imutt@gmail.com

Anip Dwi Saputro

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, FAI, Universitas Muhammadiyah
Ponorogo
anipdwisaputro@umpo.ac.id

ABSTRACT

Comic media is one form of media and learning resources that can help students and can replace the teacher position in learning activities both in class and outside the classroom. Comic media can be used in a two-way learning process, namely as a learning tool and as a medium of learning that can be used alone by students. From field observation that the learning of PAI in the form of learning comic has never been utilized. So that the presence of learning media in the form of comics is expected to help teachers or lecturers in the process of learning in the classroom to run in an effective and efficient quality. Comic media can be applied to convey messages in various sciences, and because of its attractive appearance. This media is very interesting in students' lives and is widely available in reading stores as well as the fact that some of the students recognize and memorize the characters of the comics they see.

This research will be conducted on junior high school 6 Grade 7 or 8 students, because at that time it is a transition period to adult so it needs a media to improve learning achievement, quality and efficiency of learning. This study aims to produce or develop a product and test it, namely improving the quality and efficiency of learning Islamic religious education through the use of comics as a medium of learning. The new product is PAI comic learning media. This research type is Quantitative Research that is by conducting experiment of using a comic learning media product in PAI splitting by using Gain Score Test. Based on the results of the Gain Score Test in the control class obtained an average value of 0.3 and the treatment class obtained an average value of 0.57. So it can be concluded that treatment classes that use PAI comic media have significantly improved learning outcomes compared to control classes using conventional learning media.

Keyword: *Media Comics, Learning, PAI.*

Tgl. Submit: **20 -10- 2017** Tgl. Diterima: **25 -10-2017** Tgl. Terbit: **22 -12-2017**

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik. Interaksi dapat bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan, yang tidak lain yaitu untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya (proses pembelajaran) secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan

pengajaran karena proses pembelajaran merupakan bagian terpenting dari sebuah kegiatan pendidikan.

Proses pembelajaran, agar siswa termotivasi dalam belajar pada materi pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya di Kabupaten Ponorogo diperlukan suatu media untuk memperlancar penyampaian materi atau pesan. Dengan menggunakan media siswa akan lebih tertarik untuk belajar, karena materi pelajaran yang diterima lebih mudah dimengerti dan siswa tidak merasa bosan karena proses pembelajaran lebih bervariasi. Media Pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses pembelajaran terjadi”.

Media yang berkualitas dan efektif bukan ditentukan oleh mahal atau murahnya dari media yang dipakai maupun frekuensi penggunaannya, tetapi tergantung pada kesesuaian antara karakteristik media dengan pokok bahasan serta perkembangan peserta didik. Media merupakan sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi kualitas (efektifitas) dan efisiensi dalam mencapai pembelajaran. Sama halnya dengan belajar, mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar (Nana Sudjana, 2010: 28).

Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu pembelajaran dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Dari observasi di lapangan bahwa pembelajaran PAI dalam bentuk komik pembelajaran belum pernah dimanfaatkan. Sehingga kehadiran media pembelajaran dalam bentuk komik sangat diharapkan

dapat membantu guru atau dosen dalam proses pembelajaran di kelas agar berjalan secara berkualitas (efektif) dan efisien.

Kabupaten Ponorogo yang mempunyai latar belakang sebagai kota relegius dan kota santri dengan ditunjukkan oleh banyaknya pondok pesantren yang ada. Berdasarkan situasi dan kondisi tersebut apakah penggunaan media komik dalam pembelajaran PAI apakah dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Faktor lain dipilihnya media komik, karena media ini sangat menarik dalam kehidupan siswa dan banyak terdapat di toko-toko bacaan serta merupakan suatu kenyataan bahwa sebagian dari siswa itu mengenal dan mengingat karakter tokoh dari komik yang mereka lihat. Penelitian ini dilakukan pada pelajar di Kabupaten Ponorogo, karena pada masa tersebut merupakan masa peralihan menuju dewasa sehingga memerlukan suatu media untuk meningkatkan prestasi belajar, kualitas dan efisiensi pembelajaran PAI di Kabupaten Ponorogo.

Melalui media komik yang digunakan dalam kegiatan diskusi kelompok dapat menunjang peningkatan kualitas dan efisiensi pembelajaran siswa terutama siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Oleh sebab itu diperlukan penelitian dengan judul “Efektifitas Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran PAI Di Kabupaten Ponorogo (Dalam Diskusi Siswa Pelajar Setingkat SMP/MTs Pada Materi; Mencontohkan Perilaku Amanah dan Istiqomah)”.

Berdasarkan hal diatas maka peneliti bermaksud menyusun penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran PAI di Ponorogo”**.

Berdasarkan judul tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan Media Pembelajaran Komik dalam Pembelajaran PAI untuk meningkatkan hasil belajar siswa tingkat menengah pertama (SMP/MTs) di Kabupaten Ponorogo.

METODE PENELITIAN

A. JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quantitative* dengan *Quasi Eksperimen* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media komik dalam pembelajaran PAI. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses penelitian dengan menggunakan data yang berbasis pada angka dan nilai. Produk yang akan diteliti adalah media pembelajaran komik PAI.

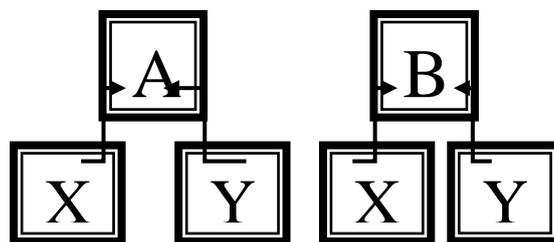
B. DESAIN UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PAI.

Desain uji coba di kelas (Eksperiment) menggunakan metode Anakova (*Analysis Of Covariance*) Borg & Gall (1983: 552). Dapat dilihat pada tabel berikut:

Gambar 1.

Desain Analysis Of Covariance

(Kirk, 1995: 707)



Keterangan:

X = Kualitas Pembelajaran.

Y = Efisiensi Pembelajaran.

A = Media Pembelajaran Komik PAI.

B = Media Pembelajaran Konvensional (Buku PAI).

Uji ini dilakukan untuk mengetahui hubungan kualitas dan efisiensi pembelajaran siswa ketika menggunakan media pembelajaran konvensional (kelas kontrol) dan media komik PAI hasil pengembangan (kelas treatment). Hasil belajar siswa dibedakan menjadi dua, yakni skor *pretest-posttest* dan ketercapain siswa dalam menjawab soal. Sebelum analisis data dilakukan, **Uji-Gain Score** terlebih dahulu harus dilakukan uji persyaratan analisis. Langkah ini untuk menentukan jenis teknik analisis yang seharusnya digunakan. Uji tersebut adalah:

a. Normalitas Sebaran Data.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui penyebaran data normal atau tidak dapat dilakukan uji Kolmogorov-Smirnov satu sampel. Sedangkan untuk perhitungan yang lebih detail dapat diselesaikan dengan bantuan computer program SPSS 18.0. Menurut Sugiono (2009: 79), data berdistribusi normal jika Probabilitas atau $P > 0,05$. Adapun rumus uji normalitas adalah sebagai berikut:

$$D = \text{maksimum} | F_0 (X) - S_n (X)$$

b. Homogenitas Varian

Disamping pengujian terhadap penyebaran nilai yang dianalisis dalam menggeneralisasikan hasil penelitian harus terlebih dahulu yakin bahwa kelompok-kelompok yang membentuk sampel berasal dari populasi yang sama (Suharsimi Arikunto, 2003: 318). Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dapat dilakukan dengan uji varian sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Harga F Hitung dibandingkan dengan harga f tabel dengan db pembilang ($nb - 1$) dan db penyebut ($nk - 1$). Data dikatakan berasal dari populasi yang homogeny jika $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$ atau dapat juga jika $P > 0,05$ (Sugiyono, 2009: 140). Pengujian homogenitas dapat diselesaikan dengan bantuan komputer program SPSS 18.0.

C. SUBYEK UJI COBA

Subjek uji coba dalam pengembangan di sini adalah sasaran atau pemakai produk yang akan dikembangkan yaitu siswa SMP kelas VII. Uji coba dilakukan di SMP N 6 Ponorogo. Selain memudahkan penelitian, alasan dipilihnya SMP N 6 Ponorogo. Untuk tempat melakukan uji

coba adalah berdasarkan penelitian pendahuluan bahwa di sekolah ini khusus kelas VII SMP membutuhkan perlunya ada variasi dalam pembelajaran PAI, dengan demikian dapat mengatasi siswa supaya tidak jenuh dan bosan pada proses pembelajaran PAI dan akan memudahkan guru dalam penyampaian materi yang berupa media cetak yaitu media komik pembelajaran PAI sebagai pengantar diskusi dan belum pernah diterapkan di SMP tersebut. Dari pihak sekolah dan guru bidang studi PAI menyatakan bahwa media cetak yaitu media komik pembelajaran PAI pembelajaran di sini perlu dicobakan terlebih dahulu, agar selanjutnya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran PAI yang sebenarnya di sekolah tersebut.

D. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

a. Pra Observasi

Sebelum melaksanakan observasi terlebih dahulu melakukan pra observasi dengan mendatangi sekolah yang akan diobservasi, kemudian menghubungi guru kelas yang mengajar pada sekolah tersebut, kemudian mengamati keadaan sekitar kelas, jumlah siswa yang akhirnya akan menunjang dalam pelaksanaan observasi tahapan lanjutan dari pra observasi.

b. Observasi

Observasi dilakukan pada saat penelitian pendahuluan dan mengumpulkan informasi tentang alat pembelajaran yaitu Media Komik PAI yang akan digunakan dan dikembangkan.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan pada saat penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi tentang Media Komik PAI.

E. TEKNIK ANALISIS DATA

Data Data yang dihimpun dianalisis melalui dua teknik yaitu analisis isi data analisis kuantitatif dengan quasi eksperimental (*Gain Score*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Hasil Eksperimen Produk Pada Kelas Kontrol dan Treatment.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan menguji apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak dan untuk menguji signifikansi perbedaan f_o dan f_h . Uji ini menggunakan rumus Kolmogorov-smirnov:

Hasil uji normalitas kelas kontrol menunjukkan p value (.sig) = 0,056 > α = 0,05.

Selisih minimum nilai pre test adalah 0 dan maksimum 14,4.

Ho : Berdistribusi normal

Ha : Tidak berdistribusi normal

Nilai p value (.sig) = 0,056 > α = 0,05 maka Ho diterima berarti berdistribusi normal, hasil lengkap uji normalitas kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Kontrol	.144	20	.056	.960	20	.208

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas kelas treatment menunjukkan p value (.sig) = 0,200 > α = 0,05,. Selisih minimum nilai pre test adalah 44 dan maksimum 68.

Ho : Berdistribusi normal

Ha : Tidak berdistribusi normal

Nilai p value (.sig) = 0,200 > α = 0,05 maka Ho diterima berarti berdistribusi normal, hasil lengkap uji normalitas kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Treatment	.099	20	.200*	.968	20	.363

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas varians bertujuan untuk mengetahui apakah sample yang diambil dari populasi memiliki perbedaan varian satu sama lain (sampelnya homogen atau tidak). Populasi yang diselidiki dikatakan homogen apabila nilai p value lebih besar dari 0,05 pada taraf signifikan 5%.

Dari hasil uji homogenitas kelas kontrol dengan kelas treatment diperoleh hasil p value(.sig) = 0.339 < α = 0,05 maka Ho diterima berarti data homogen. Untuk penghitungan uji-t, selanjutnya sudah bisa dilakukan karena sudah memenuhi uji prasyarat. Hasil lengkap uji homogenitas dapat dilihat sebagai berikut:

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Based on Mean	.928	1	70	.339
i Based on Median	.884	1	70	.350
Based on Median and with adjusted df	.884	1	68.314	.351
Based on trimmed mean	.921	1	70	.341

3. Media Pembelajaran Komik PAI dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII SMPN 6 Ponorogo pada 2 kelas yang menjadi sampel, yaitu kelas VII-A sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media konvensional yang biasa dipakai oleh para guru di sekolah tersebut untuk mengajar, dan kelas VII-F sebagai kelas treatment dengan media komik PAI yang sudah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yakni mengetahui sejauh mana pengaruh hubungan antara Media pembelajaran, Skor *pretest* sebagai peragam (kovarian) dan nilai prestasi belajar siswa pada pembelajaran PAI kelas VII di SMPN 6 Ponorogo yang dilaksanakan pada 2 kelas tersebut. Data-data tersebut diperoleh dengan instrumen penelitian yang diantaranya adalah soal (*pre dan post-test*) untuk digunakan dalam Uji *Gain Score*.

Untuk Mengetahui Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Terhadap Hasil Belajar, Pengambilan data hasil prestasi belajar dilakukan pada pembelajaran dengan *pre test* dan *post test* yang dilaksanakan pada kelas treatment dengan menggunakan media komik dan kelas kontrol dengan media buku (konvensional) yang digunakan oleh sekolah tersebut yang kemudian diambil nilai Gain Skornya. Kegunaan pengambilan data dengan test ini adalah untuk mengukur seberapa jauh pencapaian hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media komik PAI dan media buku diperoleh data sebagai berikut:

Kelas Kontrol (Media Buku PAI)

No Siswa	Skor Pretest	Skor Postest	Skor Maksimum	Gain Score
1	60	75	100	0.37
2	56	75	100	0.43
3	60	75	100	0.37
4	65	80	100	0.43
5	50	65	100	0.30
6	70	80	100	0.33
7	50	75	100	0.50
8	50	75	100	0.50
9	50	60	100	0.20

10	70	80	100	0.20
11	50	75	100	0.50
12	50	60	100	0.20
13	60	70	100	0.25
14	50	70	100	0.40
15	50	80	100	0.60
16	50	70	100	0.40
17	70	90	100	0.40
18	70	90	100	0.40
19	65	70	100	0.14
20	60	65	100	0.12
Σ	1156	1480	2000	6.04
RRT	57.8	74	100	0.3

Kelas Treatment (Media Komik PAI)

No Siswa	Skor Pretest	Skor Posttest	Skor Maksimum	Gain Score
1	70	100	100	1.00
2	60	75	100	0.37
3	50	80	100	0.60
4	50	75	100	0.50
5	50	60	100	0.20
6	50	75	100	0.50
7	70	100	100	1.00
8	50	60	100	0.20
9	50	70	100	0.40
10	50	80	100	0.60
11	70	90	100	0.67
12	50	70	100	0.40
13	60	90	100	0.75
14	80	90	100	0.50
15	70	90	100	0.67
16	60	90	100	0.75
17	50	90	100	0.80
18	50	60	100	0.20
19	56	100	100	0.88
20	63	75	100	0.32
Σ	1159	1620	2000	11.31
RRT	57.95	81	100	0.57

Berdasarkan hasil *Uji Gain Score* pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata **0,30** dan pada kelas treatment diperoleh nilai rata-rata **0,57**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas treatment yang menggunakan media komik PAI mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan

media pembelajaran konvensional. Hal-hal yang masih perlu diperbaiki sebelum didiseminasikan adalah:

- a. Perlunya variasi materi pokok atau tema yang digunakan dalam komik PAI.
- b. Menyempurnakan materi dialog dalam komik agar lebih menarik atau merangsang diskusi siswa, sehingga siswa mampu lebih lagi meningkatkan prestasi belajar.
- c. Pengembangan produk komik PAI yang dibuat baru satu bagian kecil dari komik untuk satu KD.
- d. Bagian untuk KD lain masih belum dikembangkan dan masih menunggu hasil yang diperoleh di lapangan.

Dilihat dari aspek pengembangan media komik PAI di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran komik PAI bersifat terbuka terhadap semua aspek pengembangan dan tema yang lain. Hal ini berpusat pada kemampuan dan strategi guru dalam mengarahkannya. Yang perlu diperhatikan adalah dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran komik PAI harus kreatif, berbentuk menarik sehingga dapat mengundang perhatian anak dan tetap pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

KESIMPULAN

Media Pembelajaran Komik PAI yang digunakan pada siswa tingkat SMP/MTs adalah media pembelajaran berupa komik atau cerita bergambar tentang materi pembelajaran PAI yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan bersifat multiguna sehingga memberi kesempatan pada guru dan siswa untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya sehingga tercapai pembelajaran dikelas yang efektif dan efisien.

Hasil atau dampak yang dicapai dari efektivitas penggunaan media pembelajaran komik PAI tersebut adalah ada pengembangan daya serap, daya pikir, konsentrasi, fantasi dan imajinasi pada siswa SMP/MTs di kelas rendah maupun tinggi

Banyak manfaat yang diperoleh dari Media Pembelajaran Komik PAI ini mudah dibuat dan juga sangat ekonomis. Meskipun awalnya sedikit sulit tapi menghasilkan sesuatu yang luar biasa dan sangat berharga dalam pengembangan inovasi pembelajaran di tingkat SMP/MTs. Selain itu Media Pembelajaran Komik ini dapat masuk dalam semua mata pelajaran di kelas rendah maupun tinggi.

Guru diharapkan dapat mengembangkan diri dan lebih kreatif lagi dalam menggali potensi yang dimiliki sehingga memiliki niat dari dalam diri untuk selalu berkreasi dan berinovasi, selain itu dapat mengembangkan bakat serta kreativitasnya untuk merencanakan, menyiapkan, dan membuat media pembelajaran secara matang yang kaya inovasi sehingga menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kelas treatment yang menggunakan media komik PAI mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

DAFTAR RUJUKAN

Abdelraheem, A. Y. & Al-Rabane, A. H. (2005). Utilisation and Benefits of Instructional Media in Teaching Social Studies Courses as Perceived by Omani Students. *Malaysian Online Journal of Instructional Technology*. (diakses tgl 20 Juli 2011).

Arikunto, Suharsimi. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Borg, Walter R. & Gall, Meredith D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed). New York: Longman.

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Hurlock, E.B. (2000). *Perkembangan Anak*. Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga.

Lie, Kompas, 28 Juli 2003: 8

- Rothlein, L. & Anita Meyer Meinbach. (1991) *The Literature Connection*. Illinois: Scott, Foresman and Company.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran* . Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* . Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo, Joko. (2010). *6 hari Jago SPSS 17*. Yogyakarta; Cakrawala.
- Sumiati & Asra. (2007). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tafsir, Ahmad, (2008). *Filsafat Pendidikan Islami (integrasi Jasmani, Rohani dan Kalbu Memanusiakan manusia)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.