PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK STRIP UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS TERPADU PESERTA DIDIK KELAS IXC MTs SHOLIHIYYAH KALITENGAH

Sofyani
MTs Sholihiyyah Kalitengah Kec. Mranggen Kab. Demak
Sofyani1980@gmail.com

ABSTRACT

Fun learning will arouse students' motivation, because students will not feel bored and will actually feel interested in learning activities. Motivation has a significant role in determining the outcome of the learning process. Comic strip learning media in education can be applied in integrated social studies learning on the subject of socio-cultural change because comic strips can provide an interesting and funny atmosphere so that students feel happy and more enthusiastic in carrying out teaching and learning activities. student learning outcomes with the application of the Comic Strip learning media on integrated social studies subjects on the material of Socio-Cultural Change. The results show that after learning by applying comic strip media the motivation of students has increased compared to when they have not used comic strip media and based on daily test analysis, the average value of students shows an increase. Before the application of comic strip media in learning the average value achieved was 78.98 while after the application of comic strip media it increased by 6.77% to 84.30.

Keywords: *Comic Strip, Motivation, Learning Outcomes, Integrated Social Studies*

ABSTRAK

Pembelajaran yang menyenangkan akan membangkitkan motivasi peserta didik, karena peserta didik tidak akan merasa bosan dan justru akan merasa tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi memiliki peran yang signifikan dalam menentukan hasil dari proses pembelajaran. Media pembelajaran komik strip dalam pendidikan bisa diterapkan dalam pembelajaran IPS terpadu pokok bahasan perubahan sosial budaya karena komik strip dapat memberikan suasana yang menarik dan terkesan lucu sehingga peserta didik merasa gembira dan lebih bersemangat dalam melakukan aktifitas belajar mengajar Tujuan dari kajian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan penerapan media pembelajaran Komik Strip pada mata pelajaran IPS terpadu pada materi Perubahan Sosila Budaya. Hasil menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media komik strip motivasi peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan pada saat belum menggunkan media komic strip serta berdasarkan analisis ulangan harian nilai rata - rata peserta didik menunjukan peningkatan. Sebelum penerapan media komik strip dalam pembelajaran nilai rata-rata yang dicapai adalah 78,98 sedang setelah penerapan media komik strip meningkat sebanyak 6,77% menjadi 84,30.

Kata Kunci : Komik Strip, Motivasi, Hasil belajar, IPS Terpadu

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. pembelajaran juga bisa diartikan sebagai proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran akan efektif apabila dilakukan dengan proses yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dengan berbagai metode yang diterapkan sehingga pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik tidak merasa bosan. Definisi pembelajaran yang menyenangkan menurut De Porter (2000) menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan adalah strategi myang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi dan memudahkan proses belajar.

Pembelajaran yang menyenangkan akan membangkitkan motivasi peserta didik, karena peserta didik tidak akan merasa bosan dan justru akan merasa tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi memiliki peran yang signifikan dalam menentukan hasil dari proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2012:75) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai. Memilih strategi pembelajaran yang menyenangkan akan membangkitkan motivasi peserta didik. Motivasi yang kuat tertanam dalam diri peserta didik akan berpengaruh terhadap capaian hasil kompetensi yang diharapkan.

Evaluasi pada akhir proses pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Masing-masing satuan pendidikan menetukan nilai minimal yang harus dicapai oleh peserta didik yaitu Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM pada akhir satuan pendidikan merupakan ambang batas kompetensi (SNP, 2008:96). KKM menjadi standar penentuan kualitas sekolah sekaligus peserta didik

terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru kepadanya. Hasil pembelajaran ditentukan oleh proses pembelajaran, proses yang menyenangkan yang membangkitkan motivasi peserta didik yang kuat akan menghasilkan tercapainya kompetensi yang diharapkan.

Kesulitan belajar yang dihadapi peserta didik, terlihat bahwa pelajaran itu sangat tergantung bagaimana cara guru mengajarkan mata pelajaran kepada peserta didik. Guru dapat mengubah rasa bosan pada anak terhadap materi yang dinilai sulit dengan cara membangkitkan motivasi peserta didik, sehingga motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pelajaran dapat terwujud. Banyak cara bagi seorang guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang akan membuat peserta didik merasa dibantu. Salah satunya dengan adanya media yang memudahkan pemahaman peserta didik di dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran komik strip dalam pendidikan bisa diterapkan dalam pembelajaran IPS terpadu pokok bahasan perubahan sosial budaya karena komik strip dapat memberikan suasana yang menarik dan terkesan lucu sehingga peserta didik merasa gembira dan lebih bersemangat dalam melakukan aktifitas belajar mengajar. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Gregory Bryan dalam jurnal, yang menyatakan bahwa:

> *"……Student begin to realize that many sources of information exist beyond the text book, sources to which they may turn in the future as they search for new knowledge……."*

Artinya dengan penggunaan komik, murid memulai untuk mewujudkan banyaknya sumber dari informasi tentang gambaran yang tidak ada di buku teks,sumber yang mana nantinya akan menjadi pencarian mereka untuk pengetahuan baru. Dengan pernyataan ini, diketahui bahwa komik mampu memberikan inspirasi bagi peserta didik dan mampu mengembangkan pengetahuan

Permasalahan yang sering dijumpai pada saat pembelajaran

khususnya mata pelajaran IPS terpadu adalah rendahnya partisipasi peserta didik, peserta didik bersikap pasif dan memperlihatkan indikasi bosan serta tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut sekaligus memperlihatkan kurangnya motivasi dalam diri peserta didik. Peserta didik tidak terdorong untuk melakukan proses pembelajaran dengan baik bahkan mereka sama sekali tidak memikirkan tentang hasil yang akan dicapai. Hal ini mengakibatkan rendahnya capaian kompetensi peserta didik yang digambarkan dengan banyaknya peserta didik yang tidak bisa mencapai nilai KKM yang telah ditentukan.

Sehubungan dengan hal-hal di atas, maka perlu dilakukan kajian mengenai penerapan media pembelajaran komik strip untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran IPS terpadu peserta didik kelas IXC MTs Sholihiyyah Kalitengah, yang rumusan

permasalahannya adalah: (1) Bagaimanakah penerapan media pembelajaran komik strip dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IXC MTs Sholihiyyah Kalitengah dalam mempelajari IPS terpadu materi perubahan sosial? (2) Bagaimanakah penerapan media pembelajaran komik strip dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IXC MTs Sholihiyyah Kalitengah dalam mempelajari IPS terpadu materi perubahan sosial?

Mengacu pada rumusan permasalahan tersebut maka tujuan kajian ini adalah memberikan gambaran tentang: (1) Untuk meningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IXC MTs Sholihiyyah Kalitengah setelah mengikuti mata pelajaran IPS Terpadu materi perubahan sosial budaya dengan menggunakan media pembelajaran komik strip dan (2) Untuk meningkatan hasil belajar peserta didik kelas IXC MTs Sholihiyyah Kalitengah setelah mengikuti mata pelajaran IPS Terpadu materi perubahan sosial budaya dengan menggunakan media pembelajaran komik strip.

Kajian Literatur

Media Komik Strip

Gagne dalam Asnawir (2002)

mengatakan bahwa, media adalah berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sejalan dengan pengertian tersebut Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara dan pengantar. Jadi media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (Ibrahim dan Nana Syaodih, 2003). Senada dengan Sanaky (2009: 2) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Menurut Hamalik (2007), media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Sedangkan, Arsyad (2004) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja baik itu berupa visual atau verbal yang dapat menyampaikan atau mengantarkan pesan pembelajaran yang dapat merangsang pikiran,

perasaan dan kemauan audience (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan definisi yang telah dikemukan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima baik berupa alatalat atau benda yang bersifat fisik, yang mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

Komik Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik terbentuk melalui suatu rangkaian gambar-gambar yang tersusun dalam bingkai bingkai sehingga membentuk suatu jalinan cerita dalam urutan erat. Definisi komik sendiri secara umum seperti yang dijelaskan oleh Claud dalam bukunya Understanding Comic (2008) mengatakan bahwa komik adalah

"*Ajuxtaposed and other images in deliberated sequence, intend, to convey information and/to produce aestical responses*."

Yang artinya komik adalah "kumpulan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang berdekatan dalam limitan tertentu, berfungsi untuk memberikan informasi dan mancapai tanggapan astesis dari pembacaya." Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa komik adalah suatu kumpulan gambar-gambar yang tersusun dalam urutan tertentu, terangkai dalam bingkai-bingkai serta mengungkapkan suatu karakter dalam suatu jalinan cerita untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca. Sebagai media instruksional edukatif, komik mempunyai sifat yang sederhana, jelas, mudah dan bersifat personal. Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik (Rohani, 1997: 77-79). AdapunkKomik strip dalam Factmonster (2001) menjelaskan bahwa pengertian comic strip adalah kombinasi antara gambar kartun dan cerita.

Susunannya terdiri atas cerita bergambar dengan menggunakan beberapa panel berjajar yang isi ceritanya memiliki beberapa karakter.

Motivasi Belajar

Slavin (2009:105-106)

menyatakan bahwa ”para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai proses internal yang mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu”. Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Wollfolk (2009: 186), mendefinisikan motivasi “sebagai keadaan internal yang membangkitkan, mengarahkan, mempertahankan perilaku”.

Dalam kegiatan belajar mengajar, dikenal adanya motivasi belajar, yaitu motivasi yang diterapkan dalam kegiatan belajar. Menurut Winkels (Badarudin, 2011) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.

Hasil belajar

Menurut Garret (Sagala, 2006: 13) belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa pada perubahan diri dan perubahan cara bereaksi terhadap suatu perangsang tertentu. Berdasarkan para ahli di atas bahwa belajar adalah suatu proses atau kegiatan perubahan tingkah laku individu dalam memperoleh suatu pengetahuan setelah ia mendapatkan suatu pembelajaran atau pengalaman, hal ini sudah tentu perubahan kearah yang lebih baik (positif), misalnya yang tadinya tidak tahu setelah mengalami proses belajar setidaknya menjadi tahu.

“Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya” (Sudjana, 2005: 22). Dalam proses belajar mengajar guru melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa, tetapi ia juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar. Upaya memberikan evaluasi belajar mengajar yaitu untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa. Kegiatan evaluasi belajar mengajar berkaitan erat dengan kegiatan pengukuran yang berupa tes hasil belajar. Hasil dari tes tersebut tiada lain adalah berupa nilai. Menurut Sudjana (2005: 28) “evaluasi

adalah pemberian cara bekerja, pemecahan, metode, materil dll".

Pembelajaran IPS Terpadu

Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) berasal dari *Social Studies* di kembangkan di Amerika tahun 1962-an dan *NationalCouncil for Social Studies* (NCSS) didefiniskan sebagai:*"Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic*

competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic studydrawing upon such disciplines as anthropology, economics,geography, history, law, philosophy, political science, psychology,religiou, and sociology, as well as appropriate content from thehumanities, mathematics, and the natural sciences"(Sapriya, 2009:10).

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang tertuang dalam kurikulum untuk satuan pendidikan tingkat menengah yaitu SMP dan MTs. Pengertian IPS lebih rinci dan luas adalahmata pelajaran yang berisikan ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psokologi, ilmu geografi, dan filsafat yang dipilih untuk tujuan pembelajaran di sekolah dan perguruan tinggi (Barr, Barth, dan Shermis dalam Suwito, 2008 : 21). Ilmu Sosial (IPS) juga merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah menengah pertama. Tujuan pendidikan adalah untuk mempersiapkan Ilmu Sosial siswa menjadi warga negara yang baik dan mampu menghasilkan keputusan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat secara rasional. Melalui pelajaran di sekolah Ilmu Sosial Diharapkan siswa dapat menyerap nilai-nilai disampaikan oleh guru.

Pembahasan

Pelaksanaan Kinerja

Kondisi Awal

Penulisan ini dilaksanakan di MTs Sholihiyyah Kalitengah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. Penulis menerapkan media pembelajaran Komik Strip di kelas IXC yang terdiri dari 32 peserta didik dan dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2022/2023. Penulis menerapkannya pada materi

Perubahan Sosial Budaya yang dilaksanakan pada bulan Januari 2023. Perencanaan Sebelum dilaksanakan kegiatan penulis terlebih dahulu menyusun Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP) yang menggunakan media pembelajaran Komik Strip yang secara garis besar langkah-langkahnya sebagai berikut: pada kegiatan pendahuluan yang berlangsung sekitar 10 menit guru memberi salam pembuka dan berdo'a untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik, mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan yang akan dilakukan, memberikan gambaran manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari dan menyampaiakn tujuan yang ingin dicapai setelah mempelajari materi ini.

Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu: peserta didik dibagi ke dalam 5 kelompok, kemudian dari masing – masing kelompok diberi paket komik strip yang isi ceritanya sesuai dengan materi Perubahan Sosial Budaya. Adapun contoh gambar komik sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Komik Strip Materi Sosial Budaya

Setelah masing – masing kelompok menerima paket komik yang berisiskan materi, peserta didik kemudian mendiskusikan dan membuat analisis mengenai isi cerita dan menjabarkannya dalam bentuk laporan. Tahap selanjutnya adalah peserta didik mempresentasikan hasil dari diskusi dan analisis kelompok di depan kelas.

Pada kegiatan penutup guru akan memberikan kesimpulan tentang materi yang dibahas, guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih giat belajar dan guru memberikan salam penutup.

Kemudian penulis juga menyiapkan lembar kerja peserta didik (LKPD) tentang kompetensi dasar Perubahan Sosial Budaya

untuk digunakan dalam diskusi kelompok. Disamping itu penulis juga menyiapkan instrumen untuk penilaian yang berupa soal tes tertulis pilihan ganda sebanyak 10 butir soal dan 5 butir soal uraian beserta norma-norma penilaiannya.

Rencananya dalam pertemuan kedua dari kegiatan pembelajaran ini guru akan mengadakan evaluasi kepada peserta didik dengan memberikan soal-soal yang harus diselesaikan secara mandiri yang berbentuk pilihan ganda dan uraian pada ulangan harian untuk diambil nilainya. Dan selanjutnya dari hasil evaluasi tersebut nilainya dianalisa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran Komik Strip.

Pelaksanaan

Penulis melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sudah direncanakan yaitu penerapan media pembelajaran Komik Strip pada materi Perubahan Sosial Budaya di kelas IX C yang terdiri dari 32 peserta didik. Peserta didik dibagi 5 kelompok yang kemudian masing – masing kelompok dibagikan paket komik strip. Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa mereka hanya harus berdiskusi dan menganalisis komik strip dari materi Perubahan Sosial Budaya yang telah dibagikan pada setiap kelompok.

Tahap selanjutnya adalah setiap kelompok tampil di depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi dan analisis menganai materi Perubahan Sosial Budaya yang tertuang dalam komik. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pernyataan dan tanggapan dari masing – masing kelompok. Guru memanggil kelompok berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh kelompok melakukan presentasi. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik dan kelompoknya untuk membahas tentang materi yang dipelajari. Guru memberi tanggapan atas jawaban dari peserta didik yang telah menyampaiakan hasil kerjanya. Setelah waktu presentasi dianggap cukup, guru kemudian mengungkapkan pendapatnya tentang materi yang telah dikerjakan.

Pada kegiatan penutup guru memberikan kesimpulan tanteng

materi yang dibahas, guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar dan guru memberikan salam penutup. Kemudian pada pertemuan berikutnya dari materi ini guru mengadakan ulangan harian untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi ini.

Evaluasi

Penulis mengadakan evaluasi terhadap kelas IX C dengan menggunakan instrumen evaluasi yang berupa soal tes tertulis pilihan ganda sebanyak 10 butir soal dan 5 butir soal uraian, dengan norma penilaian sebagai berikut: untuk soal pilihan ganda jika jawaban benar diberi skor 5, jika jawaban salah diberi skor diberi skor 0 (nol). Kemudian untuk soal uraian jika jawaban sesuai konsep dan benar maka diberi skor 10. Jika jawaban kurang sesuai dengan konsep maka diberi nilai 5, jika jawaban salah, maka diberi skor 2, dan jika tidak menjawabdiberi skor 0 (nol).

Hasil dan Dampak

Hasil yang dicapai

1. Motivasi Belajar

Hasil analisis data motivasi belajar dikelompokkan menjadi 3 kategori, yaitu motivasi belajar rendah, motivasi belajar sedang dan motivasi belajar tinggi. Interval dari masing masing kategori dihitung dengan rumus:

$$\text{Interval} = \frac{Skor\ tertinggi - Skor\ terendah}{Jumlah\ kelompok}$$

Berdasarkan nilai yang diperoleh, peserta didik dikelompokkan dalam kategori motivasi sesuai dengan interval nilai. Berikut merupakan nilai interval dan capaian nilai motivasi peserta didik kelas IXC MTs Sholihiyyah Kalitengah setelah pembelajaran dengan penerapan media komik strip:

Tabel 1. Pengkategorian Hasil Analisis Motivasi Belajar Siswa

Kategori	Interval Nilai	Hasil	Persentase
Motivasi Belajar Rendah	59,4 – 68,4	0	0 %
Motivasi Belajar Sedang	68,5 – 77,5	21	65,6 %
Motivasi Belajar Tinggi	77,6 – 86,6	11	34,4 %
Jumlah Peserta Didik		32	

Sumber: Data diolah, 2020

Tabel di atas menunjukkan bahwa selama pembelajaran IPS terpadu untuk materiPerubahan Sosial Budaya dengan penerapan media komik strip, peserta didik memilikimotivasi yang baik. Hal ini dibuktikan dengan jumlah anak

yang masuk dalam kategori motivasi belajar sedang sebanyak 21 peserta didk atau 65,6%, dan motivasi belajar tinggisebanyak 11 peserta didik atau 34,4%, sementara tidak ada satu peserta didikpun yang memiliki motivasi belajar rendah. Disisi lain sebelum penggunaan media komik strip pada pembelajaran IPS terpadu, peserta didik cenderung memiliki motivasi belajar sedang danrendah. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran komik strip pada Mata pelajaran IPS terpadu materi Perubahan Sosial Budaya mengalami peningkatan.

2. Hasil Belajar

Setelah penerapan media pembelajaran komik strip, berdasarkan analisis ulangan harian nilai rata-rata peserta didik menunjukan peningkatan. Berikut merupakan nilai hasil nilai ulangan harian, yang juga merupakan evaluasi setelah penggunaan media pembelajaran komik strip pada mata pelajaran IPS terpadu materi Perubahan Sosial Budaya:

Tabel 2. Hasil Ulangan Harian Setelah Menggunakan Media Komok Strip

No Absen	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah
1	78	82
2	80	84
3	79	84
4	76	82
5	82	86
6	80	84
7	78	82
8	85	90
9	73	80
10	78	82
11	82	86
12	76	82
13	79	82
14	79	84
15	78	82
16	80	86
17	80	86
18	78	84
19	76	84
20	82	86
21	80	86
22	78	84
23	79	84
24	80	86
25	78	82
26	80	86
27	80	86
28	78	82
29	78	82
30	79	84
31	80	86
32	78	82
Rata –Rata Sebelum		78,96
Rata – Rata Sesudah		84,30
Peningkatan		6,77%

Sumber: data diolah 2020

Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa secara umum hasil ulangan harian peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran komik strip pada mata pelajaran IPS terpadu materi Perubahan Sosial Budaya mengalami peningkatan. Nilai rata – rata peserta didik sebelum

pembelajaran menggunakan media komik strip adalah 78,98 sementara nilai rata – rata setelah menggunakan media pembelajaran komik strip adalah 84,30. Hal ini menunjukkan bahwa kenaikan rata – rata nilai seluruh peserta didik adalah sebesar 6,77%. Data pada table 2 juga menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik yang memiliki nilai pada ambang kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Dampak Kegiatan

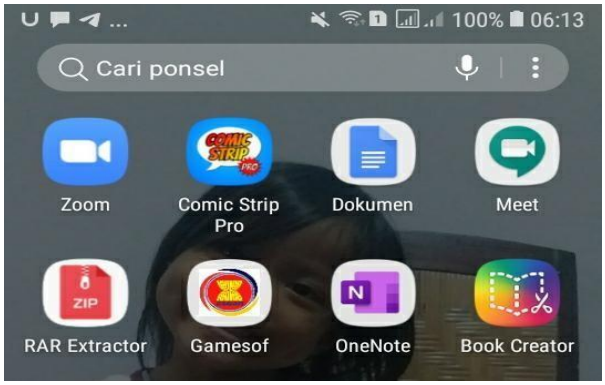
Pembelajaran dengan penerapan media Komik Strip memberikan dampak yang positif bagi peserta didik kelas XIC MTs Sholihiyyah Kalitengah Kecamatan Mranggen kabupaten demak. Menurut pengamatan guru peserta didik lebih bersemangat dan bersungguh-sungguh dalam berdiskusi, kerja sama antar anggota kelompok tampak meningkat dan aktifitas pembelajaran lebih demokratis atau terbuka dan tidak didominasi oleh guru dan peserta didikyang pandai. Selain itu peserta didik terlihat lebih konsentrasi dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemampuan berkomunikasi peserta didik dalam presentasi dan memberi masukan atau tanggapan juga meningkat walaupun masih dengan bahasa yang cukup sederhana. Peserta didik juga terlihat lebih bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal, lebih bersemangat, antusias dan dikerjakan sendiri tanpa menengok teman. Ketika proses pemebelajaran berlangsung peserta didik terlihat menyimak pembelajaran dengan baik, tidak ditemukan adanya peserta didik yang berbicara sendiri, mengantuk, menggambar dan acuh dengan penjelasan guru. Hasil pengamatan guru juga menunjukan bahwa catatan pelajaran IPS sudah banyak yang lengkap. Tugas yang diberikan oleh guru untuk diselesaikan di rumah untuk memantabkan pengetahuan yang diperoleh di sekolah juga mendapat tanggapan yang baik dari peserta didik terbukti pengumpulan hasil tugas sesuai dengan tenggat waktu yang ditentukan dan sesuai dengan ketentuan.

Faktor Kendala dan Pendukung

Kendala

Membutuhkan waktu yang cukup lama bagi peserta didik maupun guru, selain itu

membutuhkan kemampuan yang khusus dalam menerapkan media pembelajaran komik strip, hal ini dimulai dengan guru harus terlebih dahulu mengunduh aplikasi *Comic Strip* pada HP android, sebagaimana gambar berikut:



Gambar 2. Aplikasi Comik Strip pada HP Android

Setelah menginstalasi aplikasi Comic Strip, guru mulai membuat beberapa foto dari peserta didik yang kemudian akan di jadikan sebagai bahan pembuatan komik. Berikut gambar fotoyang digunakan untuk pembuatan komik:



Gambar 3. Bahan Pembuatan Komik Pada Aplikasi Comic Strip

Pendukung

Ketika guru akan menerapkan pembelajaran dengan media komik strip ada dukungan moral maupun motivasi penambah semangat dari sesama guru mata pelajaran IPS maupun dari guru-guru mata pelajaran yang lain. Pada saat pelaksanaan pembelajaran para peserta didik terlihat sangat senang dan bersemangat mengikutinya sehingga pembelajaran terkesan menyenangkan, dan mengembangkan rasa percaya diri pada peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang tersusun.

D. Kesimpulan

1. Hasil yang dicapai

Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media komik strip motivasi peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan pada saat belum menggunkan media komic strip.

berdasarkan analisis ulangan harian nilai rata - rata peserta didik menunjukan peningkatan. Sebelum penerapan media komik strip dalam pembelajaran nilai rata-rata yang

dicapai adalah 78,98 sedang setelah penerapan media komik strip meningkat sebanyak 6,77% menjadi 84,30.

2. Dampak

Berdasarkan pengamatan guru pada kegiatan pembelajaran dengan media komik strip bagi peserta didik kelas IXC MTS Sholihiyyah Kalitengah. lebih bersemangat dan bersungguh-sungguh dalam berdiskusi, kerja sama antar anggota kelompok tampak meningkat dan aktifitas pembelajaran lebih demokratis atau terbuka dan tidak didominasi oleh guru dan peserta didik yang pandai. Selain itu peserta didik terlihat lebih konsentrasi dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Acmhad, Arief, “Pengertian IPS” dalam http:// re-searchengines.com.id. diakses Februari2020

Aritonang, Keke T. (2008) "Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa." Jurnal pendidikan penabur 7.10 : 11-21.

Ariyanto, Ayok, and Sigit Dwi Laksana. (2017) "Pembelajaran IPS dengan media komik strip di kelas 4." Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman 7.2: 188-198.

Arsyad, Azhar. (2004) Media Pembelajaran, cetakan kelima. Jakarta : Raja Grafindo Persada Asnawir, Usman M Basyirudin. (2002). Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Press Badaruddin, A. (2015). *Peningkatan motivasi belajar siswa melalui konseling klasikal*. CV Abe Kreatifindo.

DePorter, B. (2000). *Quantum* teaching. PT Mizan Publika.

Eko Pramono, Suwito. (2012). *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Semarang:Widya karya

Emda, Amna. (2018) "Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran." Lantanida Journal 5.2: 172-182.

Factmonster-comic strip http://www.factmonster.com/ce6/ent/a0813018.html

Gregory Bryan dkk. (2002.)Creating Komik Books from Picture Books in Socisl Studies Classrooms. *jurnal volume 37, Number 1. America : Canadian social studies*

Hamalik, Oemar. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara https://kbbi.web.id/komik

Ibrahim R dan Nana Syaodih.(2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Kusnida, Faris, Mimi Mulyani, and Astini Su’udi. (2015) "Keefektifan penggunaan media audio visual dan media komik strip dalam pembelajaran menulis cerpen yang bermuatan nilai-nilai karakter berdasarkan gaya

belajar." *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 4.2*

McCloud, S. (2008). Memahami Komik (terj. S. Kinanti). Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)

Nurhasanah, Siti, and Ahmad Sobandi. (2016). "Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa." Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper) 1.1: 128-135.

Rohani, Ahmad. (1997) *Media* Intruksional *Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta Sagala, S. (2005). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: CV. Alfabeta Sanaky, Hujair. (2009.) *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press

Sapriya. (2009). Pendidikan IPS. Konsep dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosda karya.

Sardiman. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

Slavin, R.E. (2009). Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik. (Terjemahan Marianto Samosir). Boston: Pearson Education. (Buku asli diterbitkan tahun 2006)

Sudjana, N. (2005). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Woolfolk, Anita. (2009). Educational Psychology Active Learning Edition. (Terjemahan Helly, P.S., & Sri Mulyan-tini, S). Boston: Person Education, Inc.