

BAB V

PEMBAHASAN

A. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Selanjutnya adalah mendeskripsikan hasil penelitian tersebut dalam bentuk tabel yang menggambarkan perbedaan hasil belajar yang menggunakan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Islam Fatahilah kepong Kediri pada konsep segi empat.

Tabel 5.1

Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
1.	Ada pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Islam Fatahilah kepong Kediri pada konsep segi empat	$t_{hitung} = 2,388$	$t_{tabel} = 1,684$ (taraf 5%) Berarti signifikan	Hipotesis diterima	Ada pengaruh yang signifikan pada pembelajaran menggunakan media audio visual terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs Sultan Agung

B. Pembahasan Rumusan Masalah

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada konsep segi empat. Hal ini terlihat dari hasil uji hipotesis bahwa t_{hitung}

> t_{tabel} yaitu $2,388 > 1,684$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu terlihat juga dari nilai rata-rata *posttest* siswa kelas eksperimen naik secara signifikan dibandingkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol, terdapat selisih sebesar 6,55.

Perbedaan hasil belajar yang terjadi antara kedua kelas tersebut yaitu kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol bukanlah suatu kebetulan, tetapi perbedaan tersebut disebabkan karena perbedaan perlakuan guru dalam mengajar selama proses pembelajaran berlangsung. Konsep segi empat yang diajarkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah suatu konsep yang sama, namun pada kelas eksperimen menggunakan media komik yang lebih menarik dan menyenangkan dan pada kelas kontrol menggunakan media LKS.

Perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol juga disebabkan oleh beberapa faktor. *Pertama*, komik memiliki sifat penyajian yang sederhana dan menyenangkan. Hal ini terlihat pada prosesnya siswa merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung.

Kedua, dengan menggunakan media pembelajaran seperti media visual komik dalam pembelajaran ternyata dapat membuat siswa termotivasi dan juga membangkitkan minat serta para siswa cenderung lebih aktif, terutama dalam membaca dan memahami pelajaran. Menggunakan media yang baik serta sesuai dengan tujuan pembelajaran merupakan salah satu strategi dalam menumbuhkan motivasi.

Hal ini diperkuat juga dengan data observasi yang dibantu oleh wali kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, Siswa terlihat senang dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian besar siswa mengikuti pembelajaran dengan serius, walaupun masih ada saja yang bercanda. Selain itu siswa sudah aktif mengungkapkan pendapatnya ketika diajukan pertanyaan.

Ketiga, komik memiliki alur cerita yang memudahkan siswa untuk memahami pesan yang disampaikan dalam komik tersebut. Terbukti dengan menggunakan media komik siswa menjadi lebih mudah memahami konsep segiempat sehingga hasil belajar matematika siswa menjadi lebih baik.

Keempat, komik merupakan cerita bergambar yang mempunyai ilustrasi gambar yang menarik, membuat siswa tidak bosan dan ingin membacanya sampai tuntas. Berkaitan dengan ketidaksukaan siswa terhadap buku pelajaran, penggunaan media komik dapat menjadi alternatif lain dari penanaman nilai-nilai baik berkaitan dengan akademik maupun non akademik. Lambat laun ketika anak sudah gemar membaca, maka perlahan perlu disiapkan transisi dari gemar membaca komik menjadi gemar membaca buku pelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan media komik dan media LKS sebenarnya memiliki persamaan yaitu sama-sama media bacaan, sehingga metode pembelajaran yang digunakan juga sama, yaitu pada awalnya siswa diajak membaca komik untuk kelas eksperimen sedangkan untuk

kelas kontrol siswa diajak membaca LKS, kemudian guru/peneliti memberikan lembar kerja untuk dikerjakan secara berkelompok dan mempresentasikan hasil kerja kelompok tersebut didepan kelas, selanjutnya pada tahap akhir guru menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dipelajari.

Dengan menggunakan media bacaan seperti media komik dan media LKS dalam pembelajaran dapat membuat siswa aktif, terutama dalam membaca dan memahami pelajaran.

Disamping itu, dengan menggunakan media komik yang dilakukan oleh peneliti memiliki beberapa kekurangan. *Pertama*, peneliti sulit mengontrol dan membimbing siswa di setiap kelompoknya, karena banyaknya kelompok pasangan yang dibuat. *Kedua*, materi yang dibuat pada komik kurang sesuai dengan indikator.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zulkifli, menyatakan penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa.¹ Demikian juga dengan hasil penelitian Annisa Nurul Aini Pasaribu yang diperoleh kesimpulan pembelajaran dengan menggunakan media komik dapat efektif dalam proses pembelajaran dan membawa pengaruh positif bagi siswa.²

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama melaksanakan penelitian, pembelajaran dengan menggunakan media komik dapat

¹ Zulkifli, *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa ...*, hal. 63

² Annisa Nurul Aini Pasaribu, *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Ipa...*, hal. 77

membangkitkan minat baca siswa, sehingga ketika guru mengajak siswa untuk membaca komik tersebut sebagian besar siswa membacanya.

Jika siswa membaca materi pelajaran maka pemahaman siswa terhadap materi pelajaran juga lebih tinggi. Artinya kesulitan siswa dalam mempelajari matematika menjadi berkurang. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang lebih baik dari pada hasil belajar siswa kelas kontrol.