

## **EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DALAM UPAYA PENINGKATAN PARTISIPASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN**

Oleh: Risa Margiarti, 11401244039, Universitas Negeri Yogyakarta, [orisahart@yahoo.co.id](mailto:orisahart@yahoo.co.id)

### **THE USE OF COMIC AS LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENT'S PARTICIPATION AND ACHIEVEMENT IN CIVICS**

By: Risa Margiarti, 11401244039, Universitas Negeri Yogyakarta, [orisahart@yahoo.co.id](mailto:orisahart@yahoo.co.id)

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan media pembelajaran komik dalam upaya peningkatan partisipasi dan prestasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SMP Muhammadiyah 1 Wates. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu atau *quasi experiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang terdiri dari 2 kelas. Sampel penelitian dipilih secara acak (*random sampling*). Jumlah sampel yaitu 40 orang. Kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran komik dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi partisipasi siswa dan tes prestasi belajar. Validitas instrumen dilakukan oleh ahli (*expert judgment*) dan menggunakan program Iteaman. Validitas media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan nilai 3,68 dan keterangan layak digunakan dengan revisi. Teknik pengujian hipotesis dengan menggunakan nilai presentase dan *Independent Sample T-Test*, and *Gain Score*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Media pembelajaran komik efektif dalam upaya peningkatan partisipasi siswa pada mata pelajaran PKn. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis persentase rata-rata partisipasi siswa kelas eksperimen sebesar 79,41% yang masuk dalam kategori tinggi dan rata-rata partisipasi siswa kelas kontrol sebesar 73,52% yang masuk kategori cukup tinggi. Pengujian *gain score* media pembelajaran komik menghasilkan tingkat efektivitas sedang. 2) Media pembelajaran komik efektif dalam upaya peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis *Independent Sample T Test* yang diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,284. Hasil nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 83,09 dan hasil rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 76,05. Pada uji hipotesis Nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,284 > 2,021$ ). Pengujian *gain score* menghasilkan tingkat efektivitas sedang dengan nilai efektivitas sebesar 0,63 untuk kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* menghasilkan efektivitas sebesar 0,48.

*Kata kunci: Media Pembelajaran Komik, Partisipasi Siswa, Prestasi Belajar*

## **ABSTRACT**

This research was aim to know the use of comic as learning media to improve student's participation and achievement in civics at eight's class of Muhammadiyah Wates Junior High School. This was a quasi experiment research by a quantitative approach. This population research was eight class students. Sample taking technique used a *Simple Random Sampling*. Samples taken numbered 40 students out of 2 class. VIII A's class as experiment class while VIII B's class as control class. Experiment class use of comic as learning media. Control class use powerpoint as learning media. The measurement device of comic as learning media, were student participation paper and achievement test. The instrument validity test used *expert judgment* and Iteman program. The media validation do by media and content specialist. The media validation percentage 3,68 with proper official statement. Data analysis technique used percentage, independent sample t-test and gain score. The research result showed that: 1) Comic as learning media effective to improve student's participation in civics. This was proven by analysis of student participation average in experiment and control class. The percentage result in experiment class is 79,41% and included high category. The percentage result in control class is 73,52% and included rather high category. Gain score testing showed that comic as learning media have medium effectiveness level. 2) Comic as learning media effective to improve student's achievement in civics. This was proven by analysis of *Independent Sample T Test* that showed  $t = 2,284$ . The experiment *posttest* average result 83,09 and the control *posttest* average result 76,05. The hypothesis testing showed that  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,284 > 2,021$ ). The Gain Score testing go into medium effectiveness level. The effectiveness score of experiment class 0,63 while control class showed 0,48.

**Keywords:** Comic as Learning Media, Student's Participation, Student's Achievement

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan proses penting untuk mengubah tingkah laku manusia. Pendidikan menjadi jalan yang harus dilalui setiap individu guna mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya. Oleh karena itu, pendidikan bukan proses yang singkat, namun proses sepanjang hayat. Perubahan tingkah laku yang dialami oleh setiap individu merupakan hasil interaksi yang berlangsung lama. Dalam proses belajar, seseorang berinteraksi langsung dengan objek belajar dengan menggunakan semua alat indranya (Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, 2013: 127).

Proses pembelajaran yang direncanakan dapat mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Akibatnya, semua unsur dalam proses pembelajaran harus dapat bersinergi. Akan tetapi, tidak semua proses pembelajaran berjalan dengan

baik dan lancar, terkadang juga mengalami hambatan. Fakta yang muncul menunjukkan bahwa siswa kurang mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan. Partisipasi yang diharapkan muncul sebagai pertanda keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum terwujud dengan baik. Partisipasi yang ada baik berupa aktivitas fisik maupun psikis masih tergolong kurang. Siswa masih bersifat pasif dan lebih banyak diam.

Guru lebih sering memancing keaktifan siswa, agar mereka ikut terlibat dalam pembelajaran. Keaktifan atau partisipasi siswa berguna untuk mengetahui bagaimana respons terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Tetapi, tidak dapat dihindari bahwa respons yang muncul berupa respons negatif, yang mengindikasikan bahwa siswa bersifat pasif, sehingga dapat digolongkan bahwa tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran rendah. Fakta tersebut sebagaimana terindikasi terjadi di SMP Muhammadiyah 1 Wates.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 20 Juni 2015 di SMP Muhammadiyah 1 Wates, hasilnya menunjukkan bahwa partisipasi siswa di SMP Muhammadiyah 1 Wates masih tergolong rendah. Siswa masih banyak yang diam selama pembelajaran berlangsung. Keaktifan hanya muncul dari beberapa siswa. Siswa yang lain banyak yang diam dan terkadang kurang memperhatikan pembelajaran yang berlangsung. Guru sering menarik perhatian mereka agar mendapatkan respon. Terkadang, keaktifan yang muncul tidak berhubungan dengan pembelajaran, melainkan ramai sendiri atau mengobrol dengan temannya. Guru harus sering mengingatkan siswa agar fokus dan memperhatikan materi yang sedang dibahas. Selain itu, keaktifan siswa untuk mencatat hal yang penting masih kurang maksimal, karena siswa masih sering diingatkan oleh guru.

Selain partisipasi, prestasi belajar siswa juga merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Prestasi belajar akan menunjukkan seberapa besar siswa telah mengerti dan paham dengan materi yang diajarkan. Prestasi belajar yang baik atau telah tuntas menunjukkan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Walaupun tidak dapat dipungkiri, masih ada siswa yang belum mencapai ketuntasan sesuai dengan standar kompetensi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum mengerti dan memahami

mengenai materi pembelajaran yang direncanakan, sehingga prestasi belajar siswa belum maksimal. Kondisi ini sebagaimana terjadi di SMP Muhammadiyah 1 Wates.

Prestasi belajar siswa SMP Muhammadiyah 1 Wates yang dilihat dari aspek kognitif khususnya dari nilai ulangan harian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Kelas VIII Semester Gasal Tahun Ajaran 2015/2016, menunjukkan hasil yang kurang maksimal. Banyak siswa yang belum tuntas sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM), seperti tertera pada tabel 1. berikut.

**Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Siswa SMP Muhammadiyah 1 Wates.**

<b>Kelas</b>	<b>KKM</b>	<b>Rata-rata Nilai</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Siswa Tuntas</b>	<b>Siswa Tidak Tuntas</b>
VIII A	76	73	21 orang	11	10
VIII B	76	72	19 orang	11	8

Sumber: Data Nilai Ulangan Harian I dan II Mata Pelajaran PKn di SMP Muhammadiyah 1 Wates tahun ajaran 2015/2016

Salah satu hal yang mempengaruhi seberapa besar siswa paham dengan materi sehingga dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal, yaitu keadaan lingkungan sekolah yang berkaitan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Jamil Suprihatiningrum (2014: 99) juga menerangkan mengenai penggunaan media pembelajaran oleh guru sebagai upaya menarik perhatian siswa. Karena perhatian sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran hadir sebagai alat yang digunakan untuk menjembatani antara guru dengan siswa. Guru bisa mengurangi penggunaan metode ceramah dengan penggunaan media pembelajaran. Siswa yang cenderung kurang aktif dan prestasinya kurang maksimal dapat memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran akan menghubungkan antara guru dengan siswa. Materi yang disampaikan guru dapat dituangkan dalam media pembelajaran yang digunakan, sehingga komunikasi yang terjadi antara guru dengan siswa dapat berlangsung efektif.

Siswa butuh variasi dalam pembelajaran, agar tidak menimbulkan kebosanan dan ada upaya untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa. Siswa butuh alat pendukung dalam kegiatan pembelajaran untuk menambah minat siswa dalam kegiatan

pembelajaran. Walaupun, pada kenyataannya belum banyak pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru khususnya pada mata pelajaran PKn.

Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik. Media pembelajaran komik merupakan bagian dari media grafis. Media grafis memiliki kemampuan dalam menarik perhatian dan minat dalam menyampaikan jenis informasi tertentu secara cepat. Oleh karena itu, siswa akan ikut terlibat dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Jadi, ada upaya peningkatan prestasi belajar pada siswa.

Hal ini sebagaimana fakta yang menunjukkan bahwa, sejak tahun 2003, komik Jepang yang diterbitkan Elex Media Komputindo menempati urutan teratas atau lima besar *best seller*. Ini membuktikan bahwa komik *manga* sangat digemari masyarakat. Setiap bulan, Elex menerbitkan 60 judul komik, dengan proporsi 52 komik Jepang, 7 komik Korea, dan 1 komik Indonesia (Suci Sundusiah, dkk, 2009: 2). Melihat survei yang dilakukan tersebut dapat mengindikasikan bahwa komik dapat menjadi alternatif pilihan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Peranan media pembelajaran komik adalah kemampuannya untuk menciptakan minat dan antusias pada siswa. Biasanya sebuah komik memasukkan unsur humor dalam cerita yang dibangun. Komik merupakan bacaan dimana siswa biasanya akan membacanya tanpa harus dibujuk atau dipaksa. Para siswa dengan sukarela akan membaca komik, karena mereka telah memiliki anggapan komik merupakan bacaan yang ringan, lucu dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Thorndike yang terkenal dengan teorinya *law of effect*, belajar akan berhasil jika hasil belajar itu memberikan rasa senang kepada diri anak (Sudarwan Danim 2010: 17).

Sebagaimana fakta-fakta yang telah dipaparkan di atas, maka alasan penulis mengambil penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik dalam upaya meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar. Guru butuh variasi media pembelajaran yang banyak sebagai referensi pembelajaran dan mendukung proses pembelajaran. Variasi media pembelajaran diperlukan agar siswa menjadi antusias dan tertarik terhadap mata pelajaran PKn. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik dalam upaya peningkatan partisipasi

siswa dan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik dalam upaya peningkatan prestasi belajar.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran komik dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah partisipasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Penelitian telah dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 1 Wates yang beralamat di Desa Kemiri, Pengasih, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu penelitian dimulai dari tanggal 20 Agustus 2015 sampai dengan tanggal 23 November 2015 tahun ajaran 2015/2016. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Wates yang terdiri dari 2 kelas, yaitu sebanyak 40 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik *Simple Random Sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan teknik observasi dan tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan soal tes prestasi belajar.

Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui beberapa tahapan, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui variasi homogen dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang terdistribusi normal dan homogen, kemudian dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian partisipasi siswa dilakukan dengan menghitung persentase partisipasi siswa dan pengujian prestasi belajar dengan menggunakan uji-t dengan bantuan program SPSS yaitu *Independent Sample T-Test*, dan *Gain Score*.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan observasi bertujuan untuk mengetahui partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Partisipasi siswa merupakan hal yang penting dalam kegiatan

pembelajaran. Suryobroto (1997: 279) menerangkan bahwa terdapat dua unsur dalam partisipasi yaitu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan kemauan siswa untuk berinisiatif dan berkreasi dalam proses pembelajaran. Partisipasi berguna untuk melihat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Partisipasi berkaitan dengan aktivitas yang ada dalam kegiatan pembelajaran, sehingga partisipasi siswa juga dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Partisipasi siswa menunjukkan keikutsertaan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat memicu prestasi belajar siswa. Siswa yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, akan tahu dan paham mengenai materi yang sedang dibahas atau tugas yang sedang diberikan. Jika siswa tidak paham mengenai materi yang sedang dibahas atau tugas yang diberikan, maka siswa dapat mengungkapkan atau bertanya kepada guru. Kegiatan bertanya merupakan salah satu indikator yang menunjukkan adanya partisipasi siswa yang sesuai dengan pendapat dari Paul B. Diedrich dalam buku Ahmad Rohani (2010: 10-11), yang mengemukakan jenis aktivitas siswa, yaitu *Oral activities* (aktivitas lisan) berupa kegiatan bertanya.

Hasil analisis partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama pada kelas eksperimen menunjukkan persentase rata-rata yaitu sebesar 76,47%. Sedangkan, pada pertemuan kedua diperoleh data partisipasi siswa dengan rata-rata persentase sebesar 82,35%. Rata-rata persentase pada kelas eksperimen dari pertemuan pertama dan kedua menunjukkan persentase sebesar 79,41%, sehingga dengan hasil tersebut kelas eksperimen masuk dalam kategori tinggi. Selain itu, pengamatan pada siswa kelas eksperimen memberikan respons atau tanggapan mengenai pembelajaran lebih tenang daripada kelas kontrol.

Sementara itu, pada pertemuan pertama di kelas kontrol menunjukkan rata-rata persentase sebesar 70,58%. Sedangkan, pada pertemuan kedua menunjukkan rata-rata persentase sebesar 76,47%. Pengolahan nilai persentase partisipasi siswa pada kelas kontrol sama dengan pada kelas eksperimen. Dengan demikian, rata-rata persentase dari pertemuan pertama dan kedua diperoleh rata-rata persentase sebesar 73,52%, sehingga dapat dimasukkan dalam kategori cukup tinggi. Pada kelas kontrol, keadaan siswa jauh lebih ramai daripada di kelas eksperimen. Keramaian tersebut kurang ditunjukkan pada

kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, pada kegiatan di luar pembelajaran, contohnya mengganggu temannya, mengobrol dengan teman, dan siswa pindah-pindah tempat duduk. Data hasil prestasi belajar siswa (*posttest*) tertera pada tabel 2. berikut ini.

**Tabel 2. Data Hasil Prestasi Belajar Siswa (*Posttest*)**

No.	Deskripsi	Nilai	
		Eksperimen	Kontrol
1.	N	21	19
2.	Mean	83,10	76,05
3.	Median	85	75
4.	Mode	90	80
5.	Std. Deviation	8,87	10,67
6.	Minimum	65	55
7.	Maximum	95	95

Sumber: Pengolahan dengan Program SPSS

Berdasarkan data hasil prestasi belajar siswa yang diperoleh dari pengolahan nilai *posttest* dengan bantuan Program SPSS, ada perbedaan hasil prestasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang terdistribusi normal dan homogen, kemudian dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian partisipasi siswa dilakukan dengan menghitung persentase partisipasi siswa dan pengujian prestasi belajar dengan menggunakan uji-t yaitu *Independent Sample T Test*. Setelah itu, dilakukan pengujian *Gain Score* untuk mengetahui efektivitas dari pemanfaatan media pembelajaran komik. Hasil observasi partisipasi siswa terdapat pada tabel 3. berikut ini.

**Tabel 3. Hasil Observasi Partisipasi Siswa**

No.	Kelas	Pertemuan		Total	Rata-rata
		1	2		
1.	Eksperimen	76,47	82,35	158.82	79,41
2.	Kontrol	70,58	76,47	147.05	73,52

Sumber: Pengolahan dengan menggunakan Rumus Suharsimi Arikunto

Jadi, dari kedua rerata yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan terdapat perbedaan partisipasi siswa. Tingkat partisipasi siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, karena masuk pada klasifikasi tinggi, sedangkan kelas kontrol masuk kategori cukup tinggi.

**Tabel 4. Rangkuman hasil *Independent Sample T Test* Prestasi Belajar**



Data	Kelas	Mean	T	Nilai Signifikansi
Posttest	Eksperimen	83,09	2,284	0,028
	Kontrol	76,05		

Sumber: Data diolah dengan menggunakan Program SPSS

Berdasarkan data yang diperoleh dari pengolahan data nilai *posttest* prestasi belajar siswa, menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,028. Dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kurang dari 0,05 yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis nilai *posttest* prestasi belajar PKn. Dimana jumlah siswa kelas eksperimen ( $n_1$ ) sebanyak 21 orang, sedangkan siswa kelas kontrol ( $n_2$ ) sebanyak 19 orang. Dengan demikian, ( $dk = n_1 + n_2 - 2$ ), sehingga  $dk = 40$ ). Pada uji hipotesis tersebut diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,284 Nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,284 > 2,021$ ).

Data hasil analisis *gain score* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel 5. berikut.

**Tabel 5. Hasil *Gain Score* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Kelas	<i>Gain Score</i>	Keterangan
Eksperimen	0,63	Efektivitas sedang
Kontrol	0,48	Efektivitas sedang

Sumber: diolah dengan menggunakan program *Microsoft Excel*

Berdasarkan pengolahan data menggunakan program *Microsoft Excel* untuk mengetahui seberapa besar efektivitas pemanfaatan media pembelajaran komik menunjukkan bahwa nilai *gain score* sebesar 0,63 untuk kelas eksperimen. Sedangkan, pemanfaatan media pembelajaran *powerpoint* menunjukkan nilai sebesar 0,48 untuk kelas kontrol. Dengan hasil yang diperoleh tersebut dapat diklasifikasikan bahwa kedua pemanfaatan media menunjukkan tingkat efektivitas sedang. Akan tetapi, pemanfaatan media pembelajaran komik memiliki efektivitas yang lebih tinggi daripada media pembelajaran *powerpoint*.

Dengan hasil yang telah dikemukakan di atas, hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan Awala Maratin. Hasil analisis data yang dilakukan Awala Maratin diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan efektivitas penggunaan media slide kartun dan metode ceramah terhadap peningkatan prestasi belajar matematika siswa.

Ini dapat dilihat dari rata-rata kenaikan nilai kelas eksperimen sebesar 27,61 sedangkan rata-rata kenaikan nilai untuk kelas kontrol sebesar 21,73 sehingga selisih rata-rata kenaikan nilai kedua kelas adalah 5,88.

Jadi, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan efektivitas pemanfaatan media pembelajaran komik dalam upaya peningkatan partisipasi dan prestasi belajar siswa mata pelajaran PKn. Media pembelajaran komik efektif meningkatkan partisipasi siswa sebesar 79,41 dibandingkan dengan media pembelajaran *powerpoint*. Media pembelajaran komik efektif meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 83,09 dibandingkan dengan media pembelajaran *powerpoint*. Dengan pengujian *gain score* menghasilkan efektivitas sebesar 0,63 untuk kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* menghasilkan efektivitas sebesar 0,48. Dengan demikian, media pembelajaran komik memiliki tingkat efektivitas sedang.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran komik efektif dalam upaya peningkatan partisipasi siswa pada mata pelajaran PKn. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis persentase rata-rata partisipasi siswa kelas eksperimen sebesar 79,41% yang masuk dalam kategori tinggi dan rata-rata partisipasi siswa kelas kontrol sebesar 73,52% yang masuk kategori cukup tinggi. Dengan pengujian *gain score* menghasilkan efektivitas sebesar 0,63 untuk kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* menghasilkan efektivitas sebesar 0,48. Dengan demikian, media pembelajaran komik memiliki tingkat efektivitas sedang.
2. Media pembelajaran komik efektif dalam upaya peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis *Independent Sample T Test* yang diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,284. Hasil nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 83,09 dan hasil rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 76,05. Dengan demikian,  $(dk = n_1 + n_2) - 2$ , sehingga  $dk = 40$ ). Pada uji hipotesis tersebut diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,284. Nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,284 > 2,021$ ). Dengan pengujian *gain score* menghasilkan efektivitas sebesar 0,63 untuk kelas eksperimen,

pengujian *gain score* menghasilkan efektivitas sebesar 0,63 untuk kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* menghasilkan efektivitas sebesar 0,48. Dengan demikian, media pembelajaran komik memiliki tingkat efektivitas sedang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- (1) Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- (2) Ahmad Rohani. 2010. *Pengelolaan Pengajaran: Sebuah Pengantar Menuju Guru Profesional*. Jakarta: Rineka Cipta.
- (3) Hake Richard R. 1999. *Analizing Change Gain Score*. Penerjemah: Munandir, R. A. J. Jakarta: Rajawali.
- (4) Jamil Suprihatiningrum. 2014. *Strategi Pembelajara: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AZ-Ruzz Media
- (5) Suci Sundusiah, dkk. 2009. *Transformasi Sastra Klasik Menjadi Komik Sebagai Sarana Pendidikan Sastra Anak*. Bandung.
- (6) Sudarwan Danim. 2010. *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- (7) Suharsimi Arikunto. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan : Edisi 2*. Jakarta : Bumi Aksara
- (8) Suryobroto, B. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

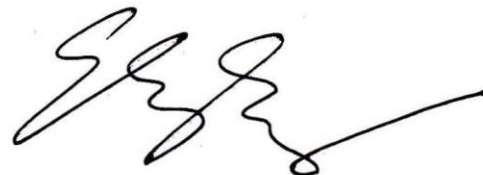
Yogyakarta, 30 Desember 2015

Reviewer



Suripno, S.H., M.Pd

Pembimbing



Dr. Mukhamad Mardiono, M.Pd