

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI SMA
N 8 PADANG**

SRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi sebagian Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**KASMAWATI
48646/2004**

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2010**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Judul : PENGRUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA
KELAS XI SMA N 8 PADANG**

Nama : KASMAWATI

Nim/BP : 48646/2004

Jurusan : SEJARAH

Fakultas : ILMU-ILMU SOSIAL

Padang, Agustus 2010

Disetujui oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Zafri, M.Pd
NIP : 195909101986031003

Drs. Bustamam, M.Pd
NIP : 194902121975031001

Ketua Jurusan,

Hendra Naldi. SS, M.Hum
NIP: 196909301996031001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Pada Tanggal 25 Agustus 2010
Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang**

**Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar
Sejarah Siswa Kelas XI SMA N 8 Padang**

oleh
Nama : Kasmawati
Nim/BP : 48646/2004
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

No	Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua	: Drs. Zafri, M.Pd	_____
2.	Sekretaris	: Drs. Bustamam,	_____
3.	Anggota	: Drs. Yanuar Efnita	_____
4.	Anggota	: Drs. Wahidul Basri, M.Pd	_____
5.	Anggota	:Ike Syilvia, S.Ip, M.Si	_____

ABSTRAK

Kasmawati. 48646/2004. Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA N 8 Padang. Skripsi. Universitas Negri Padang. 2010.

Penelitian ini di latarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa dalam belajar sejarah yang mana dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang masih dibawah KKM yang ditentukan. Salah satu penyebabnya yaitu kurang bervariasinya media yang digunakan guru. Kemampuan siswa dalam belajar diperlihatkan dengan hasil belajarnya. Bila hasil belajarnya tinggi atau baik artinya siswa tersebut berhasil dalam belajar dan sebaliknya. Hasil belajar yang baik dapat di peroleh siswa dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan meningkatkan minat dan motifasi terhadap materi yang disampaikan guru di depan kelas. Untuk itu guru dituntut untuk menarik minat siswa sebesar mungkin terhadap materi yang di sampaikan. Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan motifasi siswa terhadap materi ajar yang disampaikan guru adalah dengan menggunakan alat bantu pengajaran atau media. Alat bantu yang baik digunakan adalah media komik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan media komik terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa pada kelas XI SMA N 8 Padang

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dimana data diperoleh langsung dari siswa SMA N 8 Padang. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA N 8 Padang yang berjumlah 128 orang. Pemilihan sampel dalam penelitian ini berdasarkan random kelompok, dengan asumsi bahwa setiap kelompok memiliki kemampuan dan kebiasaan belajar sejarah yang sama. Pengambilan sampel sebanyak dua kelas yaitu satu untuk kelas eksperimen dan satu lagi kelas kontrol yang berjumlah 64 orang.

Hasil analisis data membuktikan bahwa terdapat hasil belajar yang signifikan antara kelompok siswa yang menggunakan media komik dalam proses belajar mengajar dengan kelas yang tidak menggunakan media komik di SMA N 8 Padang. Hal ini bisa dibuktikan dengan perolehan rata-rata skor hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah 25.22, sedangkan kelas kontrol 23.19. berdasarkan uji t yang dilakukan didapat t_{hitung} adalah 2.13 dengan taraf nyata 0.05 dengan $dk=62$ diperoleh t_{table} 1.69 karena t_{hitung} lebih besar dari t_{table} maka hipotesis penelitian diterima.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media komik sangat baik digunakan dalam proses belajar mengajar karena dengan penggunaan media komik dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa. Penulis menyarankan agar guru menggunakan media yang bervariasi seperti media komik dalam proses belajar mengajar agar dapat menarik minat dan motifasi siswa yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar sejarah siswa

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya. Berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul : “ Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Peningkatan Hasil belajar Pemahaman Sejarah Siswa Kelas XI SMA N 8 Padang” . Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Sejarah Fakultas Ilmu-ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Kelancaran dari penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih pada yth :

1. Teristimewa untuk kedua Orang tua dan Saudara yang telah memberikan dukungan moril dan materil.
2. Kepada bapak Drs. Zafri, M.Pd, selaku pembimbing I dan bapak Drs. Bustamam selaku pembimbing II.
3. Pimpinan Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu-ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah menyetujui penulisan skripsi ini.
4. Bapak/ibu dosen serta Karyawan/karyawati Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu-ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam mengikuti perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
5. Kepala Dinas Pendidikan Kota Padang yang telah memberi izin tempat penelitian.
6. Kepala sekolah, staf pengajar dan siswa-siswi SMA N.8 Padang yang telah memberikan izin dan kemudahan dalam penelitian.

7. Seluruh rekan-rekan seperjuangan mahasiswa jurusan Sejarah Fakultas Ilmu-ilmu Sosial Universitas Negeri Padang dan Semua pihak yang ikut memberikan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga bantuan, bimbingan dan petunjuk yang telah diberikan menjadi amal shaleh dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritikan yang konstruktif dari semua pihak. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi pengelola pendidikan di masa yang akan datang dan dapat menambah khasanah keilmuan kita bersama. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan taufik dan hidayahNya pada kita semua. Amin.

Padang, Agustus 2010

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan dan Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Elaborasi Konsep	
1. Pembelajaran Sejarah.....	9
2. Pemahaman.....	11
3. Media Pembelajaran....	13
4. Media Visual.....	14
5. Komik.....	15
6. Tinjauan Tentang Hasil Belajar.....	18
B. Landasan Teori.....	20
C. Penelitian Relevan	21
D. Kerangka Berpikir	21
E. Hipotesis	22

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	23
B. Tempat dan waktu penelitian	23
C. Desain Penelitian	23
D. Populasi dan Sampel	24
E. Variabel dan Data penelitian	25
F. Prosedur Penelitian	27
G. Validitas Penelitian	29
H. Instrumen Penelitian	33
I. Teknik Analisis Data	37

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	40
B. Uji Hipotesis	44
C. Pembahasan	44
D. Implikasi	47

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	48
B. Saran	48

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-rata nilai ujian sejarah kelas XI SMA N 8 Padang	4
2. Distribusi Siswa kelas XI SMA N 8 Padang.....	24
3. Hasil Validatas yang Terbuang	34
4. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal yang Terbuang	35
5. Hasil Uji Normalitas	38
6. Hasil Uji Homogenitas	39
7. Hasil Nilai Tertinggi, Terendah, Rata-rata, S , S^2	40
8. Hasil nilai rata-rata S , S^2 soal menginterpretasikan.....	41
9. Hasil nilai rata-rata S , S^2 soal Membedakan.....	41
10. Hasil nilai rata-rata S , S^2 soal Mengilustrasikan.....	42
11. Hasil nilai rata-rata S , S^2 soal menjelaskan.....	42
12. Hasil nilai rata-rata S , S^2 soal menggambarkan.....	43
13. Hasil nilai rata-rata S , S^2 soal Menentukan.....	43
14. Hasil nilai rata-rata S , S^2 soal Menyimpulkan.....	43
15. Uji Hipotesis Post test.....	44
16. rata-rata S , S^2 indikator Pemahaman.....	45
17. indikator Uji t Pemahaman.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP Kelas Eksperimen	50
2. RPP Kelas Kontrol	59
3. Soal Uji Coba	68
4. Kunci Jawaban Soal Uji Coba	75
5. Uji Validitas	76
6. Indeks Kesukaran soal	79
7. Daya Beda Soal	79
8. Soal Pretest dan Posttest	80
9. Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest	85
10. Uji Normalitas Kelas Eksperimen	86
11. Uji Normalitas Kelas Kontrol	87
12. Uji Homogenitas	88
13. Rata-rata, S , S^2 Kelas Eksperimen dan Kontrol	89
14. Uji hipotesis	90
15. Rata-rata, S , S^2 Soal Mengilustrasikan	91
16. Uji hipotesis Soal Mengilustrasikan.....	92
17. Rata-rata, S , S^2 Soal Menginterpretasikan.....	93
18. Uji hipotesis Soal Menginterpretasikan	94
19. Rata-rata, S , S^2 Soal Membedakan	95
20. Uji hipotesis Soal Membedakan	96
21. Rata-rata, S , S^2 Soal Menjelaskan	97
22. Uji hipotesis Soal Menjelaskan	98
23. Rata-rata, S , S^2 Soal Menggambarkan	99
24. Uji hipotesis Soal Menggambarkan	100
25. Rata-rata, S , S^2 Soal Menyimpulkan.....	101

26.	Uji hipotesis Soal Menyimpulkan	102
27.	Rata-rata, S , S^2 Soal Menentukan	103
28.	Uji hipotesis Soal Menentukan	104
29.	Rata-rata, S , S^2 Pre Test	105
30.	Uji hipotesis Pre Test	106
31.	Surat Izin Penelitian	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan nasional merupakan 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 UU RI No.20 tahun 2003 pasal 1.

Tujuan pendidikan nasional dalam UUD RI No. 20 tahun 2003 pasal 3 adalah :

”Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dapat dilakukan melalui proses pendidikan dimana Pendidikan adalah hal penting dan paling mempengaruhi perkembangan, kemajuan setiap bangsa. Seluruh komponen dalam dunia pendidikan haruslah didukung dan digerakkan demi kemajuan tingkat intelektualitas, dan moral siswa. Setiap mata pelajaran yang diberikan harus mendukung dua hal tersebut, karena kemajuan intelektual dan kedewasaan moral lah yang akan mempengaruhi masa depan bangsa.

Setiap disiplin ilmu-ilmu Sosial memiliki struktur keilmuan yang di dalamnya terdapat fakta-fakta, konsep dan generalisasi (Sarifudin, 1998: 71).

Sejarah sebagai cabang ilmu sosial maka struktur pelajaran Sejarah juga terdiri dari fakta, konsep, generalisasi. Sedapat mungkin guru mata pelajaran Sejarah dalam mengorganisir dan membahas materi pelajaran didasarkan pada struktur keilmuan tersebut sehingga materi pelajaran Sejarah lebih mudah dipahami dan bermakna bagi siswa.

Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau sampai sekarang, dengan demikian Sejarah adalah segala kegiatan manusia dan segala kejadian yang ada hubungannya dengan aktifitas manusia sedemikian rupa hingga mempunyai akibat terjadinya perubahan dibidang politik, sosial, ekonomi, dan budaya yang kesemuanya ditinjau dari sudut perkembangan (berjalan dalam waktu dan ruang) Adapun tujuan pengajaran Sejarah menurut Soewarso (dalam Maytira 2008 : 1) adalah:

1. Membangkitkan, mengembangkan serta memelihara semangat kebangsaan, 2. Membangkitkan hasrat mewujudkan cita-cita kebangsaan dalam segala lapangan, 3. Membangkitkan hasrat mempelajari sejarah kebangsaan dalam konteks sejarah dunia, 4. Menyadarkan anak tentang cita-cita nasional (pancasila dan UU) serta perjuangan kita mewujudkan cita-cita itu sepanjang masa, 5. Mengembangkan kepribadian peserta didik yang sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia.

Untuk mencapai tujuan itu, maka didalam tujuan pendidikan sejarah nasional Indonesia telah dirumuskan didalam kurikulum (KTSP). Tujuan mata pelajaran sejarah di SMA yang berdasarkan KTSP yaitu: (1) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu, tempat, yang merupakan proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan. (2)

melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pensekatan ilmiah dan metode keilmuan. (3) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa indonesia di masa lampau. (4) menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses hingga masa kini dan masa yang akan datang. (5) menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa indonesia yang memiliki rasa bangsa dan cinta tanah air yang dapat di mplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan, baik nasional maupun internasional.

Memperhatikan tujuan pembelajaran Sejarah di atas dapat ditegaskan bahwa pelajaran Sejarah di sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa sebagai tumpuan harapan masa depan bangsa. Untuk mencapai tujuan tersebut siswa harus mampu memahami dan menganalisis bagaimana sebuah peristiwa itu bisa terjadi tidak hanya mengingat tempat , waktu, pelaku sejarah. Namun jauh lebih penting yaitu pemahaman siswa terhadap sejarah itu sendiri, dengan demikian siswa bisa mengambil makna dari peristiwa tersebut.

Bagi siswa ada kesan umum bahwa pelajaran sejarah disekolah kurang menarik, bahkan sering dianggap membosankan. Pelajaran sejarah juga sering dirasakan sebagai uraian fakta-fakta kering berupa urutan-urutan tahun dan peristiwa belaka. Pelajaran sejarah juga sering dirasakan murid hanyalah mengulangi hal-hal yang sama dari SD sampai SMA (Widja 1989:91). Kurangnya minat dan motifasi belajar siswa dapat dilihat dari

kegiatan belajar siswa itu sendiri dimana saat proses belajar mengajar berlangsung banyak siswa yang keluar masuk kelas, tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan, dan kurang berpartisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.

Hal itu bisa dilihat dari hasil belajar siswa dimana, dari hasil observasi awal yang penulis lakukan di empat kelas dalam mata pelajaran Sejarah pada semester III tahun ajaran 2009/2010 terhadap 128 siswa kelas XI pada bulan Agustus 2009 banyak siswa yang memiliki kemampuan di bawah standar kompetensi di tetapkan yaitu 65. Seperti yang terlihat pada tabel berikut ini :

Tabel I. Nilai Rata-Rata Ujian Sejarah Kelas XI SMAN 8 Padang

No	Kelas	Nilai Rata-Rata	Kriteria Ketuntasan Minimal
1	XI IS ₁	60.54	65
2	XI IS ₂	64.5	65
3	XI IS ₃	62.78	65
4	XI IS ₄	61.34	65

Sumber: Guru mata Pelajaran Sejarah 2009

Dari hasil survei yang penulis lakukan, guru menyajikan materi kebanyakan dengan cara ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar sejarah sehingga kurang menuntut peran aktif siswa. Pembelajaran yang dilakukan secara monoton, membuat guru cenderung berperan lebih aktif dibandingkan siswa.

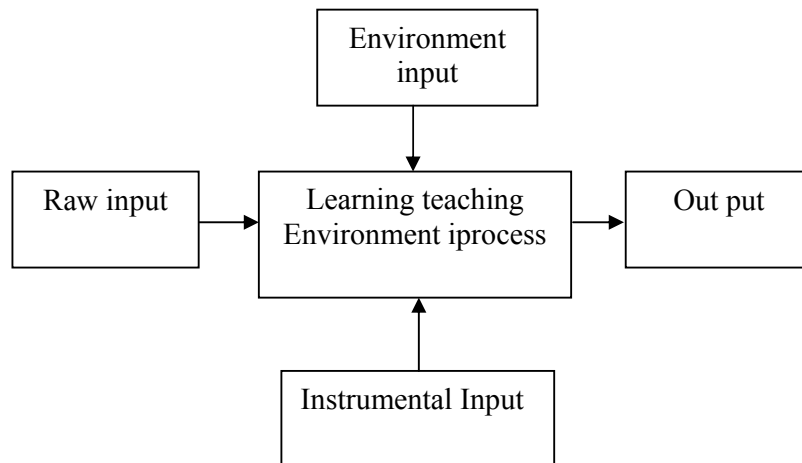
Guru berdiri di depan kelas menyampaikan materi, bahkan dalam penemuan suatu konsep guru mencari sendiri, tanpa siswa mengetahui (terlibat) dalam proses penemuan suatu konsep tersebut, yang dilakukan siswa hanya mendengar, mencatat, menghafal, dan terakhir diikuti pelaksanaan tes, akibatnya siswa cenderung pasif. Hal ini menjadikan siswa sebagai "penghafal ilmu" bukan "pamahaman ilmu". Sedangkan sejarah menuntut siswa untuk mengaplikasikan ilmunya ke dalam fenomena yang ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya sekedar menghafal apa yang didapatkannya dari guru. Guru bertanggung jawab dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mampu untuk mencari usaha yang dapat membangkitkan minat dan semangat belajar siswa.

Dalam pembelajaran siswa dipandang sebagai subjek yang harus diberi kesempatan untuk mengembangkan dirinya. Siswa dapat belajar dengan lebih mudah tentang suatu hal yang nyata dan dapat diamati melalui panca indranya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memerlukan pengalaman konkrit yang akan sangat efektif membantu siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Untuk mencapai sasaran pembelajaran dibutuhkan banyak persyaratan dan kesiapan yang matang, baik kesiapan guru sebagai penyampai pesan, maupun kesiapan siswa sebagai perespon dan penerima pesan. Persyaratan dan kesiapan ini menyangkut materi, fisik dan psikis. Dalam hal ini materi meliputi bahan ajar dan medianya.

Menyikapi permasalahan di atas penulis percaya dalam pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media komik dalam proses pembelajaran hasil belajar meningkat. Media itu sendiri dapat berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan informasi dan penunjang dalam proses pembelajaran yang selain merangsang siswa mengingat konsep yang telah dipelajari. Hal ini dimungkinkan karena melalui penggunaan media dapat dibuat variasi-variasi dalam cara penyajian dan memberikan penekanan pada materi yang sukar dipahami sehingga meningkatkan pemahaman terhadap materi.

Pendidikan merupakan suatu system yang terdiri dari *raw input*, proses, dan output, yang dimaksud dengan *raw input* meliputi modal dasar yang terdapat dalam diri siswa baik fisik maupun mental, harapan-harapan dalam hubungan hasil belajar, motivasi dan sikap. Pada proses pembelajaran dipengaruhi oleh sejumlah faktor yakni *environmental input* (masukan lingkungan) dan *instrumental input* (faktor yang sengaja dirancang dan dimanipulasi) guna menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki (output). Dalam proses pembelajaran inilah terjadi interaksi antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa dibutuhkan alat komunikasi yang baik antar sesama. Salah satu alat komunikasi yang dapat digunakan oleh guru dalam menyajikan materi pelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dimana media dapat membantu memberi pengalaman konkrit, memotivasi belajar, serta mempertinggi daya serap belajar. Hal ini akan berpengaruh pada *out-put* yaitu berupa peningkatan dalam penampilan

(performance), meningkatkan dalam kemampuan, kecepatan dan kemahiran serta perubahan dalam sikap. Seperti yang terlihat pada bagan di bawah ini



Salah satu indikator keberhasilan dalam melaksanakan pembelajaran adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa. Proses pembelajaran dalam prakteknya merupakan suatu proses penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terciptanya proses belajar. Salah satu sistem yang diciptakan adalah lingkungan yang dapat memotifasi siswa untuk belajar dengan media yang diterapkan.

Dalam menghadapi situasi tersebut, salah satu upaya yang dilakukan oleh guru adalah memanfaatkan media pembelajaran semaksimal mungkin dalam berintegrasi, khususnya interaksi yang terjadi dalam proses belajar mengajar.

Menurut Hamalik (1986) dalam Arsyad 2004 : 15 menyatakan” pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan dan

rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Dalam pengajaran Sejarah media komik dapat digunakan guru untuk menjelaskan proses atau kronologis peristiwa dengan menggunakan tokoh-tokoh Sejarah. Komik merupakan media penyampaian ide dan gagasan, yang isinya menjadi kunci dalam penyampaian ide atau gagasan tersebut. Komik sering dianggap bacaan anak-anak yang sangat sederhana, miskin seni dan bahasa, padahal jika ditinjau lebih dalam lagi, komik dapat menjadi media pembelajaran yang sangat efektif (Aoko No Heya <http://www.google.com>). Bentuk komik yang berupa gambar dan tulisan dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep dalam pembelajaran Sejarah. Dengan demikian siswa lebih tertarik dan dapat memahami peristiwa dengan lebih mudah. Dari uraian di atas dapat disimpulkan, dengan media pembelajaran Sejarah yang menarik, diharapkan siswa tertarik untuk belajar Sejarah dan hasil belajar juga meningkat.

Komik merupakan salah satu bacaan yang digemari oleh siswa SMA karena menggunakan kalimat dan bahasa sederhana serta gambar-gambar yang menarik. Tokoh, alur cerita, serta gambarnya dibuat sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan minat baca siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media komik merupakan suatu alternatif agar Sejarah mudah dipahami serta lebih lama diingat oleh siswa. Dengan melakukan pembelajaran menggunakan media alternatif berupa komik diharapkan minat

baca siswa terhadap pelajaran Sejarah menjadi meningkat sehingga ke depannya siswa menjadi senang untuk belajar Sejarah.

Berdasarkan hal di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul :
”Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA N 8 Padang”

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Pelajaran yang diberikan sesuai dengan materi yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).
2. Pada kelas eksperimen dilaksanakan pembelajaran berdasarkan KTSP dengan menggunakan media komik sedangkan pada kelas kontrol digunakan media chart.
3. Faktor yang diteliti adalah pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah
4. Pemahaman siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar sejarah siswa yang didapat pada hasil tes akhir dengan soal pemahaman

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut “Apakah Terdapat Perbedaan Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa dengan yang tidak menggunakan media komik”.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa di SMA N 8 Padang.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas manfaat penelitian ini adalah:

1. Sebagai masukan dan pertimbangan bagi guru Sejarah dalam memilih media pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dalam belajar Sejarah.
2. Menambah pemahaman penulis untuk melihat permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan, khususnya pada pembelajaran Sejarah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Elaborasi Konsep

1. Pembelajaran Sejarah

Proses pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan interaksi antara siswa dan guru yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya dalam pencapaian tujuan pendidikan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Usman (2000:5) bahwa :

“Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”.

Sedangkan Sadiman (2007:7) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa.

Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga sekarang. Soewarso (2000:31) mengatakan tujuan pengajaran Sejarah antara lain :

- a. Membangkitkan, mengembangkan serta memelihara semangat kebangsaan.
- b. Membangkitkan hasrat untuk mewujudkan cita-cita kebangsaan dalam segala lapangan, misalnya mempererat persatuan dan kesatuan bangsa.

- c. Membangkitkan hasrat mempelajari sejarah kebangsaan dalam konteks sejarah dunia.
- d. Menyadarkan anak tentang cita-cita nasional serta perjuangan kita untuk mewujudkan cita-cita itu sepanjang masa.
- e. Mengembangkan peserta didik kepribadian yang sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia.

Menurut Widja (1989: 78) pada dasarnya Sejarah adalah suatu kebutuhan sosial (social need) yang fundamental, dimana sejarah berfungsi sebagai memori sosial bagi masyarakat, yaitu dengan menyimpan pengalaman-pengalaman masa lampau masyarakat, untuk dijadikan pertimbangan dalam menghadapi problema-problema masa kini dan yang akan datang. Melalui Sejarah manusia akan menemukan kesadaran identitas dirinya, terutama dalam kehidupan berkelompok sebagai suatu masyarakat atau bangsa. Sejarah juga mempunyai arti yang sangat penting dalam memperluas cakrawala berpikir anggota masyarakat.

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik yang khas. Demikian juga halnya dengan mata pelajaran Sejarah. Adapun karakteristik materi Sejarah yang tercantum di dalam BNSP adalah :

- a. Mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik.
- b. Merunut khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa termasuk peradaban bangsa Indonesia. Materi tersebut merupakan bahan

pendidikan yang mendasar bagi proses pembentukan dan penciptaan peradaban bangsa Indonesia di masa depan.

- c. Menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi perekat bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa.
- d. Sarat dengan ajaran moral dan kearifan yang berguna dalam mengatasi krisis multi dimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Berguna untuk menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian lingkungan hidup.

2. Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata “paham” yang artinya menurut Poerwa Dinata (1976:694) dalam kamus Bahasa Indonesia adalah mengerti, benar, tahu benar. Sedangkan pemahaman merupakan kata paham ditambah awalan pe dan an yang artinya usaha untuk mengerti / mengetahui. Jadi yang dimaksudkan dengan pemahaman adalah kemampuan anak untuk mengerti dan memahami pelajaran.

Merujuk pada taksonomi Bloom, pemahaman merupakan bagian dari pengembangan ranah koognitif. Yang dimaksud ranah koognitif adalah, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak dan mental. Jadi pemahaman itu adalah kemampuan seseorang untuk menyerap makna dari segala sesuatu yang diindera / pemahaman ditandai dengan kemampuan seseorang untuk

mengungkapkan kembali arti yang dipelajari, menginterpretasikannya, kemudian memprediksi hasil atau akibat dari apa yang diinderanya.

Pemahaman tidak sekedar merupakan suatu proses pengenalan, namun memiliki tingkatan yang lebih tinggi dan memerlukan kemampuan berfikir yang matang. Dalam ranah koognitif terdapat enam jenjang proses berfikir, dari jenjang terendah sampai jenjang tertinggi: (1) pengetahuan, (2) pemahaman, (3) penerapan, (4) analisis, (5) sintesis, (6) evaluasi. Hubungan antara setiap jenjang bersifat hirarkis, sehingga akan dapat dicapai apabila yang rendah sudah dapat dicapai.

Menurut Sudjana (1995) menyatakan bahwa pemahaman merupakan kemampuan berfikir yang lebih tinggi dari hanya sekedar mengetahui. Selanjutnya Samuel Soetoe (1982) menyatakan bahwa belajar yang berakhir dengan pemahaman pada dasarnya adalah mendapatkan pengertian-pengertian yang jelas mengenai prinsip-prinsip umum dan metode penyelesaiannya. Pendapat di atas dipertegas oleh Ngalim Purwanto (1995) yang menuntut seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya.

Suke Silverius dan Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik memberikan penjelasan singkat mengenai ranah koognitif aspek pemahaman dari taksonomi Bloom (1956), yaitu kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

1. Menterjemahkan (Translation)

Pengertian menterjemahkan di sini bukan saja penglihatan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi suatu model, yaitu model simbolis untuk mempermudah orang mempelajarinya. Kata kerja yang digunakan adalah menterjemahkan, mengubah, mengilustrasikan dan sebagainya.

2. Menginterpretasikan (Interpretation)

Ini adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama komunikasi. Kata operasionalnya adalah menginterpretasikan, membedakan, menjelaskan, menggambarkan, dan sebagainya

3. Mengekstrapolasi (Ekstrapolation)

Kata kerja operasionalnya yang dipakai untuk mengukur kemampuan ini adalah menghitung, memperkirakan, menduga, menyimpulkan, meramalkan, membedakan, menentukan, mengisi dan menarik kesimpulan.

Selanjutnya Muslim Ibrahim dalam asemen berkelanjutan mengungkapkan bahwa Anderson dan Krathwal (2002) membuat kategori dan proses kognitif kemampuan manusia yang merupakan revisi dan taksonomi Bloom (1956) tentang pemahaman yaitu tujuh kategori memahami, mulai dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi.

1. Interpretasi, kemampuan seseorang untuk mengubah suatu bentuk representasi.

2. Memberikan contoh, kemampuan seseorang untuk mencerminkan contoh spesifik terhadap suatu konsep atau prinsip. Kemampuan ini disebut juga dengan kemampuan mengilustrasikan
3. Klasifikasi, kemampuan seseorang untuk dapat menyatakan apakah suatu objek itu merupakan anggota atau bukan dari suatu kelompok kategori.
4. Membuat rangkuman atau abstrak membuat generalisasi, kemampuan seseorang membuat abstrak membuat generalisasi, kemampuan seseorang membuat abstraksi suatu tema umum.
5. Membuat inferensi, kemampuan seseorang untuk merumuskan kesimpulan logis berdasarkan pada informasi yang disajikan.
6. Membandingkan, kemampuan seseorang untuk melacak keterhubungan ide atau konsep, melihat persamaan dan perbedaan
7. Menjelaskan, kemampuan seseorang untuk membangun model sebab akibat suatu sistem tertentu.

Dari kedua pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk memperoleh kemampuan pemahaman, maka siswa harus memiliki pengetahuan (kemampuan ingatan). Kemampuan pengetahuan menurut Hamid Hasan, (1993) adalah kemampuan manusia dalam mengingat semua jenis informasi yang diterimanya.

1. Pengertian Interpretasi

Kualitas pemahaman siswa merupakan sejauh mana siswa dapat menguasai dan memahami konsep-konsep sejarah yang diberikan guru dengan

benar. Kemampuan ini dapat dilihat dari kualitas penjelasan yang diberikan siswa, baik secara lisan yaitu mengungkapkan pendapat/gagasan maupun hasil tes secara tertulis. Hal ini tercapai sebagai hasil kemampuan interpretasi siswa terhadap materi yang telah dipelajarinya. Menurut Levy (1989:23) interpretasi merupakan kegiatan yang memberikan suatu kerangka referensi yang lain atau mengemukakan suatu bahasa lain bagi sejumlah hal yang dipelajari atau tingkah laku dengan tujuan untuk meningkatkan pengertian.

Menurut Winkel (1996:157) bahwa kemampuan menjelaskan sama juga halnya dengan kemampuan interpretasi. Luas sempitnya penjelasan seseorang terhadap suatu objek permasalahan tergantung pada tingkat interpretasinya.

Kemampuan interpretasi merupakan bagian dari pemahaman, hal ini ditegaskan dalam taksonomi Bloom (dalam Anderson 2000:2) tentang pemahaman yaitu tujuh kategori pemahaman.

1. Interpretasi, kemampuan seseorang untuk mengubah suatu bentuk representasi.
2. Memberikan contoh, kemampuan seseorang untuk mencerminkan contoh spesifik terhadap suatu konsep atau prinsip. Kemampuan ini disebut juga dengan kemampuan mengilustrasikan.
3. Klarifikasi, kemampuan seseorang untuk dapat menyatakan apakah suatu objek itu merupakan anggota atau bukan dari suatu kelompok kategori.

4. Membuat rangkuman, kemampuan seseorang membuat abstraksi suatu tema umum.
5. Membuat inferensi, kemampuan seseorang untuk merumuskan kesimpulan ide atau konsep serta melihat perbedaan dan persamaan.
6. Menjelaskan, kemampuan seseorang untuk membangun model sebab akibat suatu sistem tertentu.

3. Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yaitu metoda pembelajaran dan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mengajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pengajaran agar menjadi lebih efektif. Maksud dan tujuan dari media pembelajaran ini adalah memberikan variasi dalam cara-cara kita mengajar, memberikan lebih banyak realitas dalam mengajar, sehingga lebih berwujud, lebih terarah untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Nasution (1995:98) menyebutkan nilai atau faedah dari media pembelajaran yaitu:

- a. Menghemat waktu belajar.
- b. Menyebabkan hasil belajar lebih permanen dan mantap.
- c. Membantu anak-anak yang ketinggalan dalam pelajarannya.
- d. Memberikan pemahaman yang lebih tepat dan jelas.

Penggunaan media tidak dilihat dari segi kecanggihan media tapi yang lebih penting adalah fungsi dan perencanaannya dalam membantu kelancaran proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana

(1997:4) dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- 1.Ketepatan dengan tujuan pengajaran.
- 2.Dukungan terhadap isi bahan pelajaran.
- 3.Kemudahan memperoleh media.
- 4.Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- 5.Tersedia waktu untuk menggunakannya.
- 6.Sesuai dengan taraf berfikir siswa.

4. Media Visual

Media berbasis visual adalah media yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan melalui indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2002, hal 16) mengemukakan 4 fungsi media visual:

- a. Fungsi atensi
Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran.
- b. Fungsi afektif
Fungsi afektif yaitu dapat membuat siswa tertarik sehingga motivasi belajar meningkat.
- c. Fungsi kognitif
Fungsi kognitif pada media visual dapat mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat informasi/pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris
Fungsi kompensatoris dapat membantu siswa yang lambat dalam menerima pesan yang bersifat verbal.

5. Komik

- a. Pengertian dan Sejarah komik

Kata komik berasal dari bahasa Prancis *comique*, yang sebagai kata sifat artinya lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda artinya pelawak atau badut. *Comique* sendiri berasal dari bahasa Yunani komikos. Komik

adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Komik juga dapat diartikan sebagai cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik merupakan sekumpulan gambar-gambar yang membentuk sebuah cerita dimana gambar sebagai peran utamanya dibantu oleh teks yang berfungsi sebagai sebuah penjelsan. Komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain terjuktosisis (berdekatan, besebelahan) dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Di tahun 1986, dalam buku *Comics and Sequential Art*, Eisner mendefinisikan komik sebagai susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide. (sejarah komik: <http://www.wikipedia.com>).

Komik Indonesia pada awal kelahirannya dapat dibagi menjadi dua kategori besar, yaitu komik strip dan buku komik. Kehadiran komik-komik di Indonesia pada tahun 1930an dapat ditemukan pada media Belanda seperti *De Java Bode* dan *D'orient*. Sekitar akhir tahun 1940an, banyak komik-komik dari Amerika yang disisipkan sebagai suplemen mingguan surat kabar. Banyaknya adaptasi komik asing, membuat komik Indonesia mendapatkan tentangan dan kritikan dari kalangan pendidik dan pengkritik budaya. Oleh karena itu beberapa penerbit nasional mulai kembali kepada dasar kebudayaan Indonesia dengan menggambarkan tokoh wayang ke dalam komik. Semakin

berkembangnya teknologi membuat para komikus mulai mencari gaya masing-masing yang kebanyakan dipengaruhi oleh budaya asing. Selain itu, komik yang pada awalnya sulit untuk mendapat pasar mulai mendapat tempat dengan adanya penerbit komik bajakan. Ada dua aliran utama yang mendominasi komik modern Indonesia, yaitu Amerika(*comic*) dan Jepang(*manga*). (sejarah komik : <http://www.wikipedia.com>).

b. Komik Sebagai Media Pembelajaran

Komik merupakan media, media penyampaian ide, gagasan dan bahkan kebebasan berpikir. Isi pesan dari komik itulah yang menjadi kunci. Sebenarnya komik dapat menjadi media pembelajaran yang sangat efektif. Sebagai contoh untuk menjelaskan konsep-konsep yang sangat abstrak dan memerlukan objek yang konkrit pada beberapa mata pelajaran.

Komik merupakan salah satu media grafis berupa bahan cetak. Kelebihan penggunaan media cetak menurut Arsyad (2002:38) antara lain:

1. Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing.
2. Di samping dapat mengulang materi dalam bahan cetak, siswa akan mengikuti urutan berpikir secara logis.
3. Perpaduan teks dan gambar dalam halaman dalam media cetak sudah merupakan hal yang lumrah dan ini merupakan daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disampaikan dalam dua format, verbal dan visual.
4. khusus pada teks teiprogram, siswa akan berpartisipasi/berintegrasi dengan aktif karena harus memberi respon terhadap pertanyaan dan

latihan yang di susun; siswa dapat mengetahui apakah jawabanya benar atau salah

5. meskipun isi informasi media cetak harus di perbaharui dan di refisi sesuai dengan perkembangan dan temuan-temuan baru dalam bidang ilmu itu, materi dapat di reproduksi dengan ekonomis dan distribusukan dengan mudah

Sedangkan kelemahan media cetakan menurut Arsyad (2002:39) antara lain:

1. sulit menampilkan gerak dalam halam media cetakan.
2. Biaya percetakan akan mahal apabila ingin menampilkan ilustrasi, gambar, fhoto, yang berwarna warni
3. Proses percetakan media sering memakan waktu beberapa hari sampai berbulan-bulan, tergantung kepada peralatan percetakan dan kerumitan informasi pada halaman cetakan
4. Perbagian unit-unit pelajaran dalam media cetakan harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak terlalu panjang dan dapat membosankan siswa.
5. Umumnya media cetakan dapat membawa hasil yang baik juga jika tujuan pelajaran itu bersifat kognitif. Jarang sekali media cetakan terutama teks terprogram yang mencoba menekankan persaan, emosi, atau sikap.
6. Jika dirawat dengan baik, media cetakan cepat rusak atau hilang.

Komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas siswa. Seperti diketahui, komik memiliki banyak arti, yang disesuaikan dengan tempat masing-masing komik itu berada. Secara umum, komik sering diartikan sebagai cerita bergambar. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita, gambar yang terdapat dalam komik membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Komik adalah media komunikasi visual dan lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang lebih mengandalkan indra visual untuk menyerap informasi.

Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran merujuk pada sebuah proses komunikasi antara pembelajar (siswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Penyajian bahan ajar seperti ini tampaknya cocok sebagai media ajar bagi para siswa SMA yang pada dasarnya tertarik dan menggemari gambar-gambar. Selain dapat memotivasi siswa untuk berkreasi, pemecahan masalah belajar melalui pembelajaran

seperti ini merupakan salah satu bentuk pengembangan kreativitas yang efektif. Komik-komik bahan ajar membutuhkan kreativitas dalam menyampaikan pesan agar tampak lebih jelas, memudahkan dalam belajar, serta menyenangkan. (<http://debian.petra.ac.id>). Media komik bisa menjadi sebuah alat bantu dalam pendidikan karena dapat menyampaikan informasi secara efektif dan efisien karena cocok dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SMA.

Sebagai salah satu media visual komik tentunya memiliki kelebihan sendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (1997:22) adalah:

1. Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.
2. Memudahkan anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
3. Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain
4. Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain

Media komik disamping mempunyai kelebihan juga mempunyai kelemahan dan keterbatasan dalam hal-hal tertentu. Menurut Trimo (1997:21) kelemahan media komik antara lain:

1. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar

2. Ditinjau dari bahasa komik hanya menggunakan kata-kata atau kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggung jawabkan
3. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan atau sinting.

Media komik dalam penelitian ini tidak menggunakan kata-kata atau kalimat-kalimat yang kurang dipertanggung jawabkan tetapi menggunakan kata-kata yang mengandung pesan-pesan pengetahuan. Gambar-gambar pelaku kekerasan diganti dengan contoh-contoh perilaku bernuansa moral.

Nilai edukatif media komik dalam proses belajar mengajar tidak diragukan lagi. Menurut Sudjana dan Rivai (2002:68) menyatakan media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya. Untuk penentuan media komik sebagai media pembelajaran Sejarah dilakukan dengan cara memilah dan memilih dari buku komik yang sudah ada dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. kesesuaian antara isi cerita dalam buku komik dengan materi pelajaran sejarah
- b. kebenaran isi materi dalam buku komik dibandingkan dengan sumber sejarah yang ada, seperti: waktu kejadian, tempat, tokoh dan proses terjadinya peristiwa,
- c. bentuk penyajian buku komik, meliputi gambar-gambar dan bahasa yang digunakan harus mudah di pahami siswa dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku.

6. Tinjauan Tentang Hasil Belajar Sejarah

Menurut teori kognitif, belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, lebih dari itu belajar melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Bagi aliran kognitif ini tingkah laku individu senantiasa didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi, di dalam situasi belajar individu harus terlibat langsung yang pada akhirnya ini akan memperoleh insight untuk memecahkan masalah (Tim MKDK, 2005:17). Begitupun dalam aplikasinya, seperti teori piaget yang merupakan salah satu tokoh teori kognitif (dalam Tim MKDK, 2005:20) mengaplikasikan teorinya sebagai berikut: (a) menentukan tujuan-tujuan intruksional. (b) memilih materi pelajaran. (c) menentukan topik-topik yang mungkin dipelajari secara aktif oleh siswa. (d) menentukan dan merancang pembelajaran yang cocok. (e) menyiapkan berbagai pertanyaan yang bisa memacu kreatifitas siswa untuk berdiskusi dan bertanya. (f) mengevaluasi proses hasil belajar.

Terlibat langsung siswa dalam belajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Begitupun hasil belajar sejarah siswa tidak terlepas dari kemampuan siswa memahami dan memaknai materi sejarah atau peristiwa sejarah. Apalagi hasil belajar yang dituntut adalah hasil belajar yang berupa ingatan serta pemahaman peristiwa sejarah atau materi sejarah. Dengan ingatan serta pemahaman tersebut nantinya mereka akan mendapatkan makna dari peristiwa sejarah atau materi sejarah yang diajarkan.

Menurut ankersmith (1978:369-378) “ makna sejarah” dapat diberi empat macam tafsiran, yaitu sebagai berikut

1. Kita dapat menafsirkan pertanyaan mengenai sejarah, sebagai sebuah pertanyaan mengenai tujuan akhir, yang dilasanakan dalam perjalanan proses sejarah. Dalam makna dan tujuan proses historis ini, kita harus memberikan atau menerapkan suatu makna kepada sejarah, karena baru demikian perbuatan kita baru dapat disusun secara kait mengkait, lagi pula dapat diarahkan ke hari depan. Kita mempunyai kewajiban etis untuk menggambarkan hari depan dan juga makna sejarah. Karena makna sejarah terletak pada kemampuan kita, agar secara bebas dan kesadaran penuh mengenai tanggung jawab etis kita dapat memilih, bagaimana wajah hari depan itu dan bagaimana kita secara optimal dapat member makna dan isi kepada sejarah itu
2. Sebagai pertanyaan mengenai arti proses sejarah. Dalam hal ini makna sejarah memang tidak terdapat dalam proses sejarah yang disusun oleh fakta-fakta, akan tetapi harus didasarkan fakta-fakta tersebut. Ini berarti, kita mengatakan sesuatu mengenai hari depan belum kita maklumi. Kita harus menafsirkan proses sejarah, sejauh kita mengetahui proses situ.
3. Sebagai pertanyaan mengenai tujuan dan gunanya pengkajian sejarah. Dalam hal ini guna pengetahuan sejarah yaitu: pertama-tama dapat dijawab, bahwa mencari dan memperoleh pengetahuan mengenai masa silam menghasilkan kepuasan intelektual. Sejarah dapat digunakan sebagai bahan pelajaran, sejarah mengajarkan sesuatu kepada kita dan seorang sejarawan harus menunjukkan kepada kita ajaran-ajaran mana yang dapat kita petik dari sejarah. Masuk akal, bahwa kita dapat belajar dari masa silam. Kita belum mengetahui masa yang akan datang, masa kini belum kita cerna, jadi hanya masa silam lah yang merupakan gudang pengetahuan bagi kita. Pengajaran sejarah dapat mengajarkan kepada kita, bagaimana dalam situasi tertentu kita harus bertindak. Kedua, mengapa pengkajian sejarah berguna bagi kita. Setiap perbuatan ada artinya, yang terarah kepada tujuan dan yang dapat dipertanggung jawabkan, mengandaikan pendapat yang benar mengenai identitas kita.
4. Sebagai pertanyaan mengenai arti pengkajian sejarah.

Dari makna sejarah diatas terlihat jelas bahwa pemahaman sejarah sangatlah penting. Dan untuk melihat apakah siswa memahami peristiwa yang diajarkan atau tidak, maka dilakukan pengujian atau evaluasi hasil belajar.

Mengenai maksud dari hasil belajar banyak didefinisikan yang diberikan oleh para ahli. Menurut pendapat Nana (2002:2) bahwa: “hasil

belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu pelajaran. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yaitu perubahan tingkah laku dalam ranah kognitif, efektif dan psikomotor.

Jadi hasil belajar diperoleh siswa setelah adanya kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa dari tes yang peneliti berikan pada setiap akhir proses belajar mengajar.

B. Landasan teori

Belajar merupakan kegiatan sehari-hari bagi siswa. Kegiatan itu ada yang dilakukan disekolah, dirumah dan bahkan dimana saja. Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan prilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner (1966:10-11) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu penalaman langsung(*enactive*), penalaman pictorial/gambar(*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Menurut teori Bruner, proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu aturan melalui contoh-contoh yang menggambarkan (mewakili) aturan yang menjadi sumbernya. Semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah

informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan.

Levie & Levie (1975) menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep.

C. Penelitian Yang Relevan

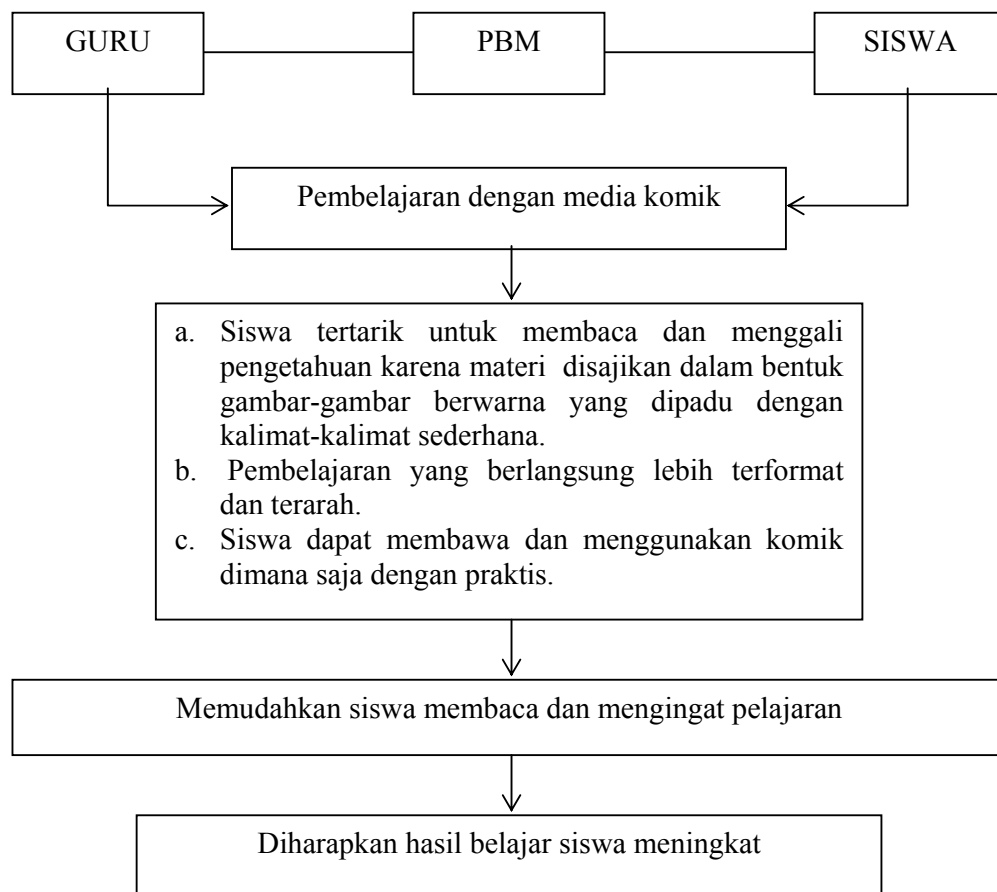
Menurut Ernie Oktaviani (2009) dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Bahan Kimia Disekitar Kita kelas VIII SMP N 2 Padang". Menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media komik dengan hasil belajar kimia. Bedanya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah Ernie Oktaviani melihat hasil belajar secara keseluruhan akan tetapi saya meneliti tentang pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar pemahaman sejarah siswa.

D. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan teori sebelumnya dan indikator pencapaian hasil di atas, kita ketahui bahwa pokok bahasan Pengaruh Barat di Indonesia pada Masa Kolonial merupakan salah satu materi pelajaran yang menuntut banyak membaca, latihan, hafalan, dan pemahaman. Agar siswa dapat memahami materi pelajaran ini secara keseluruhan maka siswa harus aktif menggali dan mengolah pengetahuan yang diperolehnya dengan banyak membaca.

Salah satu cara yang dapat meningkatkan minat siswa untuk membaca adalah pembelajaran dengan menggunakan media komik. Komik sebagai media pendidikan dapat dimanfaatkan pada pembelajaran. Komik dapat dijadikan pedoman atau buku pegangan unik yang mudah disimpan dan dibawa serta dapat dibaca kapan saja. Dengan menggunakan media komik, siswa dapat termotivasi dan memiliki minat untuk membaca dan belajar sehingga diharapkan pembelajaran menjadi efektif dibandingkan pembelajaran dengan metoda ceramah.

Berdasarkan hal di atas, maka dapat digambarkan kerangka konseptual sebagai berikut:



E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara yang tingkat kebenarannya harus di uji. Berdasarkan latar belakang dan kajian teori dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini adalah: “siswa yang diajarkan dengan menggunakan media komik lebih tinggi hasil belajar pemahamannya dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media komik”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media komik terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMA N 8 Padang . hasil belajar yang didapat pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar sejarah siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 25.19 dan kelas kontrol 23.19. Setelah dilakukan uji t diperoleh $t_h = 2.13$. dan $t_t = 1,69$ ($t_h > t_t$) dan hipotesis diterima. Berdasarkan analisis diatas dapat disimpulkan penggunaan media komik bagus untuk meningkatkan hasil belajar pemahaman siswa kelas XI SMA N 8 Padang

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Guru hendaknya lebih kreatif lagi dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat memotifasi siswa.
2. Pembelajaran menggunakan media komik dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pada pembelajaran sejarah di sekolah.
3. Penelitian ini masih terbatas pada materi masa pendudukan jepang di idonesia, diharapkan ada penelitian lebih lanjut mengenai materi sejarah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aoko no heya. (<http://www.google.com>).
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- BNSP. 2006. *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*.
- Conny Semiawan dkk. 1992. *Pendekatan Keterampilan Proses*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.
- I Gde Widja. 1989. *Dasar-dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta : Depdikbud.
- Moedjiono dan Moh. Dimyanti. (1991). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: P2LPTK.
- Masnur Muslich. (2007). *KTSP Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Sudjana. (2002). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Redaskarya.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, dkk. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta : Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.