

PENGGUNAAN MODEL BERBAGI PENGALAMAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MELALUI PEMANFAATAN MEDIA KOMIK

Wahyu Mutia¹, Maryadi², Ervina Eka Subekti³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang
Email: . wahyu.m03tia@gmail.com

Abstract. *This study aims to find out how effective is using sharing experience model with comic media on the results of science learning of grade V students at SDN 1 Geneng District Jepon Blora regency for academic year 2016/2017. The form of this research is quantitative research with One Group Pretest-Posttest Design. This study was conducted during two meetings, where each meeting was held for 70 minutes. Data collection techniques in this study using tests, observations, and documentation. Data analysis technique consists of two stages. The first stage is the normality test and the second stage is the normality test and hypothesis test consisting of t test and test mastery learning. The result of the research shows that the use of communication experience-assisted model sharing model is effective on science learning outcomes of grade V students of SDN 1 Geneng District Jepon Blora regency for academic year 2016/2017.*

Keywords : *experience sharing model, comic, science learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu bagian penting dalam negara yang akan mempengaruhi perkembangan suatu bangsa. Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam pendidikan akan terjadi proses pembelajaran baik di kelas maupun di luar

kelas. Mulyadi (2011: 64) menjelaskan pembelajaran adalah suatu proses interaksi anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, biasanya seorang guru akan menggunakan suatu model pembelajaran. Melalui model pembelajaran diharapkan guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran yang menarik dan variatif akan membuat siswa aktif serta termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini akan semakin menarik apabila guru mampu dan mau mengupayakan pembuatan media pembelajaran, sehingga siswa dapat menyerap materi pembelajaran dengan lebih baik.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di kelas V. IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Dalam proses pembelajaran IPA, peserta didik diharapkan dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh, sehingga mampu memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, metode ilmiah serta dapat meniru cara kerja ilmuwan dalam menemukan fakta baru yang diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar sehingga dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Melihat fakta tersebut, peneliti melakukan observasi tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN 1 Geneng Kecamatan Jepon Kabupaten Blora pada tanggal 14 Oktober 2016. Berdasarkan observasi tersebut, peneliti memperoleh data yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terutama dalam mata pelajaran IPA masih rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan data hasil observasi dimana nilai ulangan harian IPA siswa kelas V SDN 1 Geneng Kecamatan Jepon Kabupaten Blora pada semester I tahun pelajaran 2016/2017 masih banyak yang memperoleh nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) IPA yang ditetapkan yaitu 65. Data yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas 59,2 dengan nilai tertinggi 78 dan nilai terendah 45. Presentase ketuntasan diperoleh hasil 44,4 dari jumlah siswa 18 anak pada materi tumbuhan hijau.

Melihat data tersebut, peneliti menemukan fakta yang melatarbelakangi rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Geneng Kecamatan Jepon Kabupaten Blora karena para guru khususnya guru kelas V masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini menyebabkan kurangnya minat dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Selain itu, para guru

juga kurang mengupayakan dalam pembuatan media pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berkenaan dengan hal tersebut, maka perlu adanya kegiatan inovatif agar proses pembelajaran di kelas dapat berlangsung dengan baik dan siswa memperoleh pemahaman yang lebih luas terutama pada mata pelajaran IPA.

Dalam hal ini, peneliti memberikan alternatif pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbagi pengalaman. Dalam model pembelajaran tersebut, diharapkan siswa dapat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Model berbagi pengalaman merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada strategi pembelajaran aktif. Dalam model pembelajaran berbagi pengalaman, ada beberapa media yang diperlukan antara lain yaitu kertas plano, spidol, format yang dibahas, isolasi atau lem perekat, dan gunting kecil. Adapun langkah-langkah model berbagi pengalaman (Hamzah & Nurdin, 2011: 79) sebagai berikut: a) siswa dibentuk dalam kelompok; b) anggota kelompok memilih siapa yang ingin jadi ketua kelompok; c) siswa menerima penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran, materi yang dipelajari, dan strategi yang diterapkan dalam pembelajaran tersebut; d) siswa menerima format yang harus diisi secara kelompok; e) siswa berdiskusi dalam kelompok dipimpin oleh ketua kelompok; f) siswa yang sedang berdiskusi dalam kelompok diawasi oleh guru sambil berkeliling ke masing-masing kelompok; g) siswa diminta menuliskan hasil diskusi mereka ke kertas plano; h) siswa diminta menempelkan hasil diskusi mereka yang telah ditulis pada kertas plano ke dinding kelas; i) pilih diantara anggota kelompok yang bertugas mempresentasikan hasil kerja kelompok dan anggota kelompok yang lain mengikuti; j) setiap kelompok diminta menanggapi sajian kelompok yang sedang dipresentasikan; k) guru memberikan penjelasan materi yang tidak dimengerti oleh kelompok lain; l) guru

memberikan penguatan; m) guru memberikan penilaian hasil kerja siswa.

Model berbagi pengalaman tersebut dipadukan dengan media komik sebagai bahan diskusi yang diharapkan dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Komik merupakan salah satu bacaan yang cukup menarik. Daryanto (2016: 145) menjelaskan komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Peranan pokok dari komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa. Penggunaan komik dalam pengajaran dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik menjadi alat pengajaran yang efektif. Menurut peneliti, banyak siswa akan lebih tertarik dengan penggunaan media komik yang terdapat gambar-gambar dan alur cerita dibandingkan dengan penggunaan buku mata pelajaran yang biasanya cenderung hanya berisi tulisan-tulisan yang membuat siswa malas untuk membaca. Sehingga dalam penelitian ini peneliti mengkaji mengenai pemanfaatan media komik terhadap hasil belajar IPA melalui model berbagi pengalaman.

Tujuan penelitian untuk mengetahui keefektifan model berbagi pengalaman berbantuan media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa terhadap ketuntasan belajar dengan menerapkan model berbagi pengalaman berbantuan media komik pada materi pesawat sederhana.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Geneng Kecamatan Jepon Kabupaten Blora pada semester II tahun pelajaran 2016/2017. Pertemuan dilakukan 2 kali yaitu pada tanggal 3 dan 4 April 2017.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model berbagi pengalaman berbantuan media komik. Variabel terikat dalam penelitian ini hasil belajar IPA siswa kelas V. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan *One Group Pretest- Posttest Design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 1 Geneng Kecamatan Jepon Kabupaten Blora tahun pelajaran 2016/2017. Sampel dalam penelitian ini terdapat satu kelas yaitu kelas V SDN 1 Geneng Kecamatan Jepon Kabupaten Blora dengan jumlah 18 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah non probability sampling dengan jenis sampling jenuh. Teknik pengumpulan data, meliputi: tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini ialah kisi-kisi soal tes, pedoman observasi, dan alat dokumentasi. Cara menganalisis hasil penelitian menggunakan *one group pretest-posttest design*, pada tahap awal analisis data dilakukan dengan uji normalitas. Sedangkan, pada tahap akhir terdapat uji normalitas dan uji hipotesis yang meliputi uji t dan uji ketuntasan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data diperoleh dari kelas V yang telah diamati baik dari sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa penggunaan model berbagi pengalaman dengan pemanfaatan media komik. Deskripsi data yang diperoleh sebelum perlakuan adalah nilai *pretest* dan setelah perlakuan adalah nilai *posttest*. Berdasarkan KKM mata pelajaran IPA kelas V SDN 1 Geneng Kecamatan Jepon Kabupaten Blora yang telah ditetapkan yaitu 65. Hal ini dapat dinyatakan dengan dua kategori yaitu <65 dinyatakan tidak tuntas dan ≥ 65 dinyatakan tuntas. Selanjutnya dapat dinyatakan dalam bentuk Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest*

Nilai Interval	Frekuensi	Persentase
45 – 53	5	28%
54 – 62	6	33%
63 – 71	5	28%
72 – 81	1	6%
82 – 90	1	6%
Jumlah	18	100%

Sumber: Analisis Hasil Penelitian 2017

Berdasarkan Tabel 4.2, menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memperoleh 45-53 ada 5 siswa atau 28%, nilai 54-62 ada 6 siswa atau 33%, nilai 63-71 ada 5 siswa atau 28%, nilai 72-81 ada 1 siswa atau 6%, dan nilai 82-90 ada 1 siswa atau 6%.

Berdasarkan hasil nilai *pretest* yang belum mencapai KKM, selanjutnya dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model berbagi pengalaman berbantuan media komik. Setelah diberi perlakuan, peneliti mengambil data akhir melalui *posttest* dengan KKM 65. Adapun hasil *posttest* disajikan dalam Tabel 2. sebagai berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest*

Nilai Interval	Frekuensi	Persentase
55 – 63	2	11%
64 – 72	6	33%
73 – 82	4	22%
83 – 91	4	22%
92 – 100	2	11%
Jumlah	18	100%

Sumber: Analisis Hasil Penelitian 2017

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai 55-63 ada 2 siswa atau 11%, nilai 64-72 ada 6 siswa atau 33%, nilai 73-82 ada 4 siswa atau 22%, nilai 83-91 ada 4 siswa atau 22%, dan nilai 92-100 ada 2 siswa atau 11%.

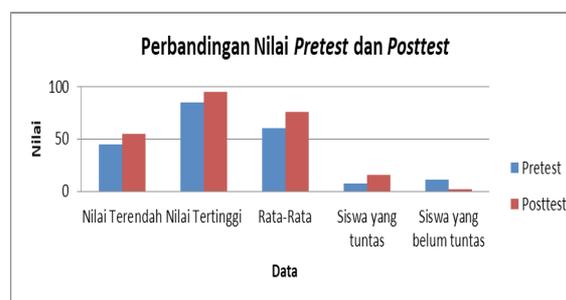
Berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* di atas dapat disimpulkan bahwa ada per-

bedaan hasil belajar IPA sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan menggunakan model berbagi pengalaman berbantuan media komik. Hal ini dapat dilihat dari Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest*

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Terendah	45	55
Nilai Tertinggi	85	95
Rata-Rata	60	75,83
Siswa yang tuntas	7	16
Siswa yang belum tuntas	11	2

Berdasarkan Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa dari nilai *pretest* diperoleh nilai terendah sebesar 45, nilai tertinggi sebesar 85, rata-rata nilai sebesar 60,00, siswa yang tuntas ada 7 siswa, dan siswa yang belum tuntas ada 11 siswa. Sedangkan dari nilai *posttest* diperoleh nilai terendah sebesar 55, nilai tertinggi sebesar 95, nilai rata-rata sebesar 75,83, siswa yang tuntas ada 16, dan siswa yang belum tuntas ada 2 siswa. Untuk memperjelas Tabel 3, berikut disajikan data perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dalam bentuk diagram batang.

**Gambar 1. Rekapitulasi Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest***

Berdasarkan Gambar 4.3 dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dari nilai

pretest dan *posttest* terkait nilai terendah, nilai tertinggi, rata-rata nilai, sampai jumlah siswa yang tuntas. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sebelum dan sesudah perlakuan ada perbedaan respon siswa sehingga hasil belajar IPA siswa kelas V menjadi meningkat.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Untuk menguji hipotesis yang ada pada penelitian ini, sebelumnya harus dilakukan terlebih dahulu uji normalitas baik pada data awal yang berupa nilai *pretest* maupun data akhir yang berupa nilai *posttest* hasil belajar siswa tentang pesawat sederhana. Hal ini dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya data penelitian dan untuk menentukan jenis statistik yang digunakan dalam pengujian statistik selanjutnya. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Liliefors* terangkum pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

Kelas V	Pretest	Posttest
N	18	18
L ₀	0,1035	0,1439
L _{tabel}	0,2	0,2
Kesimpulan	Berdistribusi Normal	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 4. dapat dijelaskan bahwa nilai *pretest* yang diperoleh kelas V dengan jumlah N = 18, L₀ = 0,1035, dan L_{tabel} = 0,2, terlihat bahwa L₀ < L_{tabel} pada taraf signifikan 5%, sehingga H₀ diterima. Hal ini membuktikan bahwa sampel didapat dari sampel berdistribusi normal. Sedangkan untuk nilai *posttest* pada kelas V dengan jumlah N = 18, L₀ = 0,1439, dan L_{tabel} = 0,2, terlihat bahwa L₀ < L_{tabel} pada taraf signifikan 5% dan N = 18, sehingga H₀ diterima. Hal ini membuktikan bahwa sampel didapat dari sampel berdistribusi normal.

Setelah uji prasyarat analisis dilakukan,

maka langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Pada hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa kelas menunjukkan berdistribusi normal. Untuk menguji hipotesis siswa yang dieksperimentasikan apakah model berbagi pengalaman berbantuan media komik efektif terhadap hasil belajar siswa maka digunakan uji t. Nilai t_{hitung} yang diperoleh akan dicocokkan dengan nilai t_{tabel} untuk menguji hipotesis:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \text{ (rata-rata hasil nilai } pretest \text{ dan } posttest \text{ sama)}$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2 \text{ (rata-rata hasil nilai } pretest \text{ dan } posttest \text{ tidak sama)}$$

Tabel 5. Uji t Nilai Pretest dan Posttest

	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
Rata-Rata	60,00	75,83
N	18	18
t_{tabel} 5%	2,110	2,110
t_{hitung} 5%	14,969	14,969
Keterangan	Signifikan	Signifikan

Berdasarkan Tabel 5, menunjukkan perhitungan dengan taraf signifikan 5% dan db = N - 1 = 18 diperoleh t_{hitung} = 14,969 dan t_{tabel} = 2,110. Karena t_{hitung} > t_{tabel} maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Artinya rata-rata hasil nilai *pretest* dan *posttest* tidak sama. Hal ini dapat dibuktikan dengan data rata-rata kelas dari hasil nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan sebesar 60,00 dan data rata-rata kelas dari hasil nilai *posttest* sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan model berbagi pengalaman berbantuan media komik sebesar 75,83. Dengan adanya peningkatan yang cukup signifikan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 15,83, maka dapat dikatakan bahwa model berbagi pengalaman berbantuan media komik dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa materi pesawat sederhana.

Selain dilihat dari peningkatan nilai *pre-*

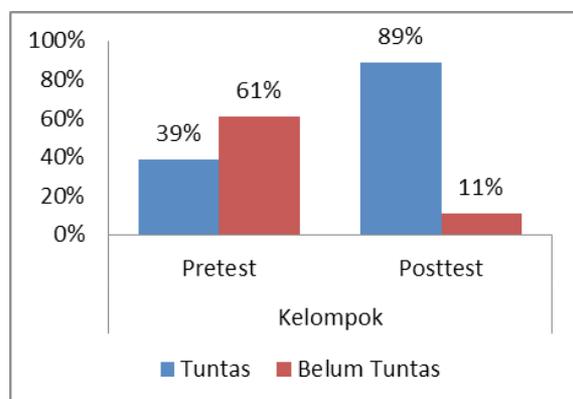
test dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan model berbagi pengalaman berbantuan media komik juga dilakukan uji ketuntasan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa banyaknya siswa saat *pretest* yang tuntas adalah 7 siswa dengan presentase 39% dan nilai rata-rata 60,00. Sedangkan banyak siswa yang tuntas saat *posttest* ada 16 siswa dengan presentase 89% dan nilai rata-rata 75,83. Berikut tabel ketuntasan belajar klasikal:

Tabel 6. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Klasikal

No.	Kelompok	Tuntas	Belum Tuntas	Tingkat Minimal Ketuntasan	Kriteria Ketuntasan
1	Pretest	7 (39%)	11 (61%)	85%	Belum Tuntas
2	Posttest	16 (89%)	2 (11%)	85%	Tuntas

Sumber: Analisis Hasil Penelitian 2017

Adapun data ketuntasan belajar klasikal disajikan dalam diagram batang:



Gambar 2. Ketuntasan Belajar Klasikal

Berdasarkan Gambar 4.5, menunjukkan bahwa kelas V SDN 1 Geneng pada saat *pretest* memperoleh presentase ketuntasan sebesar 39%. Sedangkan pada saat *posttest*, kelas V SDN 1 Geneng memperoleh presentase ketuntasan sebesar 89%. Uji ketuntasan belajar

dikatakan efektif apabila nilai rata-rata siswa sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (65). Hal ini sesuai dengan petunjuk pelaksanaan proses belajar mengajar Depdikbud (dalam Supriyati dan Mawardi, 2015: 86) bahwa suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika terdapat 85% siswa yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 65%. Karena tingkat ketuntasan siswa bisa mencapai lebih dari 85%, maka model berbagi pengalaman berbantuan media

komik dikatakan efektif.

Pada penggunaan model berbagi pengalaman, siswa belajar secara kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 5 siswa yang kemudian dipilih satu orang sebagai ketua kelompok. Selanjutnya guru memberi penjelasan mengenai materi pesawat sederhana dan format tugas yang harus dikerjakan setiap kelompok yaitu membuat peta konsep. Siswa perlu diberi penjelasan mengenai peta konsep karena siswa masih belum mengerti yang dimaksud dengan peta konsep. Hal ini berkenaan dengan tugas guru dalam mengajar di kelas sesuai dengan pernyataan dari Eka Sari dkk (2016: 35) bahwa mengajar adalah upaya mentransformasi orang lain, yakni agar menjadi tahu, bisa, terampil, dan mahir. Selanjutnya setiap kelompok diberi format tugas dalam media komik. Masing-masing kelompok berdiskusi dengan dipimpin oleh ketua kelompok.

Model berbagi pengalaman dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam kelompok, karena model ini tidak hanya menekankan

pada ketua kelompok saja tetapi juga pada seluruh anggota kelompok. Sehingga dapat membentuk rasa tanggung jawab dan kerja sama pada diri masing-masing anggota kelompok. Pernyataan ini sesuai dengan teori dari Burton (dalam Eka Sari dkk, 2016: 28) bahwa belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan antara individu dengan lingkungannya sehingga lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Hal ini senada dengan pendapat Rusman (2012: 134) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik

Selain itu, dengan pemanfaatan media komik dalam pembelajaran semakin menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013: 68) bahwa melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Pada saat media komik dibagikan pada masing-masing kelompok, siswa membaca komik dan berusaha mencari tugas yang diberikan dari dalam komik dengan antusias. Saat menemukan tugas yang tercantum dalam komik, siswa secara aktif berdiskusi dalam kelompok mencari jawaban-jawaban dari soal isian. Siswa saling bekerja sama dengan anggota kelompok yang lain agar tugas yang diberikan dapat diselesaikan tepat waktu.

Setiap kelompok menuliskan hasil diskusi mereka di kertas plano dengan disusun sesuai kreativitas masing-masing anggota kelompok. Dalam penyusunan laporan, siswa merasa senang dan tertarik karena selain mengerjakan tugas yang menjadi pokok utama, mereka

juga dapat menghias laporan sesuai keinginan mereka. Dengan demikian diharapkan hasil belajar siswa akan semakin meningkat, karena rasa senang dan tertarik termasuk dalam faktor psikologis yang turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Munadi (dalam Rusman, 2013: 124) yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal berupa faktor fisiologis dan faktor psikologis serta faktor eksternal berupa faktor lingkungan dan faktor instrumental. Kemudian masing-masing kelompok menyajikan hasil diskusinya di depan kelas, dan bagi laporan kelompok yang paling kreatif dapat ditempel pada dinding kelas.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model berbagi pengalaman berbantuan media komik lebih baik daripada menggunakan model konvensional, karena rata-rata nilai *posttest* yang diberi perlakuan dengan menggunakan model berbagi pengalaman berbantuan media komik lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest* tanpa menggunakan model berbagi pengalaman berbantuan media komik. Selain itu, dengan penggunaan model berbagi pengalaman berbantuan media komik dapat membentuk rasa tanggung jawab dan kerja sama dalam diri siswa, serta menarik minat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga proses pembelajaran berlangsung secara aktif dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan teori dari Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (dalam Eka Sari dkk, 2016: 159) yang mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar diantaranya yaitu daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/ instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok. Lebih lanjut Zaenal Arifin (dalam Eka

Sari dkk, 2016: 159) menyatakan bahwa indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari berbagai jenis perbuatan atau pembentukan tingkah laku siswa. Dengan demikian terbukti bahwa penggunaan model berbagi pengalaman berbantuan media komik efektif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 1 Geneng Kecamatan Jepon Kabupaten Blora.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model berbagi pengalaman berbantuan media komik efektif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 1 Geneng Kecamatan Jepon Kabupaten Blora. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t dan hasil ketuntasan belajar yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian. Hasil uji t diperoleh besarnya $t_{hitung} = 14,969$ dan $t_{tabel} = 2,110$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya rata-rata hasil nilai *pretest* dan *posttest* tidak sama. Dimana hasil rata-rata kelas pada nilai *pretest* sebesar 60,00 dan hasil rata-rata nilai *posttest* sebesar 75,83 yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang cukup signifikan sebesar 15,83. Hasil uji ketuntasan belajar diperoleh hasil pada nilai *pretest* memiliki presentase ketuntasan 39% dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Sedangkan nilai *posttest* memiliki presentase ketuntasan mencapai 89% dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Karena tingkat ketuntasan siswa bisa mencapai lebih dari 85%, maka model berbagi pengalaman berbantuan media komik dinyatakan tuntas secara klasikal.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka saran yang dapat diberikan dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa

kelas V SDN 1 Geneng adalah sebagai berikut. 1) Hendaknya guru sering melakukan inovasi dan variasi pembelajaran baik dalam hal model pembelajaran maupun media yang digunakan untuk menarik minat dan motivasi siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran. 2) Model berbagi pengalaman berbantuan media komik efektif terhadap pembelajaran IPA kelas V materi pesawat sederhana, sehingga dapat dijadikan alternatif untuk membantu guru dalam memaksimalkan kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI Nomor 20 Th. 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Eka Sari S., dkk. 2016. *Diktat Strategi Belajar Mengajar*. Semarang: UNIVERSITAS PGRI Press.
- Eveline, H. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hamzah, N. 2014. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Mulyadi. 2011. *Pembelajaran Terpadu*. Solobaru: Qinant.
- Ridlo, K. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Mata Pelajaran IPA Materi Sumber Daya Alam Kelas IV*. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*

- Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Supriyati, Mawardi. 2015. *Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) dan Inquiry Dalam Pembelajaran IPA Kelas V SD*. <http://ris.uksw.edu/download/jurnal/kode/J01208>. Diakses 5 Oktober 2016.
- Soegeng . 2016. *Dasar-Dasar Penelitian*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

