

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP MINAT BELAJAR PPKN SISWAPADA KOMPETENSI DASAR MENDESKRIPSIKAN KASUS PELANGGARAN DAN UPAYA PENEGAKAN HAM

Harum Aris Styarningsih, Winarno, Muh Hendri Nuryadi

Prodi PPKn, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Email: [harum\\_as@yahoo.com](mailto:harum_as@yahoo.com)

### ABSTRACT

The objective of research was to find out the effect of using digital comics media on student interest in learning civic education of basic competency describe violation cases and enforcement efforts of human rights. The method in this research was experimental research which used true experimental design with posttest only control design model. The population of research was the 7th Graders of SMP Negeri 7 Surakarta consisted of 254 students. The sampling technique used was cluster sampling area (area sampling). The sample of research consisted of 7th A students in experiment and 7th B students in control groups. The instrument used for collecting data were documentation, observation, and questionnaire. Prerequisite test used is the normality and homogeneity test. Technique of analyzing data used was quantitative data with t-test analysis. The result of the research, the mean result of the questionnaires about students interest in civic lesson for the experiment class was 79,80 and the control class was 74,84. It shows that the mean of experiment class was higher than the mean of control class. The result of hypothesis test with t-test analysis and 5% significance was  $t_{statistic} > t_{table}$  or  $2,074 > 1,999$  so that  $H_0$  refused and  $H_a$  accepted. Considering the result of research, it could be concluded that in this study there was an effect of digital comics media on student interest in learning civic education of basic competency describe violation cases and enforcement efforts of human rights.

**Keywords:** digital comics media, students interest, civic education

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pintu utama bagi kemajuan suatu bangsa. Maju atau tidaknya suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikan yang ada di negara tersebut. Tuntutan terhadap kualitas sumber daya manusia terus mengalami peningkatan seiring dengan perkembangan zaman, sehingga dunia pendidikan dituntut pula agar mampu menghasilkan output yang sesuai

dengan kebutuhan yaitu manusia yang memiliki intelektualitas tinggi, memiliki keterampilan serta berbudi luhur.

Tujuan dari pendidikan Indonesia mengandung nilai-nilai yang luhur, mulia dan baik bagi kehidupan. Tujuan pendidikan tertuang dalam suatu tatanan atau sistem yang disebut dengan kurikulum. Kurikulum yang saat ini berlaku di Indonesia adalah KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendi-

dikan) dan Kurikulum 2013. Dalam implementasinya Kurikulum 2013 memuat prinsip-prinsip sebagai berikut: (1) berpusat pada peserta didik; (2) mengembangkan kreativitas peserta didik; (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang; (4) bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika; (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna (Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sering diasumsikan sebagai mata pelajaran yang berisi banyak konsep dan sebagian besar perlu dihafalkan, sehingga banyak siswa yang kurang antusias untuk mengikutinya. Meskipun di sisi lain masih terdapat siswa yang menyukai pelajaran PPKn karena dengan pelajaran tersebut seseorang dapat mengetahui informasi serta permasalahan yang sedang terjadi di negaranya.

Winarno (2013: 85) berpendapat bahwa:

Masalah klasik yang dialami dalam pendidikan kewarganegaraan adalah guru memang sulit untuk melepaskan diri dari metode ceramah, ekspositori, dan metode yang berbau indoktrinatif. Selain karena metode ini mudah dijalankan, bahan-bahan ajar PPKn pada umumnya lebih banyak bersifat hafalan dan lebih menekankan pada pengetahuan kewarganegaraan.

Kecenderungan anggapan bahwa metode ceramah sebagai metode pembelajaran yang paling mudah sebenarnya kurang tepat. Hal ini sebagaimana yang

dikemukakan oleh Mc. Leish yang dikutip oleh Sudirdjo memandang "keberhasilan metode ceramah tergantung harapan siswa. Jika siswa menyukai, maka penggunaan metode ceramah akan berfaedah, sebaliknya jika siswa tidak menyukai maka penggunaan metode ceramah akan menemui kegagalan" (Solihatin, 2013: 123).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di SMP Negeri 7 Surakarta pada kelas VII menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn masih rendah yang dapat dilihat dari tingkat partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran, diantaranya yaitu masih banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan dari guru dan asyik mengobrol dengan temannya, siswa yang mengantuk ketika pembelajaran berlangsung, tingkat keaktifan siswa masih kurang yang ditunjukkan dengan tidak adanya siswa yang bertanya maupun menanggapi pertanyaan dari guru.

Selain itu, berdasarkan wawancara awal dengan guru mata pelajaran PPKn diperoleh hasil bahwa selama ini metode konvensional (ceramah) masih diterapkan secara dominan dalam kegiatan pembelajaran. Metode tersebut dianggap paling mudah dibandingkan menggunakan metode lain, karena metode ceramah hanya berbekal keterampilan berbicara yang pada umumnya telah dikuasai oleh guru-guru senior karena mereka telah mengajar dalam waktu yang lama dan menyampaikan materi yang sama secara berulang-ulang. Hal ini mengakibatkan kurangnya inovasi dari guru untuk

mencoba metode dan media lain yang lebih menarik.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara awal dengan siswa, menurutnya pelajaran PPKn itu membosankan karena berisi banyak konsep dan sebagian besar perlu dihafalkan. Siswa merasa kesulitan untuk memahami substansi mata pelajarannya, sehingga siswa hanya menghafalkan materi sebelum diadakan ulangan. Selain itu, siswa juga merasa bosan dengan penyampaian materi yang monoton yaitu dengan menggunakan metode ceramah. Ketika pembelajaran guru menjelaskan materi yang ada di dalam LKS dan buku paket tanpa bantuan bahan tayang atau media lain yang menarik.

Melihat kondisi tersebut menuntut guru agar mampu berinovasi untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentunya dengan ditunjang media pembelajaran yang menarik. Terlebih lagi sarana belajar yang tersedia di SMP Negeri 7 Surakarta sudah memadai untuk terselenggaranya pembelajaran secara ideal. Hanya saja pemanfaatannya yang belum optimal.

Inovasi terhadap media belajar diharapkan mampu memotivasi siswa, sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran PPKn secara antusias dan menyenangkan. Pada saat ini sudah tersedia beraneka ragam media pembelajaran yang memudahkan guru untuk menyampaikan materi pada proses pembelajaran. Namun, guru dituntut harus cermat dalam memilih media yang sesuai dengan materi pembelajaran,

situasi dan kondisi proses belajar mengajar di kelas.

Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran diharapkan mampu memotivasi, sehingga minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn dapat meningkat. Pada umumnya anak-anak lebih tertarik menggunakan media yang bersifat visual seperti peta, bagan, diagram, poster, komik, dan media visual yang lainnya. Munadi (Nurinayati dkk, 2014: 47) menjelaskan bahwa, "...luasnya popularitas komik serta kelebihanannya sebagai media visual mendorong pendidik untuk menggunakannya sebagai sebuah media pembelajaran".

Salah satu jenis media grafis yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar adalah komik. Pesan yang disampaikan oleh komik berupa gambar-gambar diam dan tulisan yang membentuk rangkaian cerita dan mampu memberikan gambaran lebih konkrit dan nyata sehingga dapat menarik perhatian serta minat siswa untuk belajar. Sebagaimana dikemukakan Ahmad (Nurinayati dkk, 2014: 47), bahwa "Komik secara disadari maupun tidak mempengaruhi perilaku dan psikologis, dan kognitif pembacanya. Hal ini karena sifat komik yang mampu menimbulkan reaksi sensual dan emosional pembaca. Elemen gambar, tulisan, dan humor dalam komik menarik minat dan melibatkan emosi pembaca secara mendalam". Secara umum terdapat dua jenis komik yang dikenal oleh masyarakat yaitu komik cetak dan komik digital. "Perbedaan utama komik cetak dan digital adalah format komik digital telah diubah menjadi digital

sehingga mampu dibaca dengan menggunakan peralatan elektronik tertentu, seperti LCD yang telah tersedia di sekolah-sekolah” (Nurinayati dkk, 2014: 47).

Salah satu bahan kajian dalam PPKn adalah kajian mengenai Hak Asasi Manusia (HAM). Konsep tentang hak asasi manusia khususnya pada kompetensi dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran dan Upaya Penegakan HAM dapat ditampilkan lebih konkrit dengan memanfaatkan media komik digital. Dimana fenomena-fenomena dalam kasus HAM serta upaya penanggulangannya dapat ditampilkan melalui rangkaian gambar dan kata yang membentuk cerita, sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi tersebut. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bolton-Gray dalam Nurinayati dkk (2014: 48) bahwa, “Elemen-elemen emosional (humor) dan visual (gambar dan teks) komik, termasuk komik digital, dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam materi yang bersifat konseptual”. Pendapat lain Koba dan Tweed mengatakan “Pelajaran yang terlalu konseptual membuat siswa sulit memvisualisasikan dan memahami proses-proses dalam sistem yang kompleks” (Nurinayati dkk, 2014: 48). Jadi diperlukan adanya inovasi terhadap media pembelajaran yang digunakan, sehingga siswa mudah memahaminya dan mampu meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti pelajaran PPKn secara antusias dan menyenangkan.

Media komik digital diharapkan mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa. Melalui media komik, pesan disam-

paikan menggunakan gambar-gambar diam serta tulisan yang membentuk rangkaian cerita dan memberikan gambaran yang lebih konkrit sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran. Hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zaki Ghufron (2008) tentang eksperimentasi penggunaan media komik dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran qiro'ah di MTsN Ngemplak Yogyakarta tahun 2007/2008. Penelitian lain juga dilakukan Nur Mariyanah (2005) mengenai efektivitas media komik dengan media gambar, diperoleh hasil bahwa media komik lebih efektif untuk mencapai prestasi belajar geografi dibandingkan dengan media gambar pada siswa kelas II SMPN 1 Pegandon Kendal.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti memfokuskan pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Minat Belajar PPKn Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran Dan Upaya Penegakan HAM”. Penelitian ini merupakan studi pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media komik digital terhadap minat belajar PPKn siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan kasus pelanggaran dan upaya penegakan HAM.

Manfaat penelitian secara teoritis adalah penggunaan media komik digital dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan khususnya dalam pembelajaran PPKn. Sela-

in itu, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat praktis diantaranya bagi peneliti dapat bermanfaat sebagai sarana mengembangkan ilmu pengetahuan, meningkatkan kompetensi serta memperluas cakrawala di bidang pembelajaran. Kemudian bagi guru diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran PPKn sehingga guru lebih mudah dalam menyampaikan materi serta pembelajaran menjadi lebih efektif. Sedangkan bagi siswa diharapkan dapat mempermudah dalam mempelajari mata pelajaran PPKn dan lebih menarik perhatian sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti pelajaran PPKn.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen yang berupa *True Experimental Design* dengan model *Posttest Only Control Design*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 7 Surakarta, yang terdiri dari 8 kelas yaitu VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, VII F, VII G, dan VII H. Keseluruhan jumlah siswa pada kelas VII adalah 254 siswa. Sampel penelitian adalah siswa kelas VII A sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 32 siswa dan kelas VII B sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 32 siswa, sehingga total jumlah siswa yang dijadikan sebagai sampel adalah 64 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *Cluster Sampling (Area Sampling)*. Dalam menentukan kelas mana yang akan digunakan sebagai sampel penelitian,

peneliti mengambil sampel dengan cara acak atau random. Kemudian terpilihlah kelas VII A sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII B sebagai kelompok kontrol. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi dan angket. Uji validitas butir angket menggunakan rumus *product moment* dalam program SPSS versi 22. Uji reliabilitas butir angket minat belajar siswa dengan menggunakan rumus *Spearman* dalam program SPSS versi 22. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif, yaitu menggunakan uji t-test. Sebelum melakukan uji t-test ada dua uji prasyarat yang harus dipenuhi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Data Mengenai Media Pembelajaran Komik Digital

##### a. Dokumentasi (Analisis RPP)

Tabel 1 Rangkuman Hasil Analisis RPP dengan Menggunakan Media Komik Digital

Lembar Analisis RPP Menggunakan Media Komik Digital	
<b>Pengamat</b>	<b>Skor</b>
<b>Pengamat 1</b>	<b>85,83</b>
<b>Pengamat 2</b>	<b>91,67</b>
<b>Pengamat 3</b>	<b>93,33</b>
<b>Jumlah</b>	<b>270,83</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>90,27</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>

(Sumber: hasil perhitungan lembar analisis RPP)

Lembar analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran digunakan sebagai data penunjang untuk mengetahui kesesuaian antara RPP kelas ekspe-

rimen dengan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan media komik digital. Hasil perhitungan analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ada pada tabel 1

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa hasil analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dilakukan oleh pengamat memperoleh skor 93,33 dari pengamat 1; 91,67 dari pengamat 2; dan 85,83 dari pengamat 3. Rata-rata yang diperoleh dari ketiga pengamat tersebut adalah 90,27 sehingga lembar analisis RPP pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori sangat baik.

**b. Observasi (Lembar Pengamatan/ Observasi)**

Observasi dilakukan pada saat peneliti mengajar di kelas eksperimen. Observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas dengan menggunakan media komik digital. Hasil perhitungan lembar observasi pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Rangkuman Hasil Lembar Observasi Dengan Menggunakan Media Komik Digital

Lembar Observasi Menggunakan Media Komik Digital	Hasil Media
<b>Pengamat</b>	<b>Skor</b>
<b>Pengamat 1</b>	<b>85,71</b>
<b>Pengamat 2</b>	<b>85,71</b>
<b>Pengamat 3</b>	<b>89,28</b>
<b>Jumlah</b>	<b>260,7</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>86,90</b>
<b>Kategori</b>	<b>Baik</b>

(Sumber: hasil perhitungan lembar observasi)

Berdasarkan tabel 2. Menunjukkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh pengamat memperoleh skor 85,71 dari pengamat 1; 85,71 dari pengamat 2 dan 89,28 dari pengamat 3. Kemudian rata-rata yang diperoleh dari tiga pengamat yaitu 86,90 dan termasuk dalam kategori baik.

**2. Data Mengenai Minat Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran dan Upaya Penegakan HAM**

**a. Data Minat Belajar Siswa Kelas VII A (Kelas Eksperimen)**

Berdasarkan data angket minat belajar (Y) siswa pada kelas eksperimen diperoleh skor tertinggi 111 dan skor terendah 73. Rata-rata sebesar 92,56 jika dikonversikan dalam skala 0 – 100 yaitu 79,80. Standar deviasi sebesar 10,9484. Median sebesar 95,5. Modus sebesar 97. Rentang (R) sebesar 38, banyaknya kelas (K) yaitu 5,9668 dibulatkan menjadi 6 dan panjang kelas interval 6,3 dibulatkan menjadi 7. Data tersebut apabila dimasukkan ke dalam sebaran distribusi frekuensi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi frekuensi data minat belajar siswa kelas VII A (kelas eksperimen) SMP Negeri 7 Surakarta

<b>Kelas</b>	<b>Interval</b>	<b>Nilai Tengah</b>	<b>F</b>	<b>Fk</b>
1	73 – 79	76	6	6
2	80 – 86	83	5	11
3	87 – 93	90	4	15
4	94 – 100	97	9	24
5	101 – 107	104	5	29
6	108 – 114	111	3	32

(Sumber: Data yang diolah)

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa distribusi frekuensi minat belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh frekuensi tertinggi yaitu 9 pada rentangan 94 – 100 dengan nilai tengah 97. Sedangkan frekuensi terendah yaitu 3 terdapat pada rentangan 108 – 111.

**b. Data Minat Belajar Siswa Kelas VII B (Kelas Kontrol)**

Berdasarkan data angket minat belajar (Y) siswa pada kelas kontrol diperoleh skor tertinggi 111 dan skor terendah 70. Rata-rata sebesar 86,81 jika dikonversikan dalam skala 0 – 100 yaitu 74,84. Standar deviasi sebesar 11,2348. Median sebesar 88. Modus sebesar 88. Rentang (R) sebesar 41, banyaknya kelas (K) yaitu 5,9668 dibulatkan menjadi 6 dan panjang kelas interval 6,83 dibulatkan menjadi 7. Data tersebut apabila dimasukkan ke dalam sebaran distribusi frekuensi adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi frekuensi data minat belajar siswa kelas VII B (kelas kontrol) SMP Negeri 7 Surakarta

Kelas	Interval	Nilai Tengah	F	Fk
1	70 – 76	73	8	8
2	77 – 83	80	3	11
3	84 – 90	87	10	21
4	91 – 97	94	6	27
5	98 – 104	101	3	30
6	105 – 111	108	2	32

(Sumber: Data yang diolah)

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa distribusi frekuensi minat belajar siswa pada kelas kontrol diperoleh frekuensi tertinggi yaitu 10 pada rentangan 84 – 90 dengan nilai tengah

87. Sedangkan frekuensi terendah yaitu 2 terdapat pada rentangan 105 – 111.

**3. Hasil Uji Persyaratan Analisis**

a. Hasil Uji Normalitas

1) Kelas Eksperimen

Hasil perhitungan uji normalitas angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa  $L_{hitung}$  sebesar 0,0905. Selanjutnya diperoleh nilai  $L_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha$  0,05 dengan  $N = 32$  sebesar 0,1566. Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan dapat diketahui bahwa  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0,0905 < 0,1566$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa data berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

2) Kelas Kontrol

Hasil perhitungan uji normalitas angket minat belajar siswa pada kelas kontrol menunjukkan bahwa  $L_{hitung}$  sebesar 0,0891. Selanjutnya diperoleh nilai  $L_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha$  0,05 dengan  $N = 32$  sebesar 0,1566. Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan dapat diketahui bahwa  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0,0891 < 0,1566$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa data berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

b. Hasil Uji Homogenitas

Hasil perhitungan uji homogenitas minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh  $X^2_{hitung}$  sebesar 0,0262 dan telah dikonsultasikan dengan  $X^2_{tabel}$  ( $N - 1 = 2 - 1 = 1$ ) pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai sebesar 3,841. Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  yaitu  $0,0262 < 3,841$ . Berdasarkan hasil

perhitungan uji homogenitas tersebut dapat diketahui bahwa varian-varian sampel adalah homogen.

#### 4. Hasil Uji Hipotesis

Hasil perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,074 dan dikonsultasikan dengan tabel pada taraf signifikansi 5% dan  $dk = n_1 + n_2 - 2$  ( $32 + 32 - 2 = 62$ ) sehingga diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 1,999 (interpolasi atau prinsip perbandingan senilai). Maka  $t_{hitung}$  (2,074) >  $t_{tabel}$  (1,999) dan rata-rata kelas eksperimen yaitu 92,5625 lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 86,8125. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa data berdistribusi normal yaitu  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $0,0905 < 0,1566$  untuk kelas eksperimen dan  $0,0891 < 0,1566$  untuk kelas kontrol. Kemudian dari hasil uji homogenitas diketahui bahwa varian-varian sampel adalah homogen yaitu  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  atau  $0,0262 < 3,841$ . Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,074 sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 1,999 sehingga  $H_0$  ditolak karena  $t_{hitung}$  (2,074) >  $t_{tabel}$  (1,999). Selain itu, rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol ( $92,5625 > 86,8125$ ). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media komik digital terhadap minat belajar PPKn siswa pada

kompetensi dasar mendeskripsikan kasus pelanggaran dan upaya penegakan HAM.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti berusaha menyimpulkan beberapa pembahasan berikut. Sebagaimana dikemukakan oleh Ahmad (Nurinayati, 2014:47), bahwa "Komik secara disadari maupun tidak mempengaruhi perilaku dan psikologis, dan kognitif pembacanya. Hal ini karena sifat komik yang mampu menimbulkan reaksi sensual dan emosional pembaca. Elemen gambar, tulisan, dan humor dalam komik menarik minat dan melibatkan emosi pembaca secara mendalam". Komik merupakan salah satu jenis media visual yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu bagi guru dalam kegiatan pembelajaran yang turut mempengaruhi lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru tersebut. Penggunaan media yang menarik juga turut serta dapat membangkitkan minat dan keinginan siswa dalam belajar. Selain itu, media komik dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan dan memahami materi-materi yang bersifat konseptual. Pesan yang disampaikan oleh komik berupa gambar-gambar diam dan tulisan yang membentuk rangkaian cerita dan mampu memberikan gambaran lebih konkrit dan nyata sehingga dapat menarik perhatian serta minat siswa untuk belajar.

Levie & Levie (1975) menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas mengingat, mengenali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

pada umumnya sering diasumsikan sebagai mata pelajaran yang berisi banyak konsep (konseptual) dan sebagian besar perlu dihafalkan. Media pembelajaran komik menyajikan materi PPKn ke dalam bentuk serangkaian gambar, sehingga materi dapat tervisualisasikan melalui gambar-gambar tersebut. Hal ini dapat mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami materi pelajaran.

Media komik digital memiliki karakteristik yang berbeda dari komik non digital, salah satunya yaitu karena bersifat digital media komik tersebut hanya ditampilkan pada layar LCD. Berdasarkan pada beberapa hal yang dikemukakan di atas kita dapat mengetahui bahwa media komik digital memiliki pengaruh terhadap minat belajar PPKn siswa di SMP Negeri 7 Surakarta pada kompetensi dasar mendeskripsikan kasus pelanggaran dan upaya penegakan HAM. Selain itu, dilihat dari pencapaian indikator-indikator minat belajar siswa dapat terpenuhi setelah diterapkannya media pembelajaran komik digital. Indikator-indikator minat belajar tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Perasaan senang

Berdasarkan hasil perhitungan angket minat belajar siswa pada indikator perasaan senang di kelas eksperimen (VII A) diperoleh nilai sebesar 81,70 lebih tinggi dari kelas kontrol (VII B) yang memperoleh nilai sebesar 77,80 dengan selisih rata-rata 3,90. Kategori perhitungan angket pada indikator perasaan senang adalah baik.

#### 2. Ketertarikan siswa

Berdasarkan hasil perhitungan angket minat belajar siswa pada indikator ketertarikan siswa di kelas eksperimen (VII A) diperoleh nilai sebesar 77,93 lebih tinggi dari kelas kontrol (VII B) yang memperoleh nilai sebesar 71,78 dengan selisih rata-rata 6,15. Kategori perhitungan angket pada indikator ketertarikan siswa adalah baik.

#### 3. Perhatian siswa

Berdasarkan hasil perhitungan angket minat belajar siswa pada indikator perhatian siswa di kelas eksperimen (VII A) diperoleh nilai yang lebih tinggi sebesar 76,91% dengan rata-rata 25 siswa dari 32 siswa memperhatikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan terdapat 7 siswa yang kurang memperhatikan selama kegiatan pembelajaran, sedangkan pada kelas kontrol (VII B) diperoleh nilai sebesar 72,66% dengan rata-rata 23 siswa dari 32 siswa memperhatikan selama kegiatan pembelajaran dan terdapat 9 siswa kurang memperhatikan selama kegiatan pembelajaran.

Kriteria persentase penskoran angket minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Kriteria Persentase Penskoran Angket Minat Belajar Siswa

No	Interval	Kategori
1	$76\% < NR \leq 00\%$	Sangat Baik
2	$51\% < NR \leq 75\%$	Baik
3	$26\% < NR \leq 50\%$	Cukup
4	$0\% < NR \leq 25\%$	Kurang Baik

(Sumber: Purwanto, 2014: 103)

Selisih rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 4,25%. Kategori perhitungan angket minat belajar pada indikator perhatian siswa adalah sangat baik.

#### 4. Keterlibatan siswa

Berdasarkan hasil perhitungan angket minat belajar siswa pada indikator keterlibatan siswa di kelas eksperimen (VII A) diperoleh nilai yang lebih tinggi sebesar 86,72% dengan rata-rata 28 siswa dari 32 siswa terlibat selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan terdapat 4 siswa yang kurang terlibat selama kegiatan pembelajaran, sedangkan pada kelas kontrol (VII B) diperoleh nilai sebesar 79,53% dengan rata-rata 25 siswa dari 32 siswa terlibat selama kegiatan pembelajaran dan terdapat 7 siswa kurang terlibat selama kegiatan pembelajaran. Selisih rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 7,19%. Kategori perhitungan angket minat belajar pada indikator keterlibatan siswa adalah sangat baik.

Selanjutnya kita dapat mencoba melihat beberapa penelitian yang relevan tentang media komik. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Zaki Ghufron (2008) tentang eksperimentasi penggunaan media komik menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar materi qiro'ah siswa yang menggunakan media komik (kelas eksperimen) dan siswa yang tidak menggunakan media komik (kelas kontrol) di MTsN Ngemplak Yogyakarta tahun 2007-/2008. Penelitian lain dilakukan oleh Fitri

Nurinayati, Nurmasari dan Dian Evriyani (2014) tentang pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik digital bahwa media ini layak untuk digunakan sebagai variasi media pada pembelajaran Biologi di SMAN 13 Jakarta. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Nur Maryanah (2005) tentang eksperimentasi efektivitas media komik dengan media gambar menunjukkan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media komik lebih baik dari siswa yang diajar dengan media gambar dalam pembelajaran geografi pada siswa kelas II SMPN 1 Pegandon, Kabupaten Kendal.

Berdasarkan pada penjabaran pencapaian indikator-indikator minat belajar siswa dan berbagai hasil penelitian yang relevan di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media komik dengan beberapa variabel yang berbeda. Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan media komik digital memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor sebagaimana yang dijelaskan oleh Muhibbin Syah bahwa (2001: 130-139), "Minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik dan psikis. Faktor fisik berkaitan dengan keadaan jasmani seperti kelengkapan anggota tubuh, kenormalan fungsi organ tubuh serta kesehatan fisik dari penyakit. Adapun kondisi psikis berkaitan dengan perasaan atau emosi, motivasi, bakat, inteligensi, dan kemampuan dasar dalam suatu bidang yang akan dipelajari. Faktor eksternal yang terdiri

atas lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat. Adapun lingkungan nonsosial meliputi gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu yang digunakan untuk belajar”.

Pemanfaatan media pembelajaran sebagai upaya untuk memotivasi minat sesuai dengan teori koneksionisme (*connectionism*) dari Edward L. Thorndike. Menurut Thorndike (1874/1949) bahwa belajar adalah hubungan antara stimulus dan respon. Perilaku belajar manusia ditentukan oleh stimulus yang ada di lingkungan sehingga menimbulkan respon secara reflek. Teori ini terkenal dengan sebutan “*Trial and Error Learning*”. Dalam penelitian ini media komik digital berfungsi sebagai stimulus untuk merespon timbulnya minat dalam diri siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Teori ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Kemp & Dayton (Arsyad, 2010:19) bahwa, “Salah satu fungsi media pembelajaran adalah untuk memotivasi minat dan tindakan. Meskipun demikian, faktor timbulnya minat tidak semata-mata hanya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran, melainkan masih terdapat faktor lain di luar media pembelajaran tersebut.

Menurut Slameto (2010: 54) faktor-faktor lain yang mempengaruhi minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Metode yang digunakan peneliti dalam mengajar,
2. Kurikulum yang diterapkan,
3. Hubungan peneliti dengan siswa,

4. Hubungan siswa dengan siswa,
5. Sarana prasarana sekolah.

Berdasarkan penjelasan tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, akan tetapi tidak dapat dipungkiri masih terdapat faktor-faktor lain di luar media pembelajaran yang mempengaruhi minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, karena media merupakan alat komunikasi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian di lapangan dan hasil analisis data yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media komik digital terhadap minat belajar PPKn siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan kasus pelanggaran dan upaya penegakan HAM (studi pada kelas VII SMP Negeri 7 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016). Dari hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan uji t pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,074 > 1,999$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas yang diajar dengan menerapkan media komik digital memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan media komik digital. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata antara

kelas eksperimen sebesar 79,80 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 74,84.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut: 1) Bagi Guru, hendaknya mampu memilih dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dan inovatif agar kegiatan pembelajaran tidak membosankan, menarik dan dapat memicu timbulnya minat siswa untuk belajar; serta media komik digital dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. 2) Bagi Siswa, disarankan untuk mempersiapkan diri terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan dan mempelajari materi tidak hanya dari LKS dan buku paket, tapi dapat dari sumber lain yang relevan. 3) Bagi Sekolah, diharapkan dapat memberikan fasilitas dan pelatihan bagi guru untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuannya dalam memilih serta menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. 4) Bagi peneliti lain, disarankan pada peneliti yang lain untuk mengembangkan penelitian sejenis yang dapat melengkapi penelitian terdahulu.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baharuddin dan Wahyuni, Esa Nur. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Maharsi, Indiria. (2011). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*.
- Mulyasa. (2009). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nur Mariyanah. (2005). *Efektivitas Media Komik Dengan Media Gambar Dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Perhubungan dan Pengangkutan (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas II SMP N 1 Pegandon Kabupaten Kendal)*. Skripsi. FIS UNNES Semarang.
- Nuriyanti, Fitri, dkk. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Digital Pada Materi Sistem Imun di SMA Negeri 13 Jakarta*. Jakarta: Biosfer. (Jurnal Vol. VII No. 2, Oktober 2014 ISSN 0853 2451)
- Permendikbud No 81 A tentang Implementasi Kurikulum
- Riduwan dan Sunarto. (2013). *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. [Online]. Tersedia: <http://pedoman-skripsi.blogspot.com/2011/07/indikator-minat-belajar.html> [14 Februari 2015]
- Solihatini, Etin dan Sutini, Dwi Nini. (2013). *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryono, Hassan. (2014). *Metode Analisis Statistik*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Syah, Muhibbin. (2001). *Psikologi Pendidikan: Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trihendradi. (2013). *Langkah Mudah Menguasai SPSS 21*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Winarno. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.