

**PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP HASIL DAN MINAT
BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI
KURIKULUM MERDEKA**

**THE INFLUENCE DIGITAL COMIC MEDIA ON THE RESULTS AND
INTEREST STUDENTS IN LEARNING THE NEGOTIATION TEXT THE
INDEPENDENT CURRICULUM**

Silvia Wanda Agustin^{1*}, Kusmiyati Kusmiyati², Afan Faizin³

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Dr. Soetomo Surabaya,
Indonesia^{1,2,3}

silviawandaagustin@gmail.com¹, kusmiati@unitomo.ac.id², afanfaizin@gmail.com³

*penulis korespondensi

Info Artikel	ABSTRAK
Sejarah artikel: Diterima: 25 Maret 2023 Direvisi: 28 Juni 2023 Disetujui: 29 Juli 2023 Kata kunci: <i>Media Komik, Hasil Belajar, Minat Belajar</i>	Hasil dari pengamatan yang dilakukan di kelas X SMA Dr. Soetomo Surabaya, didapati permasalahan yang terjadi adalah rendahnya hasil belajar siswa, hal tersebut terjadi karena proses pembelajaran yang monoton, untuk itu diperlukan alternatif yang dapat mengubah proses pembelajaran agar lebih menarik, yaitu menggunakan media komik digital. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh media pembelajaran komik digital dalam meningkatkan hasil serta minat belajar peserta didik kelas 10. Penelitian ini menerapkan metode quasi eksperimen, dengan dua kelas sampel yang di teliti yaitu kelas X-4 dan kelas X-2. Uji analisis menggunakan uji independent sample t-test dan analisis deskriptif kuesioner, hasil dari penelitian ini yaitu nilai rerata kelas eksperimen lebih tinggi 77,36 dan rerata kelas kontrol adalah 53,51, berdasarkan uji hipotesis terdapat perbedaan dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ jadi H_1 diterima dan H_0 ditolak, sedangkan pada uji analisis statistik deskriptif mendapat nilai rerata 3,03 dengan kriteria setuju pada pernyataan kuesioner.
Article Info	ABSTRACT
Article history: Received: 25 March 2023 Revised: 28 June 2023 Accepted: 29 July 2023 Keyword: <i>Comic Media, Learning Outcomes, Interest to Learn</i>	The results of observations made in class X SMA Dr. Soetomo Surabaya, it was found that the problem that occurred was the low student learning outcomes, this occurred because the learning process was monotonous, for this reason an alternative was needed that could change the learning process to make it more interesting, namely using digital comic media. The purpose of this study was to see the effect of digital comic learning media in improving the learning outcomes and interest of grade 10 students. This study applied a quasi-experimental method, with two sample classes being studied, namely class X-4 and class X-2. The analytical test used is the independent sample t-test and questionnaire descriptive analysis. The results of this study are that the average value of the experimental class is 77.36 higher and the control class average is 53.51. Based on the hypothesis test, there is a difference with a significant value of $0.000 < 0.05$ then H_1 is accepted and H_0 is rejected, while in the descriptive statistical analysis test it gets an average value of 3.03 with the criterion of agreeing on the questionnaire statement.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman dan mengarah pada perubahan. Kegiatan mengajar merupakan kegiatan yang membantu siswa untuk mengembangkan potensinya. (Suweleh & Rachmawati, 2023).

Dalam pembelajaran terdapat proses saling berinteraksi guru dan siswa di ruang lingkup belajar. Tujuan proses tersebut terjadi yakni guna memperoleh ilmu dan pengetahuan yang diberikan pendidik pada peserta didik (Liansari & Untari, 2020). Interaksi antara pengajar dan peserta didik membutuhkan suatu komponen yang dapat membentuk kompleksitas ranah, baik kognitif, psikomotorik maupun afektif sebagai proses memperoleh ilmu. Ketercapaian tujuan pembelajaran akan tercapai apabila seluruh elemen tersebut saling berkaitan dengan konteks belajar. Tujuan pembelajaran ini hanya dapat dicapai dengan kurikulum terbaru yang sedang digunakan oleh sekolah (Batubara, 2020).

Menurut Sukariyadi (2022), kurikulum merupakan bagian penting dari sistem pendidikan. Saat ini, kurikulum merdeka digunakan untuk pembelajaran dengan kegiatan yang sangat beragam. Pengajar dalam kurikulum merdeka dapat memilih dari berbagai strategi maupun perangkat ajar agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa selama proses pembelajaran (Kemdikbud, 2022). Kurikulum tidak hanya menentukan topik yang akan dibahas di kelas, tetapi juga mempengaruhi seberapa cepat dan dengan cara apa pengajar memberikan informasi kepada siswa. Oleh karena itu, Kemendikbudristek menerapkan

kebijakan kurikulum merdeka, yakni bertujuan memulihkan situasi krisis dalam pembelajaran (Kemdikbud, 2022).

Pengajar dan siswa ialah elemen penting untuk mewujudkan tujuan dari pembelajaran, namun terdapat faktor lain yang akan berpengaruh pada pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu adanya media pembelajaran (Amalia, 2022); (Irmiah et al., 2023). Dengan media pembelajaran, pengajar dapat menciptakan variasi yang beragam dalam menyampaikan materi, media pembelajaran juga menstimulus siswa untuk lebih kreatif serta aktif selama proses belajar (Mahardika et al., 2021). Namun sering kali pengajar tidak memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, seperti yang diungkapkan oleh Meilana & Aprilianti (2022) dalam penelitiannya, guru di SDN Jaticempaka VI sangat sedikit menggunakan media pembelajaran dan kebanyakan berfokus pada buku tema guru dan buku tema peserta didik.

Ketika strategi belajar mengajar memiliki variasi yang tepat dalam penyampaian materi, Pengajar dapat memberikan rangsangan pada siswa untuk terlibat di dalam proses pembelajaran, sedemikian hingga siswa mendapatkan pembelajaran yang memiliki arti dan bukan hal yang sia-sia untuk dipelajari (Nurdyansyah, 2019).

Menurut Amil & Rosid (2018); (Sujinah & Isnah, 2021) media pembelajaran merupakan suatu sarana non personal yang digunakan atau dibuat oleh pengajar sebagai pendukung di dalam proses pembelajaran untuk mewujudkan tujuan belajar. Memperhatikan definisi tersebut, media pembelajaran ialah seluruh sarana penyampaian pesan (bahan pembelajaran) selain dari manusia (pengajar)

Media pembelajaran saat ini ada berbagai macam bentuk, mulai dari gambar, video, buku, alat peraga seperti boneka tangan, dan masih banyak lagi, semua media pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk mewujudkan tujuan belajar (Aghni, 2018). Ada pula yang menggunakan media *field trip* atau karya wisata sebagai Teknik menarik bagi siswa. (Inayati, 2022). Media yang akan diaplikasikan di dalam penelitian ialah media komik digital.

Menurut Meilana & Aprilianti, (2022) media komik mampu membantu siswa memiliki minat terhadap pembelajaran, selain itu media komik juga mampu membantu siswa untuk terampil berbahasa, nilai penting bahasa salah satunya *Language as one of the means of human communication that is used since early age to adulthood*, Suweleh & Rachmawati, 2022 yakni komunikasi yang dapat meningkatkan aktivitas lainnya aktivitas seni seperti menggambar dan melukis, menambah kreatifitas, serta mampu membantu siswa mengingat materi yang pernah dipelajari.

Komik dapat diaplikasikan dalam beberapa topik pembelajaran, seperti mengenal konsep, belajar berhitung, mengenal alam sekitar, mendorong minat baca. Dari penjelasan diatas dapat, media komik mampu menjadi alternatif untuk menambah variasi pembelajaran, sedemikian hingga tujuan belajar terwujud.

Bagian dari tujuan belajar ialah hasil belajar siswa tuntas, agar tercapai hasil belajar tersebut tentunya diperlukan minat belajar yang tinggi (Florayu et al., 2017). Namun ketika mengamati proses pembelajaran pada saat ini, mayoritas sekolah masih mengaplikasikan metode belajar konvensional, hal tersebut tentunya

berpengaruh terhadap minat belajar siswa, kecenderungan tersebut membuat siswa menjadi bosan selama proses pembelajaran, alhasil tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai (Batubara, 2020).

Ketika melakukan pengamatan pada sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian, tepatnya pada kelas X SMA Dr. Soetomo Surabaya. proses pembelajaran masih sangat monoton, hal tersebut dikarenakan metode pembelajaran yang dipakai masih konvensional, kebanyakan pengajar hanya menggunakan buku ajar dan media yang kurang variatif, hal itu menyebabkan para peserta didik menjadi kurang berminat belajar, begitu juga dengan hasil belajar siswa yang terpengaruh akibat kurangnya minat belajar siswa.

Satu diantara beberapa pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa ialah Bahasa Indonesia, umumnya dipelajari dari jenjang SD hingga SMA. Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu mengamati proses dan suasana belajar Bahasa Indonesia di kelas X SMA Dr. Soetomo Surabaya, pengajar hanya menggunakan metode konvensional ketika mengajar bahasa Indonesia, siswa terlihat bosan dan lebih memilih memainkan ponselnya ataupun mengobrol dengan temannya.

Kondisi tersebut diyakini mempengaruhi hasil belajar siswa, berdasarkan data nilai hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas X ujian akhir semester 1 tahun ajaran 2022/2023 dari total keseluruhan kelas yaitu 255 siswa, sebanyak 116 siswa atau sekitar 51,55% siswa tidak tuntas, karena skor yang diperoleh tidak menjangkau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai siswa di bawah 75, dengan begitu tujuan pembelajaran bahasa Indonesia tidak

tercapai karena minat belajar siswa menurun.

Adapun tujuan pembelajaran yang dimaksud adalah hasil belajar siswa yang sesuai dengan kompetensi kurikulum merdeka, yaitu kompetensi bernalar kritis. Kompetensi tersebut tentunya penting untuk melihat sebanyak mana pemahaman peserta didik atas materi yang telah dipelajarinya, namun apabila hasil belajar siswa tersebut tidak sesuai dengan standar nilai yang diberikan sekolah, maka dapat dikatakan jika siswa tersebut tidak memenuhi kompetensi bernalar kritis sebagai capaian dari tujuan pembelajaran (Inayati, Fatin, & Sujinah, 2022).

Maka solusi yang ditawarkan adalah alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan minat belajar agar hasil belajar siswa meningkat, ialah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Saat ini terdapat media pembelajaran yang bisa diakses dengan internet, yakni media komik, media komik sendiri saat ini sedang banyak diteliti dan dikembangkan sebagai media pembelajaran (Azizah, 2018). Salah satu media komik digital yang dipakai untuk penelitian ini dapat diakses melalui web "anyflip.com" dengan judul media pembelajaran komik negosiasi karya dari Nuranisa (2021).

Adapun tujuan dari penelitian yakni mendapatkan informasi pengaruh pengaplikasian media komik digital bagi hasil belajar dan minat belajar dalam pembelajaran kurikulum merdeka, materi teks negosiasi kelas 10 SMA Dr. Soetomo Surabaya.

Penelitian juga didasari temuan sebelumnya yang bersifat relevan, seperti penelitian milik Meilana & Aprilianti (2022), Suparman et al (2020) yang melakukan penelitian tentang penyajian media pembelajaran

komik untuk meningkatkan hasil belajar. Kemudian ada penelitian yang terfokus mengembangkan media komik, seperti yang dilakukan oleh Khasanah et al (2021) dan Siskawati & Ramadan (2022). Dari beberapa topik penelitian di atas, menggambarkan perbedaan antara penelitian ini dan penelitian-penelitian sebelumnya.

METODE

Pendekatan penelitian yakni kuantitatif, berdesain *quasi eksperiment*, serta bermodelkan *non-equivalent control group*. Penelitian dilakukan di kelas 10 SMA Dr. Soetomo Surabaya. Sampel terdapat 2 kelompok yang terpilih dari 7 kelas populasi. Teknik penentuan sampel yakni *simple random*, sebab dilakukan dengan random dan mengabaikan strata di dalam populasi. Kelas yang terpilih menjadi kelompok eksperimen yakni X – 4 (38 siswa), sedangkan kelompok control yakni X – 2 (37 siswa).

Teknik pengumpulan data dan instrumen pada penelitian ini menggunakan pilihan ganda sebanyak 20 soal dan kuesioner, tes dilakukan sebanyak 2 kali, yakni *pre-test* sebelum dilakukan *treatment*. *Treatment* diperuntukkan untuk kelompok eksperimen dengan media komik digital, sementara *treatment* bagi kelompok control dilakukan menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah dilakukan *treatment* barulah dilakukan tes kembali yaitu *posttest* dengan soal yang sama pada *pretest*, kemudian ada kuesioner (angket) yang diberikan untuk menguji minat belajar peserta didik kelas eksperimen, setelah diberi *treatment* berupa media komik (Suweleh & Rachmawati, 2022).

Seluruh proses analisis dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi SPSS,

yakni dengan mengolah semua data dengan aplikasi SPSS, Proses analisis data tersebut berupa pengujian instrumen (validitas, reliabilitas) dan uji prasyarat statistik (normalitas, homogenitas). Kemudian uji hipotesis (*independent sampel t-test*) bertujuan mengukur ada atau tidak adanya beda kelompok control dengan eksperimen. Terakhir, uji deskriptif analisis untuk menganalisis hasil dari kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada kelas X SMA Dr. Soetomo Surabaya mengenai pengaruh menggunakan media komik pada materi teks negosiasi akan dijabarkan sebagai berikut.

Uji Prasyarat Instrumen

Uji prasyarat instrumen untuk mengukur kelayakan instrumen. Uji validitas tes untuk mengukur kavalidan instrumen. Ada 34 siswa yang mengikuti uji coba instrumen tes. Hasil penghitungan didapat $r_{tabel}=0,338$, $\alpha=0,05$. Item instrumen berkategori valid bila $r_{hitung}>r_{tabel}$. Terdapat 30 soal tes uji coba yang dilakukan di kelas X – 6, dari ke 30 soal tersebut ada 20 soal berkategori valid, yakni nomor 3, 5, 6, 8, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28. Item soal berkategori tidak valid ada 10. Yakni nomor 1, 2, 4, 7, 9, 10, 11, 15, 29, dan 30.

Selanjutnya yaitu uji realibilitas. Praktiknya dengan memperhatikan *Cronbach's alfa*. Item soal berkategori reliabel bila *cronbach's-alfa* $>0,6$. Hasil dari uji reliabilitas bisa diperhatikan melalui tabel 1.

Table 1 Uji Realibilitas Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.797	30

Table 1, didapatkan *cronbach's-alfa* $>0,6$, yakni $0,797>0,6$. Ini menandakan, soal tes berkategori reliabel.

Selanjutnya adalah uji validitas instrumen kuesioner, terdapat 16 pernyataan uji coba kuesioner yang dilakukan di kelas X – 6. Item instrumen berkategori valid bila $r_{hitung}>r_{tabel}$ ($\alpha=0,05$). Hasil dari uji validitas bisa diperhatikan melalui table.

Berdasarkan hasil uji SPSS, terlihat bahwa 10 item, pada item 1, 2, 3, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 15 memiliki nilai $r_{hitung}>r_{tabel}$. Ini menandakan instrumen berkategori valid, sehingga mampu untuk mengukur subjek penelitian. Adapun terdapat 6 item pada item nomor 4, 5, 7, 10, 14 serta 16 dengan $r_{hitung}<r_{tabel}$. Ini menandakan 6 item tidak berkategori valid, sehingga digugurkan atau tidak digunakan pada penelitian ini.

Selanjutnya yaitu uji realibilitas. Praktiknya dengan memperhatikan *Cronbach's alfa*. Berikut hasil analisis uji realibilitas kuesioner:

Table 1 Uji Realibilitas Kuesioner

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,614	16

Tabel 2, didapatkan *alfa* = $0,614>0,6$. Ini menandakan instrument penelitian sudah reliabel untuk

digunakan dalam melakukan uji minat belajar.

Uji Prasyarat Analisis

Uji ini (normalitas, homogenitas) perlu dilakukan sebelum dilanjutkan uji hipotesis. Hasil dari uji prasyarat yakni:

Uji *prasyarat analisis* yang dilakukan dalam penelitian ini adalah 1. uji normalitas data, instrumen tes mengacu pada analisis *Kolmogorov Smirnov*, berikut disajikan hasil *uji normalitas*:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pre-test	Post-test
N		38	38
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	44.8684	77.3684
	Std. Deviation	10.29870	4.14873
Most Extreme Differences	Absolute	.155	.295
	Positive	.155	.295
	Negative	-.087	-.205
Test Statistic		.155	.295
Asymp. Sig. (2-tailed)		.116 ^c	.204 ^c

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.

gambar 1 tabel uji normalitas kelas kontrol

Memperhatikan table diatas, didapatkan *pre-test* kelas pengguna media komik mempunyai (*sig.*)=0,098, dan *post-test* mempunyai (*sig.*)=0,174.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pre-test	Post-test
N		37	37
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	47.2973	73.5135
	Std. Deviation	13.25993	4.69410
Most Extreme Differences	Absolute	.174	.205
	Positive	.174	.205
	Negative	-.152	-.192
Test Statistic		.174	.205
Asymp. Sig. (2-tailed)		.098 ^c	.174 ^c

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.

gambar 2 tabel uji normalitas kelas eksperimen

Memperhatikan tabel diatas, didapatkan informasi *pre-test* kelompok eksperimen mempunyai (*sig.*)=0,116, dan *post-test* mempunyai (*sig.*)=0,204.

Menimbang dua hasil uji normalitas tersebut, data terdistribusi normal bila (*sig.*)>0,05. Diketahui *pre-test* kelompok control mempunyai (*sig.*)=0,098>0,05, dan *post-test* kelompok control mempunyai (*sig.*)=0,174>0,05. Kemudian *pre-test* kelompok pengguna media komik digital mempunyai (*sig.*)=0,116>0,05, dan *post-test* kelompok pengguna media komik digital mempunyai (*sig.*)=0,204>0,05. Dengan demikian, seluruh data penelitian terdistribusi normal.

Selanjutnya uji prasyarat kedua, yaitu uji homogenitas. Kriteria uji homogenitas yakni berkategori homogen jika *signifikan*>0,05, dan tidak homogen jika *signifikan*<0,05. Berikut hasil uji homogenitas yang dilakukan menggunakan SPSS *uji lavene statistic*.

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol	Based on Mean	1.124	1	72	.167
	Based on Median	1.016	1	72	.201
	Based on Median and with adjusted df	1.016	1	71.594	.201
	Based on trimmed mean	1.020	1	72	.197

gambar 4 tabel uji homogenitas kelas kontrol

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Equal variances assumed	7.557	.008	3.771	73	.000	3.85491	1.02225	1.81756	5.89225
	Equal variances not assumed			3.765	71.400	.000	3.85491	1.02395	1.81341	5.89641

gambar 5 tabel uji independent sample t test

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen	Based on Mean	1.245	1	74	.288
	Based on Median	1.075	1	74	.303
	Based on Median and with adjusted df	1.075	1	71.202	.303
	Based on trimmed mean	1.250	1	74	.287

Memperhatikan table diatas, data *pretest* dan *posttest* kelompok control memiliki $(sig.)=0,167 > 0,05$. Data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen memiliki $(sig.)=0,268 > 0,05$. Ini menandakan seluruh data telah berkategori homogen.

Uji Hipotesis

Mempertimbangkan rumusan permasalahan, uji hipotesis diterapkan uji *independent samples t-test*. Pengujian hipotesis dilakukan terhadap data *post-test* kelompok control dan eksperimen.

Berdasarkan output diatas, didapatkan nilai *signifikan* = 0,000 lebih kecil dari 0,05. mengidentifikasi bahwa ada beda hasil belajar peserta didik pada kelas pengguna media komik dan kelas bukan media komik.

		Kategori	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen		38	77.3684	4.14873	.67301
	Kelas Kontrol		37	53.5135	4.69410	.77170

gambar 6 tabel rata-rata posttest kelas eksperimen dan kontrol

Tabel 6, didapatkan informasi rerata *post-test* kelompok eksperimen dan control berturut-turut 77,36 dan 53,51. Ini menandakan ada perbedaan rerata kelompok eksperimen dibanding kelompok control. Hipotesis yang diuji yakni:

H_0 : Tidak ada beda kelas/kelompok dengan media komik dan kelas/kelompok bukan dengan media komik.

H_1 : Ada beda kelas/kelompok dengan media komik dan kelas/kelompok bukan dengan media komik.

Maka dapat disimpulkan, ada beda kelas/kelompok dengan media komik

Maka dapat disimpulkan, ada beda kelas/kelompok dengan media komik dan kelas/kelompok bukan dengan media komik. Kemudian dari uraian diatas juga diketahui rerata nilai peserta didik pada kelompok pengguna media komik adalah 77,36 sedangkan untuk kelas bukan pengguna media komik adalah 53,51. Kesimpulan akhir didapat H_1 diterima, H_0 tertolak.

Analisis Statistik Deskriptif Kuesioner

Indikator paling penting dari statistic deskriptif yakni informasi tentang mean. Kriteria objek menurut tanggapan responden pada masing-masing item pertanyaan dapat dijabarkan berikut. Kuesioner diterapkan skala likert dengan empat jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS) berskor 4, Setuju (S) berskor 3, Tidak Setuju (TS) berskor 2, Sangat Tidak Setuju (STS) berskor 1. Hasil dari tanggapan peserta didik diuraikan pada tabel di bawah.

No	Pernyataan	Kriteria Jawaban				Total	Jumlah	Mean Skor
		SS	S	TS	STS			
1	Materi teks regosiasi sangat menarik untuk dipelajari	6	26	6	0	114	38	3
2	Saya merasa penasarun ketika membaca cerita pada tokoh dalam komik	5	27	6	0	113	38	2,97
3	Dengan menggunakan media komik dalam proses pembelajaran saya menjadi lebih aktif belajar pada materi teks regosiasi	11	20	7	0	118	38	3,11
4	Talun dalam komiknya malah dibaca	4	27	7	0	111	38	2,92
5	Saya lebih tertarik dalam belajar bahasa Indonesia materi teks regosiasi ketika menggunakan media komik	12	19	6	1	117	38	3,11
6	Saya menjadi lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media komik	4	25	7	2	107	38	2,82
7	Dengan menggunakan media komik selama proses pembelajaran saya jadi lebih senang memperhatikan penjelasan guru tentang materi teks regosiasi	6	26	5	1	113	38	2,97
8	Saya tidak malah bosan ketika belajar menggunakan komik	4	30	4	0	114	38	3
9	Ketika mengerjakan soal tes, saya tidak mengalami kesulitan karena memahami materi dari komik	13	20	5	0	122	38	3,21
10	Dengan menggunakan media komik selama proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar saya	13	21	4	0	123	38	3,24
Jumlah		78	241	57	4		380	Rata2
Percentage (%)		20,50%	63,40%	15%	1,10%	100%	Rata2	3,03

gambar 7 tabel analisis kuisioner

Terhadap kuesioner didapat rerata skor 3,03 yang berkategori setuju (2,52-3,27). Ini menandakan mayoritas responden memberi jawaban setuju. Siswa yang memberi tanggapan SS dan S ada 83,9%, TS dan STS ada 16,1%. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka bisa disimpulkan, siswa memiliki minat belajar tinggi ketika menggunakan media komik saat proses pembelajaran.

PENUTUP

Hasil dari penelitian terhadap kelas X SMA Dr. Soetomo Surabaya, terdapat 2 kesimpulan. Berikut 2 kesimpulan tersebut:

Pertama, dari hasil *independent sampel t test* didapatkan informasi, ada beda hasil belajar antara kelas pengguna media komik dengan kelas bukan pengguna media komik. Dibuktikan melalui rerata kelas media komik (77,36) dan rerata kelas bukan media komik (53,51). Sehingga H_1 diterima.

Kedua, dari hasil dari uji analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa ada pengaruh pengaplikasian media komik digital bagi minat belajar peserta didik. Dibuktikan melalui hasil uji analisis statistik deskriptif dai kuesioner yang di isi oleh siswa. Siswa yang menanggapi sangat setuju dan setuju (83,9%) serta yang menanggapi tidak setuju dan sangat tidak setuju (16,1%).

Berdasarkan hasil dan simpulan yang didapatkan dari penelitian pengaruh penggunaan media komik digital yang telah teruji mempunyai implikasi terhadap meningkatnya hasil belajar beserta minat belajar peserta didik. Adapun implikasi dari menggunakan media komik digital selama berlangsungnya pembelajaran, adalah sebagai berikut:

Media komik digital dapat dijadikan preferensi untuk menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran, sehingga guru dapat melaksanakan aktivitas belajar mengajar dengan lebih bervariasi memakai media komik digital. Media komik digital juga memiliki dampak dalam mengoptimalkan minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik tidak mudah bosan selama belajar mengajar berlangsung, sehingga hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan.

Penggunaan media komik digital dapat memberikan siswa kesempatan untuk mempelajari sendiri materi yang akan diajarkan atau bahkan mengulang materi yang telah diajarkan, karena media komik digital bisa dibaca dimanapun. Bahkan ketika siswa kesulitan untuk menjawab sebuah soal, siswa dapat dengan mudah melihat kembali materi yang ada di dalam media komik digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, V, XVI(1).
- Amalia, S. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Materi Perubahan Wujud Benda MenyublimKkelas III MI Tarbiyatul Islamiyah Gresik*.
- Amil, A. J., & Rosid, A. (2018). Pengaruh Prnggunaan Media Augmented Reality Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Berorientasi Kurikulum 2013 Pada Siswa Kelas VII MTS Negeri Bangkalan. *STILISTIKA*, 11(1), 58–65.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/st.v11i1.1932.g1474>
- Azizah, F. N. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi Aljabar Untuk Siswa SMP Kelas VII. In *eprints UMM*.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif* (1st ed.). Fatawa Publishing.
- Florayu, B., Isnaini, M., & Testiana, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Palembang. *Jurnal "Mosharafa,"* 6(1), 45–56.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i1.293>
- Inayati, I., Fatin, I., & Sujinah, S. (2021). Penerapan Metode Field Trip Melalui Google Classroom dalam Pembelajaran Penulisan Teks Laporan Hasil Observasi di Masa Pandemi Covid-19. *Belajar Bahasa*, 7(1), 1-13.
[doi:https://doi.org/10.32528/bb.v7i1.5](https://doi.org/10.32528/bb.v7i1.5)
- Irmiah, L., Sujinah, Ngatma'in, Haryanti, T., & Supriyanto, E. (2023). Kualitas Video Pembelajaran Teks Eksplanasi Peristiwa 10 November Elemen Membaca dan Memirsa. *Jurnal Elsa*, 21(1), 11–22.
- Kemdikbud. (2022). *Buku Saku Kurikulum Merdeka; Tanya Jawab*. Kementerian

- Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–50.
- Khasanah, N., Ngazizah, N., & Anjarini, T. (2021). Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 25–35.
- Liansari, V., & Untari, R. S. (2020). *Strategi Pembelajaran* (V. Rezania (ed.); 1st ed.). UMSIDA Press.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
<https://jurnal.fkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817>
- Meilana, S. F., & Aprilianti, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Jaticempaka VI Bekasi. *AKRAB JUARA*, 7, 350–363.
- Nuranisa, S. (2021). *Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menganalisis Teks Negosiasi* (1st ed.). anyflip.com.
<https://online.anyflip.com/mfqeg/kmxt/mobile/>
- Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. In *News.Ge* (1st ed.). UMSIDA Press.
- Siskawati, Y., & Ramadan, Z. H. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(2), 507–519.
<https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1745>
- Sukariyadi, T. I. (2022). Manajemen Kurikulum. In *Thesis Commons* (Issue Januari).
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., Hermawati, E., & Kuningan, U. (2020). Pengaruh Penyajian Materi dalam Bentuk Media Komik. *PEDAGOGI*, 7(1), 57–64.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2860>
- Suweleh, W., & Rachmawati, D. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Kelompok TK A Dengan Media Gambar Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 58 Surabaya Tahun Ajaran 2021/2022. *PENDAGOGI*, 8(1), 37-52.
doi:http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v8i1.12834
- Suweleh, W., & Rachmawati, D. (2023). Language Acquisition for Children Age 5–6 in Learning Syllables and Word Meanings Through Media Worldwall at TK Aisyiyah 58 Surabaya. *1st UMSurabaya Multidisciplinary International Conference 2021* (pp. 491-499). Paris: Atlantis Press.
doi:10.2991/978-2-38476-022-0_52