

# Penerapan Media Pembelajaran Buku Komik untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran IPS Tema Lingkungan Pokok Bahasan Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan di SDN Tamanbaru Banyuwangi

*(The Use of Comic-book as a Learning Medium to Improve the Third Grade Students' Motivation and Learning Achievement in Social Science Subject about Environment with the Topic of Identifying the Kinds of Occupation at SDN Tamanbaru Banyuwangi)*

Nina Kurnia Dewi, Rahayu, Chumi Zahroul Fitriyah  
Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)  
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121  
E-mail: [chumizahroul@yahoo.com](mailto:chumizahroul@yahoo.com)

## Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tamanbaru Banyuwangi dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III mata pelajaran IPS dengan tema lingkungan pokok bahasan mengenal jenis-jenis pekerjaan di SDN Tamanbaru Banyuwangi melalui penerapan media pembelajaran buku komik. Permasalahan yang menjadi latar belakang diadakannya penelitian ini adalah pengembangan media yang dilakukan oleh guru masih belum optimal, sehingga kecenderungan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran juga masih rendah. Penyampaian materi pembelajaran yang kurang menarik tersebut memberikan pengaruh pada tingkat motivasi dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian terdiri atas 37 siswa. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Penelitian dengan menerapkan media pembelajaran buku komik ini dilaksanakan selama dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran buku komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Tamanbaru Banyuwangi. Peningkatan motivasi belajar siswa dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 24,46%, dengan kriteria meningkat dari rendah menjadi tinggi. Peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 20,07% dan telah memenuhi target kriteria sangat tinggi. Selain itu, penerapan media pembelajaran buku komik juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara klasikal dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 22,43% dari kriteria kurang menjadi memuaskan. Peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 10,25%, dan telah mencapai target kriteria sangat memuaskan.

**Kata Kunci:** motivasi dan hasil belajar, media pembelajaran buku komik, penerapan

## Abstract

*This research was conducted at SDN Tamanbaru Banyuwangi in order to improve the third grade students' motivation and learning achievement in social science subject about environment with the topic of identifying the kinds of occupation through the use of comic-book as a learning medium. The problem, that could be the background of this research, was the media development done by the teacher was not optimal yet, so that the students' preference to be active in teaching learning process was low. The disinterested of learning material explanation gave the effect of the students' motivation and learning achievement. This research design was classroom action research with 37 students as the respondents. The data collection method used observation, interview, test, and documentation. This research was carried out in two cycles. The research result showed that the use of comic-book as a learning medium could improve the third grade students' motivation in learning social science at SDN Tamanbaru Banyuwangi. The percentage results of this research showed that the improvement of the students' learning motivation from pre-cycle to cycle 1 was 24.46% with the criteria of increasing from low to high. The improvement of the students' learning motivation from cycle 1 to cycle 2 was 20.07% and it had achieved the criteria target of very high. Besides, the use of comic-book as a learning medium could improve the students' achievement classically from pre-cycle to cycle 1 as much as 22.43% with the criteria of less enough to become satisfying. The improvement of the students' learning achievement classically from cycle 1 to cycle 2 was 10.25% and it had achieved the criteria target of very satisfying.*

**Keywords:** Motivation and Learning Achievement, Comic-book as a Learning Medium, the use

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan pondasi kehidupan bangsa yang sangat menentukan kualitas hidup bangsa di mata dunia. Tidak dapat dipungkiri bahwa faktor penentu maju tidaknya suatu negara selalu dipengaruhi oleh mutu pendidikannya. Oleh sebab itu, untuk mencapai kemajuan yang sejak dulu telah menjadi cita-cita bangsa, masyarakat Indonesia perlu bersatu untuk meningkatkan kinerja sistem pendidikan agar tercipta generasi penerus bangsa yang berkualitas baik dari segi spritual, intelegensi, maupun ketrampilan. Untuk mencapai suatu sistem pendidikan yang baik maka diperlukan adanya sarana penunjang, kurikulum yang terintegrasi, dana yang cukup, peralatan yang memadai baik dari segi kuantitas maupun kualitasnya dan yang paling penting adalah adanya dukungan dari tenaga-tenaga kependidikan baik dari lembaga-lembaga pendidikan, kepala sekolah, guru, pengawas, orang tua, dan sebagainya. Apabila semua personal pendidikan sudah bekerja sesuai dengan sistem dan prosedur yang telah ditetapkan, maka kemajuan pendidikan Indonesia tidak akan menjadi hal yang sulit untuk diwujudkan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui IPS, peserta didik diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga negara yang berguna bagi agama, nusa, dan bangsa. Dalam pembelajaran IPS, guru harus bisa menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya melalui penerapan media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN Tamanbaru Banyuwangi pada tanggal 6 Juli 2013 diperoleh informasi bahwa kenyataan yang dihadapi guru yaitu mata pelajaran IPS dirasakan kurang optimal diserap oleh siswa. Dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, keaktifan siswa dalam pembelajaran terlihat saat siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru. Saat guru memberikan penjelasan siswa terlihat kurang antusias. Keengganan belajar yang terlihat menonjol seperti siswa sering menguap, posisi duduk yang tidak tegap, dan ramai menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Kondisi tersebut dapat disebabkan karena kurang semangatnya siswa dalam mengikuti pelajaran. Pengembangan media yang dilakukan oleh guru masih belum optimal, karena kecenderungan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran juga masih rendah. Penyampaian materi pembelajaran yang kurang menarik akan memberikan kesan kepada siswa bahwa pelajaran tersebut menjenuhkan, karena siswa tidak termotivasi untuk mempelajarinya.

Hasil observasi secara langsung yang dilakukan di kelas III SDN Tamanbaru Banyuwangi menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa secara klasikal masih tergolong rendah yaitu sebesar 35,54%.

Sedangkan, hasil observasi terhadap hasil belajar siswa SDN Tamanbaru Banyuwangi menunjukkan bahwa skor pencapaian hasil belajar siswa sebesar 55,54% yang menunjukkan kategori kurang. Oleh karena itu, siswa perlu dibantu untuk dapat mencapai peningkatan hasil belajarnya pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran buku komik. Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III tema lingkungan pokok bahasan mengenal jenis-jenis pekerjaan di SDN Tamanbaru Banyuwangi melalui penerapan media pembelajaran buku komik. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III tema lingkungan pokok bahasan mengenal jenis-jenis pekerjaan di SDN Tamanbaru Banyuwangi melalui penerapan media pembelajaran buku komik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Upaya tersebut direalisasikan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Buku Komik untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran IPS Tema Lingkungan Pokok Bahasan Mengetahui Jenis-jenis Pekerjaan di SDN Tamanbaru Banyuwangi".

## Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Tamanbaru Banyuwangi. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Tamanbaru Banyuwangi. Jumlah siswa di kelas tersebut 37 siswa yang terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

### 1) motivasi belajar siswa

Data penelitian mengenai motivasi belajar diperoleh dari hasil observasi dengan berpatokan pada kelima indikator motivasi yang sudah dibuat. Peneliti menjabarkan lebih lanjut mengenai aspek-aspek yang akan diamati dalam indikator sebagai berikut.

Tabel 3.1 Aspek yang Diamati pada Masing-Masing Indikator Motivasi

NO	INDIKATOR	ASPEK
1.	Minat	a. Memperhatikan dengan sungguh-sungguh
		b. Mendengarkan penjelasan guru atau teman
		c. Tidak sering meninggalkan

		kelas dengan sengaja
		d. Mencatat bagian-bagian penting yang dijelaskan guru atau teman
NO	INDIKATOR	ASPEK
2.	Semangat belajar	a. Bertanya pada guru atau teman jika ada materi yang tidak dimengerti b. Bertanya pada guru atau teman jika tidak memahami tugas yang diberikan c. Rasa ingin tahu besar dan antusias mengikuti pelajaran d. Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh
3.	Tanggung jawab	a. Mengerjakan tugas dari guru dengan segera b. Tidak mencontek pekerjaan teman c. Tekun mengerjakan tugas d. Mengerjakan tugas dengan tepat waktu
4.	Reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus yang diberikan guru	a. Memperhatikan pertanyaan dari guru b. Menjawab pertanyaan dari guru dengan segera c. Memberi reaksi yang tepat terhadap stimulus dari guru d. Keseriusan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru
5.	Rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru	a. Tidak suka mengeluh saat guru memberikan tugas b. Berpartisipasi mengerjakan tugas dari guru c. Mengerjakan tugas sesuai dengan aturan yang ditetapkan oleh guru d. Tekun bekerjasama dalam kelompok

Peneliti menentukan skor siswa untuk masing-masing indikator dengan cara sebagai berikut.

1. Apabila siswa memenuhi 4 aspek, maka siswa memperoleh skor 4
2. Apabila siswa memenuhi 3 dari 4 aspek, maka siswa memperoleh skor 3
3. Apabila siswa memenuhi 2 dari 4 aspek, maka siswa memperoleh skor 2
4. Apabila siswa memenuhi 1 dari 4 aspek, maka siswa memperoleh skor 1
5. Apabila siswa tidak memenuhi keempatnya, maka siswa memperoleh skor 0

Dari penentuan skor untuk masing-masing indikator diatas, dapat diketahui bahwa setiap siswa berhak

mendapatkan skor sesuai dengan aspek-aspek yang muncul dari setiap indikator motivasi belajar siswa tersebut.

Selanjutnya untuk menentukan tingkat motivasi belajar siswa dari hasil observasi, peneliti menentukan tingkat kategori motivasi belajar siswa dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kategori Skor Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa

NO	SKOR RATA-RATA	KRITERIA MOTIVASI BELAJAR
1.	0 – 19	Sangat rendah
2.	20 – 39	Rendah
3.	40 – 59	Sedang
4.	60 – 79	Tinggi
5.	80 – 100	Sangat tinggi

(Yousda dan Arifin, dalam maharani,2013:33)

Persentase motivasi belajar siswa dapat diperoleh melalui rumus sebagai berikut:

$$PM = \frac{Mn}{Mt} \times 100\%$$

Keterangan :

PM = persentase motivasi belajar siswa

Mn = Jumlah nilai/skor yang diperoleh siswa

Mt = Jumlah nilai/skor keseluruhan siswa

2) hasil belajar siswa

Rumus skor peningkatan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut.

$$PH = \frac{Hn}{Ht} \times 100\%$$

Keterangan:

PH = persentase pencapaian hasil belajar secara klasikal

Hn = Jumlah skor hasil belajar yang diperoleh

Ht = Jumlah skor maksimal hasil belajar

Kriteria hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.2 dibawah ini.

Tabel 3.3 Kriteria Hasil Belajar Siswa

Tingkat Penguasaan (%)	Hasil Penilaian	
	Nilai	Kualifikasi
80 ke atas	A	Sangat Memuaskan
70 – 79	B	Memuaskan
60 – 69	C	Cukup
50 – 59	D	Kurang

49 ke bawah	E	Sangat Kurang
-------------	---	---------------

(Poerwanti dan Masduki, 2008:6.18)

**Hasil dan Pembahasan**

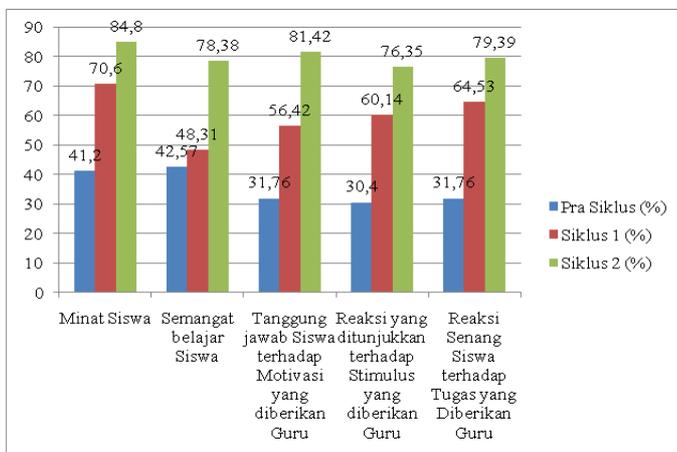
1) Motivasi Belajar Siswa

Peningkatan motivasi belajar siswa dilihat dari tiap indikator motivasi pra siklus sampai ke siklus 2 dapat dijelaskan pada Tabel 4.13 dan Gambar 4.7.

No.	Motivasi Belajar Siswa	Pra siklus (%)	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (%)
1	Minat Siswa	41.2	70.6	84.8
2	Semangat belajar Siswa	42.57	48.31	78.38
3	Tanggung jawab Siswa terhadap Motivasi yang diberikan Guru	31.76	56.42	81.42
4	Reaksi yang ditunjukkan terhadap Stimulus yang diberikan Guru	30.4	60.14	76.35
5	Reaksi Senang Siswa terhadap Tugas yang Diberikan Guru	31.76	64.53	79.39
Rata-rata		35.54	60	80.07

(Sumber data diolah 2014)

Berdasarkan Tabel 4.13 dan Gambar 4.7, hasil analisis observasi diperoleh bahwa pada siklus 1 motivasi belajar siswa meningkat dibandingkan dengan pra siklus. Begitu pula dengan motivasi belajar siswa pada siklus 2 meningkat dibandingkan dengan siklus 1. Pada pra siklus, motivasi belajar siswa masih rendah karena siswa kurang termotivasi secara aktif terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru belum sepenuhnya menguasai pengembangan media pembelajaran yang sebenarnya sangat penting untuk membangun motivasi belajar siswa.



Gambar 4.7 Diagram Motivasi Belajar Siswa pada Masing-Masing Indikator

Berdasarkan Tabel 4.13 dan Gambar 4.7, hasil analisis observasi diperoleh bahwa pada siklus 1 motivasi belajar siswa meningkat dibandingkan dengan pra siklus. Rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus 1 secara klasikal sebesar 60%. Pada siklus 1 motivasi belajar siswa meningkat sebesar 24,46% dari pra siklus. Begitu pula dengan motivasi belajar siswa pada siklus 2 meningkat dibandingkan dengan siklus 1. Peningkatan persentase motivasi belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 20,07%, yaitu dari 60% pada siklus 1 menjadi 80,07% pada siklus 2. Hal ini dikarenakan pada siklus 2, pembelajaran dilakukan dengan tetap menerapkan media pembelajaran buku komik. Namun, buku komik yang digunakan pada siklus 2 berbeda dengan siklus 1 sebagai upaya perbaikan. Buku komik yang digunakan pada siklus 2 lebih sederhana dan mengarah pada kehidupan sehari-hari, selain itu percakapan antar tokoh juga dibuat lebih fokus pada penyampaian materi dengan mengurangi percakapan-percakapan yang kurang penting.

2) Hasil Belajar Siswa

Analisis terhadap hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan dari pra siklus sampai siklus 2, berturut-turut dapat dilihat pada Tabel 4.14 dan Gambar 4.8 berikut ini.

Tabel 4.4 Analisis hasil belajar siswa Pra Siklus

No	Kategori	Frekuensi	Skor (%)
1	Sangat Memuaskan	1	2.7
2	Memuaskan	2	5.4
3	Cukup	10	27.03
4	Kurang	15	40.54
5	Sangat kurang	9	24.32
Total		37	100

Berdasarkan Tabel 4.4, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa yang dicapai yaitu sebanyak 1 siswa dengan presentase 2,7% sangat memuaskan, 2 siswa dengan presentase 5,4% memuaskan, 10 siswa dengan presentase 27,03% cukup, 15 siswa atau 40,54% kurang, dan 9 siswa atau 24,32% hasil belajarnya sangat kurang. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih terbilang rendah.

Tabel 4.8 Analisis hasil belajar siswa siklus 1

No	Kategori	Frekuensi	Skor (%)
1	Sangat Memuaskan	20	54.05
2	Memuaskan	7	18.92
3	Cukup	6	16.22

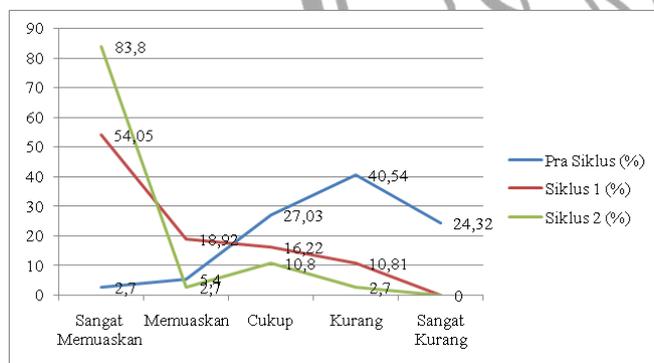
4	Kurang	4	10.81
5	Sangat kurang	0	0
Total		37	100

Pada tabel 4.8 diketahui hasil belajar siswa meningkat dibandingkan pada hasil belajar siswa pada prasiklus. Sebanyak 20 siswa atau 54,05% telah mencapai kategori sangat memuaskan, 7 siswa atau 18,92% memuaskan, 6 siswa atau 16,22% cukup, dan 4 siswa atau 10,81% kurang. Pada siklus 1 ini tidak terdapat siswa yang mencapai hasil belajar dengan kategori sangat kurang.

Tabel 4.12 Analisis hasil belajar siswa siklus 2

No	Kategori	Frekuensi	Skor (%)
1	Sangat Memuaskan	31	83.8
2	Memuaskan	1	2.7
3	Cukup	4	10.8
4	Kurang	1	2.7
5	Sangat kurang	0	0
Total		37	100

Tabel 4.12 diketahui hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria hasil belajar yaitu sebanyak 31 siswa atau 83,8% hasil belajarnya sangat memuaskan, 1 siswa memuaskan atau 2,7%, 4 siswa dengan hasil belajar cukup atau 10,8%, dan 1 siswa dengan hasil belajar kurang atau 2,7%.



Gambar 4.8 Diagram Hasil Belajar Siswa

## Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: a) penerapan media pembelajaran buku komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Tamanbaru Banyuwangi. Peningkatan motivasi belajar siswa dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 24,46%, dengan kriteria meningkat dari rendah menjadi tinggi.

Peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 20,07% dan telah memenuhi target kriteria sangat tinggi, b) penerapan media pembelajaran buku komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Tamanbaru Banyuwangi. Peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 22,43% dari kriteria kurang menjadi memuaskan. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 10,25%, dan telah mencapai target kriteria sangat memuaskan.

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka saran yang dapat diberikan penulis adalah; a) bagi siswa, sebaiknya siswa lebih sering dibiasakan belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, agar materi yang ingin disampaikan dapat diserap siswa secara optimal, salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar adalah media pembelajaran buku komik, b) bagi guru, guru dapat menjadikan media buku komik sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah mengenai motivasi dan hasil belajar yang rendah, c) bagi pihak sekolah, sebaiknya pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPS disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat agar lebih meningkatkan kompetensi siswa secara mandiri maupun kelompok sehingga motivasi belajar siswa semakin meningkat dan dapat memacu terbentuknya siswa yang aktif dan kreatif, d) bagi peneliti, sebaiknya peneliti dapat melaksanakan penelitian dengan jenis lain melalui pengembangan media pembelajaran yang telah digunakan dalam penelitian jenis PTK ini yaitu media buku komik agar hasil penelitian yang diperoleh lebih valid dan teruji, e) bagi peneliti lain, sebaiknya benar-benar mengamati dari segala aspek indikator motivasi belajar siswa agar pengamatan benar-benar valid sehingga dapat dilakukan penilaian secara objektif.

## Daftar Pustaka

- [1] Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [2] Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- [3] Atwi, Suparman. 2012. *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- [4] Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- [5] Dimiyanti Dan Mudjiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [6] Hidayati dan Mudjinem. 2008. *Bahan Ajar Cetak Pengembangan Pendidikan IPS*. Jakarta Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- [7] Masyud, S. M. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan, Penuntun Teori dan Praktik Penelitian Bagi Calon Guru, Guru dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga

Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).

- [8] Panen,dkk. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- [9] Poerwanti, Endang. Masduki. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- [10] Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- [11] Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [12] Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya Offset: Bandung.

