
Pengaruh Penggunaan Media Komik Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cepogo Tahun Pelajaran 2018/2019 Pokok Bahasan Kerajaan Singhasari

Nyenyep Dwi Prastowo, Ba’In, Andy Suryadi

Jurusan Sejarah, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan komik Singhasari sebagai media pembelajaran Sejarah. Untuk mengetahui bagaimana minat belajar sejarah siswa setelah menggunakan komik sebagai media belajar. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan komik Singhasari dalam meningkatkan minat belajar sejarah. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif jenis eksperimen. Pemanfaatan komik Singhasari sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah di SMA N 1 Cepogo dikatakan berhasil. Penggunaan komik Singhasari berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis menggunakan program komputer *SPSS 25 for windows*, diperoleh koefisien regresi variabel X sebesar 0,056, artinya setiap peningkatan penggunaan media komik pada mata pelajaran sejarah sebesar 1 satuan, maka meningkatkan minat belajar siswa sebesar 0,056, koefisien positif artinya terjadi pengaruh yang positif antara penggunaan media komik dengan minat belajar siswa. Berdasarkan uji korelasi ditunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan komik sejarah terhadap minat belajar sebesar 9%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh antara penggunaan komik Singhasari pada mata pelajaran sejarah terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar Sejarah.

Kata kunci: komik, sejarah, singhasari

ABSTRACT

The purpose of this study were to know how the use of ‘Singhasari’ comic as the learning media for teaching history was; to know How the student learning interest after teacher use “Singhasari’ comic as the learning media for eleventh grade social students at SMA Negeri 1 Cepogo was; to know the impact of using Singhasari in increasing the interest of learning history. It was an experimental study with Quantitative approach. The use of Singhasari comic as the media for teaching history in SMA N 1 Cepogo was succeed. The learning media stimulated the student learning interest to be increased. It was shown the result of the study calculated by using SPSS 25 for windows. Around 0.056 of regression coefficient of variable x. It meant the level of using this learning media is increased for one unit. The value of 0.056 was described that the student interest in learning history is positively increased. This positive coefficient could be concluded that the comic which rolled as the learning media give the positive impact to the student. Based on the correlation, the effect of using comic as learning media toward the student interest was 9%. It was concluded that the comic of Singhasari used as learning media gave the impact toward the process of teaching history and student interest. So, the use of it could make the student interest in learning history was increased.

Keywords: comic, history, singhasari

Korespondensi penulis:

Email: nyenyepdwi69@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini, terkait dengan fakta-fakta dalam ilmu sejarah namun tetap memperhatikan tujuan pendidikan pada umumnya (Widja, 1989). Mata Pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Suryadi, 2012).

Pembelajaran sejarah memegang peranan penting sebagai penghubung antara masa lampau dan masa kini. Sejalan dengan itu, Kochar (2008) juga menyatakan bahwa sejarah merupakan dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan ke masa depan. Adanya pembelajaran sejarah memungkinkan siswa untuk mengetahui keadaan di masa lampau, sehingga dapat mengambil pelajaran yang berarti untuk menjalani kehidupannya. Selain itu, pembelajaran sejarah juga sangat penting dalam upaya untuk membangun karakter bangsa, karena nasionalisme bisa tumbuh setelah seseorang mempunyai kesadaran historis. *The outcome of character education has always been encouraging, solidly, and continually preparing the leaders of tomorrow* (Agboola & Tsai, 2012) Secara umum pembelajaran sebagai suatu proses merupakan rangkaian kegiatan yang dirancang guru dalam rangka membuat peserta didik belajar Amirudin & Suryadi (2016).

Pembelajaran sejarah dapat dilakukan dengan cara yang bervariasi. Guru sejarah dapat menciptakan pembelajaran sejarah yang menarik dengan melibatkan peserta didik selama proses pembelajaran. Pembelajaran sejarah diharapkan dapat

memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa dari berbagai periode dalam upaya pembentukan sikap dan perilaku siswa (Amin, 2011), Oleh karena itu, kualitas proses dan hasil pembelajaran sejarah juga dipengaruhi sikap siswa terhadap pelajaran sejarah selama kegiatan belajar mengajar berlangsung (Aman, 2011). Beberapa hal yang dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa menurut Arsyad dalam Sudjana, adalah kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, serta diimbangi dengan fasilitas dan sarana prasarana sekolah yang memadai. Seorang guru harus memahami Alasan untuk inovasi pendidikan, terutama dalam pengajaran sejarah (Saraswati, 2011)

Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran adalah yang pertama, media grafis, seperti gambar, foto grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model susun, model kerja dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film, LCD, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran (Sudjana, 2010).

Berdasarkan pengamatan pada saat observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 1 Cepogo khususnya kelas XI IPS 1 ditemukan beberapa masalah yang mempengaruhi minat belajar siswa diantaranya yang berhubungan dengan siswa, dimana siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kemudian yang berhubungan dengan guru sebagai sumber belajar, dimana masih menggunakan metode dan media konvensional, sehingga guru belum dapat mendekati siswa dengan pengalaman belajarnya dan siswa masih kurang dalam hal kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta mengkonstruksi pengetahuannya. Metode ceramah dalam

pembelajaran sejarah memang masih penting, tetapi peran guru didalam kelas masih sangat dominan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat terbatas, sehingga pembelajaran masih bersifat satu arah. Pembelajaran yang efektif seharusnya lebih memberdayakan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran membaca yang menarik salah satunya adalah komik. Komik menampilkan sebuah cerita yang fokus pada ilustrasi gambar, sebaliknya naskah dalam komik disajikan dengan sederhana, yaitu sebagai pelengkap untuk menghidupkan jalanya cerita. Cerita yang diangkat dalam sebuah komik tidak hanya berupa cerita fiktif yang berkembang seiring berkembangnya kemajuan teknologi, dimana bersifat imajiner atau dengan tujuan menghibur saja. Komik dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk melestarikan sebuah cerita yang kaya akan sejarah dan budaya.

Media pembelajaran komik merupakan pilihan yang cukup tepat dalam alternatif penggunaan media pembelajaran. Selain praktis dan mudah dalam penyediaannya, siswa juga akan lebih berminat dalam pembelajaran karena adanya media yang menarik ini. Berbagai penelitian juga telah memberikan bukti bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan indera pandang (melalui media grafis) dan indera dengar melalui penjelasan yang disampaikan guru dapat memberikan hasil yang lebih baik. Akan lebih banyak ilmu yang dapat diserap siswa dibandingkan cara penyampaian pelajaran yang hanya menggunakan salah satu indera saja, misalnya hanya indera dengar dengan metode pembelajaran ceramah.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka dapat diambil beberapa analisis rumusan masalah sebagai berikut: Adakah pengaruh penggunaan media komik Singhasari terhadap minat belajar

sejarah siswa kelas XI IPS 1 SMA 1 di Negeri 1 Cepogo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan komik Singhasari dalam meningkatkan minat belajar sejarah pada siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Cepogo.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif jenis eksperimen. Sugiyono (2010) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian ini, statistik memegang peranan dalam menganalisa data-data penelitian untuk menjawab permasalahan penelitian. Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Cepogo dengan jumlah populasi sebesar 20 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket atau kuesioner. Uji validitas instrumen penggunaan media komik terdapat 19 butir soal yang gugur, sedangkan instrumen minat belajar siswa terdapat 18 butir soal yang gugur. Berdasarkan uji reliabilitas dari kedua instrumen angket penggunaan media komik dan minat belajar siswa dengan taraf signifikan 5% dengan $N=20$, Diperoleh $r_{tabel} = 0,444$. Pada uji coba soal tes telah diperoleh r hitung untuk pengaruh penggunaan komik (X) sebesar 0,873 dan minat belajar sejarah (Y) sebesar 0,716. Kriteria yang digunakan dalam uji coba ini adalah apabila r hitung $>$ r tabel, maka uji coba tes reliabel, sedangkan apabila r hitung $<$ r tabel, maka uji coba tes tidak reliabel. Berdasarkan perhitungan nilai r hitung lebih besar dari pada r tabel, maka uji cba tes ini dikatakan reliabel.

Teknik analisis data penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis

deskriptif dan uji persyaratan analisis. Uji persyaratan analisis menggunakan uji normalitas dan uji linieritas. Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana yang digunakan untuk mengukur pengaruh satu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis dalam mendeskripsikan pengaruh penggunaan media komik pada pembelajaran sejarah terhadap minat belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Cepogo mendapatkan data dari menyebarkan angket kepada 20 siswa kelas XI, dengan variabel penggunaan media komik terdiri dari 21 soal dan variabel minat belajar sejarah terdiri dari 22 soal.

Penulis dalam mendeskripsikan pengaruh penggunaan media komik terhadap minat belajar sejarah akan dideskripsikan dari variabel pelaksanaan pendidikan karakter. Dalam membuktikan bahwa penggunaan media komik pada mata pelajaran sejarah berpengaruh terhadap minat belajar sejarah siswa SMA Negeri 1 Cepogo tahun ajaran 2018/ 2019 maka dilakukan uji prasyarat, regresi linier sederhana, koefisien, dan korelasi.

Hasil perhitungan regresi dan analisis pengaruh variabel penggunaan media komik pada mata pelajaran sejarah terhadap minat belajar sejarah dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Coefficient Analisis Regresi Sederhana
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	67,931	9,565		7,102	,000
	Penggunaan Komik	,056	,142	,093	,396	,697

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

(Sumber: SPSS, 2018)

$$\hat{Y} = a + Bx$$

$$\hat{Y} = 67,93 + 0,056X$$

Tabel tersebut memberikan informasi tentang persamaan regresi yaitu $\hat{Y} = 67,93 + 0,056X$. Diperoleh informasi juga baik skor konstan (sig. 0,000) maupun beta (sig. 0,697) lebih kecil dibandingkan dengan taraf signifikan 5% (0,05). Hal ini konstanta sebesar 67,93 artinya jika penggunaan media komik (X) nilainya adalah 0, maka minat belajar sejarah (Y) nilainya positif yaitu sebesar 67,93. Hal ini menjelaskan koefisien regresi variabel X sebesar 0,056, artinya setiap peningkatan

penggunaan media komik pada mata pelajaran sejarah sebesar 1 satuan, maka meningkatkan minat belajar siswa sebesar 0,056, koefisien positif artinya terjadi pengaruh yang positif antara penggunaan media komik dengan minat belajar siswa.

Selanjutnya hasil analisis ANOVA yang digunakan untuk menganalisis data pengaruh variabel penggunaan komik terhadap minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. ANOVA Analisis Regresi Linier
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2,087	1	2,087	,156	,697 ^b
	Residual	240,113	18	13,340		
	Total	242,200	19			

- a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa
b. Predictors: (Constant), Penggunaan Komik
(Sumber: SPSS, 2018)

Hasil perhitungan ANOVA tersebut diperoleh informasi hasil tentang hasil perhitungan F sebesar 0,156 dan probabilitas (Sig.) 0,697 yang berarti lebih besar dibandingkan dengan taraf signifikan 0,05, atau (Sig.) $0,697 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media

komik pada mata pelajaran sejarah berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Analisis korelasi untuk mengetahui kontribusi pengaruh variabel penggunaan media komik pada mata pelajaran sejarah terhadap minat belajar siswa, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Koefisien Korelasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of The Estimate
1	,093a	,009	-,046	3,652

- a. Predictors: (Constant), Penggunaan Komik
(Sumber: SPSS, 2018)

Hasil uji koefisien korelasi ditunjukkan dalam tabel Model Summary. Tabel tersebut menunjukkan R sebesar 0,093 yang berarti korelasi antara pelaksanaan penggunaan media komik pada mata pelajaran sejarah terhadap minat belajar sejarah siswa adalah masuk dalam kategori sedang.

Pada tabel Model Summary juga menunjukkan R square sebesar 0,009. Ini berarti besaran pengaruh pelaksanaan penggunaan media komik pada mata pelajaran sejarah terhadap minat belajar sejarah siswa sebesar 9% komik, sedangkan sisanya sebesar 91% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak tercakup dalam penelitian ini. Penggunaan media komik dalam proses pembelajaran merupakan terobosan yang efektif dalam meningkatkan minat belajar

sejarah siswa hal ini didorong juga dengan hobi generasi milenial yang cenderung meminati serial bergambar seperti halnya komik. Dengan demikian setelah diberi perlakuan, pemanfaatan media pembelajaran sejarah menggunakan media komik di SMA Negeri 1 Cepogo dapat dikatakan berhasil hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang membuktikan adanya kenaikan (Sig.) $0,557 > 0,05$ atau dengan kata lain komik memberikan kenaikan minat bagi siswa dalam belajar sejarah sebesar 9%.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis diskriptif persentase tentang penggunaan media komik sebagai media di SMA Negeri 1 Cepogo Kabupaten Boyolali dapat dikategorikan Berdasarkan hasil jawaban responden, diperoleh hasil 55% siswa menyatakan sangat Setuju dalam

penggunaan komik sebagai media pembelajaran, 45% siswa menyatakan sangat Setuju dalam penggunaan komik sebagai media pembelajaran. Berdasarkan perhitungan angket yang disebarakan kepada responden diperoleh skor total 1600, apabila di rata-rata maka nilainya 95 dan masuk dalam kategori sangat setuju dalam penggunaan komik sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian sebanyak 65% siswa sangat tinggi dalam minat belajar sejarah dengan menggunakan media komik, 35% siswa merespon sangat tinggi dalam minat belajar sejarah dengan menggunakan media komik. Berdasarkan perhitungan angket yang disebarakan kepada responden di peroleh skor total sebesar 1629, apabila di rata-rata maka nilainya 93 dan masuk dalam kategori sangat tinggi minat siswa dalam belajar sejarah menggunakan media komik.

SIMPULAN

Penggunaan Komik Singhasari pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Cepogo Kabupaten Boyolali, dapat dikatakan baik. Dalam kegiatan pembelajaran guru mengajak siswa secara aktif yaitu melalui diskusi, serta guru telah mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran yang interaktif ke dalam materi sejarah yang sesuai dengan RPP dan Silabus. Minat siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cepogo Kabupaten Boyolali dalam belajar sejarah memberi pengaruh positif, artinya jika penggunaan media komik (X) nilainya adalah 0, maka minat belajar sejarah (Y) nilainya positif yaitu sebesar 67,93. termasuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan hasil penelitian sebanyak 65% siswa sangat tinggi dalam minat belajar sejarah dengan menggunakan media komik, 35% siswa merespon sangat tinggi dalam minat

belajar sejarah dengan menggunakan media komik. Berdasarkan perhitungan angket yang disebarakan kepada responden di peroleh skor total sebesar 1629, apabila di rata-rata maka nilainya 93 dan masuk dalam kategori sangat tinggi minat siswa dalam belajar sejarah menggunakan media komik.

Penggunaan komik Singhasari berpengaruh terhadap minat belajar siswa, hal ini ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis menggunakan program komputer SPSS 25 for windows, diperoleh koefisien regresi variabel X sebesar 0,056, artinya setiap peningkatan penggunaan media komik pada mata pelajaran sejarah sebesar 1 satuan, maka meningkatkan minat belajar siswa sebesar 0,056, koefisien positif artinya terjadi pengaruh yang positif antara penggunaan media komik dengan minat belajar siswa. Berdasarkan uji korelasi ditunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan komik sejarah terhadap minat belajar sebesar 9%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh antara penggunaan komik Singhasari pada mata pelajaran sejarah terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar Sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi A., & Suryadi, A. (2016). Keragaman Media dan Metode Pembelajaran dalam Pembelajaran Sejarah Kurikulum 2013 pada Tiga SMA Negeri di Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2015/2016. *Indonesian Journal of History Education*. 4 (2): 9.
- Agboola & Tsai. (2012). Bring Character Education into Classroom. *European Journal of Educational Research*, 1(1), 163-170.

- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta:
- Amin, S. (2011). Pewarisan Nilai Sejarah Lokal Melalui Pembelajaran Sejarah Jalur Formal dan Informal Pada Siswa Di Kudus Kulon. Dalam *Paramita: Historical Studies Journal*. Vol.21. No. 1. Hal 105-115.
- Atno. (2014). Efektivitas Media CD Interaktif Dan Media VCD Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri Di Banjarnegara Ditinjau Dari Tingkat Motivasi Belajar. Dalam *Paramita: Historical Studies Journal*. Vol.21. No.2. Hal 213-225.
- Saraswati, Ufi. (2011). The Significance And Purpose of Ancient Manuscript For The Nation's Culture And Character Development Through The History Teaching. Dalam *Jurnal Historia*. Vol.13. No.1.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryadi, A. (2012). Pembelajaran Sejarah dan Problematikanya. Dalam *Historia Pedagogia*. Vol. 1. Hal. 76.
- Widja, I.G. (1989). *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode*. Jakarta: Depdikbud.