
PENINGKATAN PRESTASI DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI COVID-19 MELALUI MEDIA KOMIK BERKARAKTER PADA MATERI EFEKTIF DAN EFISIEN

Kis Murningsih

SMA Negeri 1 Pegandon Kendal

E-mail: kismurningsih24@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian ekperimental yang bertujuan untuk (1) mengetahui tingkat pencapaian KKM siswa Kelas X.8 SMA Negeri 1 Pegandon pada materi efektif dan efisien melalui penerapan media Komik berkarakter, dan (2) menyelidiki efektifitas peningkatan motivasi belajar siswa kelas X.8 SMA Negeri 1 Pegandon pada materi efektif dan efisien melalui penerapan media komik berkarakter. Teknik pengumpulan data melalui dokumen hasil tes dan angket atau kuesioner. sample penelitian berjumlah 35 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik berkarakter efektif dalam mendukung pencapaian nilai KKM siswa Kelas X.8 SMA Negeri 1 Pegandon pada materi perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku dengan kategori tinggi (68,57%). Motivasi belajar siswa tercapai dalam 48, 57% berkategori sedang, dan (51,43%) berkategori tinggi. Hasil penelitian ini merekomendasikan kepada guru untuk menggunakan media komik berkarakter sebagai sarana mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan dan lebih fokus pada materi pelajaran.

Kata kunci: prestasi belajar, motivasi belajar, komik berkarakter

Abstract

This study is an experimental study that aims to (1) determine the level of achievement of KKM students in Class X.8 SMA Negeri 1 Pegandon on effective and efficient material through the application of character comics media, and (2) investigate the effectiveness of increasing student motivation in class X.8 SMA. Negeri 1 Pegandon on effective and efficient materials through the application of character comic media. Data collection techniques through test results in documents and questionnaires or questionnaires. The research sample amounted to 35 students. The results of this study indicate that the use of character comics media is effective in supporting the achievement of KKM scores of Class X.8 SMA Negeri 1 Pegandon students on trigonometric comparison material in right triangles with high category (68.57%). Students' learning motivation is achieved in 48, 57% in the medium category, and (51.43%) in the high category. The results of this study recommend teachers use character comics as a means to make it easier for students to understand the material presented and focus more on the subject matter.

Keywords: learning achievement, learning motivation, comic character

PENDAHULUAN

Guru Pembimbing merupakan salah satu guru yang dapat membentuk atau menciptakan manusia yang unggul dan memiliki kualitas diri yang matang. Di sinilah pendidikan berperan penting dalam membentuk investasi – investasi jangka panjang bagi seorang manusia. Pendidikan yang berhasil apabila dapat menciptakan manusia yang layak diterjunkan di masyarakat. Guru merupakan pendidik profesional sebagai pemeran utama dalam dunia pendidikan yang dinyatakan dengan kompetensi tertentu dan bersertifikat sehingga dinyatakan guru yang berpengalaman dan bertanggung jawab atas kelancaran proses belajar bagi siswanya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran seperti: motivasi, sikap siswa kemampuan verbal, rasa nyaman, dan ketrampilan guru dalam berinteraksi. Proses belajar pada manusia dapat dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan nilai sikap.

Perubahan ini bisa berupa konstan dan berbekas sehingga guru bisa menandai pentingnya proses belajar terhadap siswa dalam berupaya mewujudkan perubahan sikap dan tingkah laku sehari-hari. Masa pandemi Covid-19 telah mempengaruhi jalannya proses belajar, namun guru dapat memanfaatkan media yang bervariasi dan kreatif dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang penting dalam meningkatkan kualitas belajar agar berdampak pada hasil belajar bagi siswa tersebut.

Perkembangan teknologi di era global dalam bidang pendidikan saat ini menuntut kreativitas, efisiensi dan efektifitas dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisien dan efektifitas yang optimal salah satu yang dilakukan untuk mengurangi dominan penyampaian pembelajaran melalui ceramah yaitu dengan cara pemanfaatan media pembelajaran komik berkarakter. Selain itu, ketepatan memilih media pembelajaran ini diharapkan siswa mampu menyerap materi yang diajarkan dan materi yang disampaikan akantepat sasaran.

Pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu proses komunikasi transaksional yang sifatnya timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik atau guru dengan siswa ataupun siswa dengan sumber belajar lainnya dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam hal ini komunikasi antara kedua belah pihak yang disepakati oleh pihak-pihak terkait guru disini berperan menempati posisi kunci strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan peserta didik agar dapat mencapai tujuan yang optimal.

Motivasi menurut Eggen & Kauchak (2012) adalah suatu kekuatan yang memberienenergi, dorongan dan mengarahkan perilaku ke tujuan. Para peneliti menemukan terdapat korelasi yang tinggi antara motivasi dan prestasi (Mc Dermott, dkk dalam Eggen & Kauchak 2012). Secara umum motivasi adalah : (a) Memiliki sikap yang positif terhadap sekolah dan menggambarkan sekolah sebagai suatu yang menyenangkan; (b) Bertahan pada tugas – tugas yang sulit dan memiliki sedikit masalah di dalam pelaksanaannya; dan (c) Pengalaman belajar yang unggul dan mendalam di dalam proses

informasi. Siswa yang memiliki motivasi di dalam belajar akan berusaha untuk memahami topik- topik apakah mereka memerlukan topik yang secara instrinsik menarik atau tidak menarik dalam proses belajar. Dan mereka akan tetap memperhatikan usahanya dengan keyakinan bahwa pemahaman akan memberikan hasil yang bernilai dan bermanfaat.

Motivasi di dalam belajar ada 2 tipe, yaitu tipe motivasi instrinsik dan tipe ekstrinsik. Motivasi instrinsik adalah motivasi atau dorongan yang berasal dari dalam diri individu. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi atau dorongan yang berasal dari luar individu. Motivasi secara instrinsik, contohnya : siswa termotivasi karena mereka ingin memahami isi dari apa yang di pelajari dan mereka memandang belajar itu sebagai sesuatu hal yang berguna bagidiri mereka. Motivasi ekstrinsik berupa : hadiah / imbalan di dalam kelas yang di maksud hadiah-hadiah atau imbalan di dalam kelas yang memiliki beberapa tipe yang di dapat diberikan oleh guru dalam rangka memotivasi siswa. Ada hadiah / imbalan jangka pendek dan imbalan jangka panjang. Hadiah yang digunakan sehari-hari biasanya berupa pujian, bentuk perhatian, senyuman, *feedback*, dan lain-lain. Hadiah yang dipahami tiap bulan misalnya nilai-nilai ulangan, surat yang positif terhadap wali murid, penghargaan, hak-hak istimewa hadiah yang dipakai setiap tahun misalnya nilai ujian akhir, prestasi, beasiswa dan lain – lain. Dengan demikian siswa termotivasi secara ekstrinsik untuk belajar sungguh- sungguh dalam ujian karena mereka meyakini bahwa belajar akan menghantarkan kepada hasil ujian yang tinggi atau mendapatkan pujian dari guru dan orang tua.

Motivasi siswa-siswa di SMA Negeri 1 Pegandon masih sulit baik secara intrinsik maupun secara ekstrinsik dibuktikan bahwa nilai-nilai siswa yang masih rendah dan jumlah kehadiran siswa yang masih minim dengan daring ini karena guru bimbingan dan konseling masih sering melakukan *home visit* kerumah dan mendapati siswa- siswa banyak yang masih tidur di jam-jam pembelajaran. Siswa masih bergantung sekali sama guru sehingga butuh motivasi ektresik yang sangat, untuk membangkitkan gairah belajar siswa.

Selama ini masih banyak yang salah, ternyata seperti ini cara belajar efektif dan efisien menurut ahli Neurosains pada dasarnya otak kita berpotensi untuk menghafalkan informasi sebesar 2,5 pentabyte, atau setara dengan tiga juta jam memutar video youtube. Namun agar potensi otak dapat digunakan secara efektif, manusia harus belajar sungguh-sungguh. Belajar tak hanya bagi para siswa ataupun mahasiswa. Namun seluruh manusia karena sejatinya setiap manusia yang hidup di dunia akan haus dengan ilmu, baik ilmu dunia maupun ilmu akhirat. Berdasarkan pada penelitian – penelitian ilmiah oleh para ahli Neurosains, berikut cara belajar efektif dan efisien, yaitu (a) *Spaced repetition* atau pengulangan berkali – kali, untuk memaksimalkan belajar, belajar sebentar namun sering; (b) Temukan gaya belajarmu sendiri. Setiap orang mempunyai cara belajar efektif yang berbeda dengan yang lainnya. Ada yang cepat menangkap pelajaran dengan menonton tutorial video, ada juga yang belajar bersama – sama dengan teman, ataupun belajar sendiri dalam lingkungan yang sepi; (c) Tidur yang cukup. Tidur dan istirahat yang cukup merupakan hal yang vital dalam menyimpan informasi di dalam otak; (d) Fokus. Jika kamu orang yang suka menunda – nunda ketika akan belajar seperti contohnya *browsing* melalui *handpone*, kamu harus rela untuk mematikan ataupun men-silent semua perangkat elektronik apapun yang dapat mengganggu belajarmu; (e) Terapkan teknik podomoro. Atur

timer selama 25 menit untuk waktu belajar. kemudian ketika *timer* berbunyi gunakan waktu 5 menit untuk *break* atau istirahat agar pikiran menjadi lebih tenang dan rileks; (f) Selesaikan hal sulit lebih dulu. Menyelesaikan hal yang sulit terlebih dahulu setiap harinya adalah tips berikutnya. ketika kamu telah menyelesaikan hal lebih susah, perasaanmu akan menjadi lebih baik dan percaya diri tersebut. dan kamu akan termotivasi dengan hal yang lebih mudah; (g) Olahraga, meditasi, dan bersosialisasi. Terdapat beberapa aktivitas yang telah terbukti dapat mengembangkan kemampuan otakmu seperti olahraga, meditasi rutin, ataupun berdiskusi dengan teman – teman kamu. Hal – hal tersebut bertujuan merangsang pembentukan neuron – neuron baru dalam otak; (h) Belajar di lingkungan yang kaya visual. Kamu dapat menghafal dengan jauh lebih cepat dan efektif di lingkungan lebih kaya akan keragaman secara visual; (i) Belajar dengan menyenangkan namun serius. Sebuah studi *sains modern* mengatakan bahwa belajar *fun*/menyenangkan akan mempercepat kamu memahami dan mengingat suatu hal oleh sebab itu energi positif sangat penting dalam proses belajarmu; (j) Belajar dengan interval. Untuk dapat mengingat sesuatu dalam jangka waktu yang lama, ulangi belajarmu dengan berkala atau berinterval 30 % membaca, 70% mengulangnya; (k) Lakukan tes diri. Usahakan lakukan tes untuk dirimu sendiri secara cepat atas materi yang sudah dipelajari; (l) Jangan memaksakan diri. Ketika kamu sedang tidak mood untuk belajar, lakukan sesuatu yang dapat mengembalikan moodmu. tanpa ada paksaan dari orang lain. Jadi kesimpulan dari belajar efektif dan efisien adalah belajar yang dilakukan berulang dan dilakukan sering, rutin dan hati dalam keadaan yang menyenangkan atau fun.

Kondisi siswa Kelas X.8 SMA Negeri 1 Pegandon saat ini dinyatakan tidak sesuai dengan harapan. Hal ini dikarenakan pada masa pandemi Covid-19 para siswa harus belajar jarak jauh atau secara daring, sehingga motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran kurang nyaman dan tidak serius. Selain itu, keterbatasan waktu, ruang, dan biaya/kuota internet mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh para guru. Hal ini mengakibatkan rendahnya penguasaan konsep serta penurunan hasil belajar siswa. Maka dari itu diperlukan ide-ide kreatif untuk menciptakan pembelajaran yang tepat dan inovatif yaitu menggunakan media komik berkarakter.

Menurut (Anip Dwi Saputro 2015) Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Sebelum dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan motivasi siswa, komik harus dikembangkan dengan pertimbangan harus sesuai dengan kebutuhan siswa, alur cerita yang sesuai dengan umur siswa dan isi komik yang menarik sehingga media komik memiliki ciri khas dan menonjolkan gambar hingga cerita yang menggairahkan. Dengan demikian media komik pembelajaran dapat diperkenalkan dalam proses peningkatan motivasi kepada siswa agar lebih menarik karena menurut pengalaman selama ini belum pernah dipakai guru – guru matapelajaran di lingkungan sekolah SMA Negeri 1 Pegandon.

M.S.Gumelar (2011:7), komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan karakter menurut Maksudin

adalah cirri khas setiap individu berkenaan dengan jati dirinya, yang merupakan saripati kualitas batiniah/rohaniah, cara berpikir, cara berperilaku (sikap dan perbuatan lahiriah) hidup seseorang dan bekerja sama baik dalam keluarga, masyarakat, bangsa maupun negara. Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa komik berkarakter merupakan kumpulan gambar yang ditata dengan berisikan tokoh-tokoh yang memerankan sebuah cerita dengan berbagai karakter yang berbeda baik sikap, pikiran, dan tindakan sehingga pesan cerita tersampaikan kepada yang membacanya.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah (1) Apakah penggunaan media komik berkarakter dapat mendukung pencapaian nilai KKMsiswa Kelas X.8 SMA Negeri 1 Pegandon pada materi efektif dan efisien ?, dan (2) Apakah penggunaan media komik berkarakter efektif dalam memotivasi belajar siswa Kelas X.8 SMA Negeri 1 Pegandon pada materi efektif dan efisien ? Sedangkan tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk menyelidiki pencapaian KKM siswa Kelas X.8 SMA Negeri 1 Pegandon pada materi efektif dan efisien melalui penerapan media Komik berkarakter, dan (2) Untuk menyelidiki efektifitas peningkatan motivasi belajar siswa Kelas X.8 SMA Negeri 1 Pegandon pada materi efektif dan efisien melalui penerapan media Komik berkarakter.

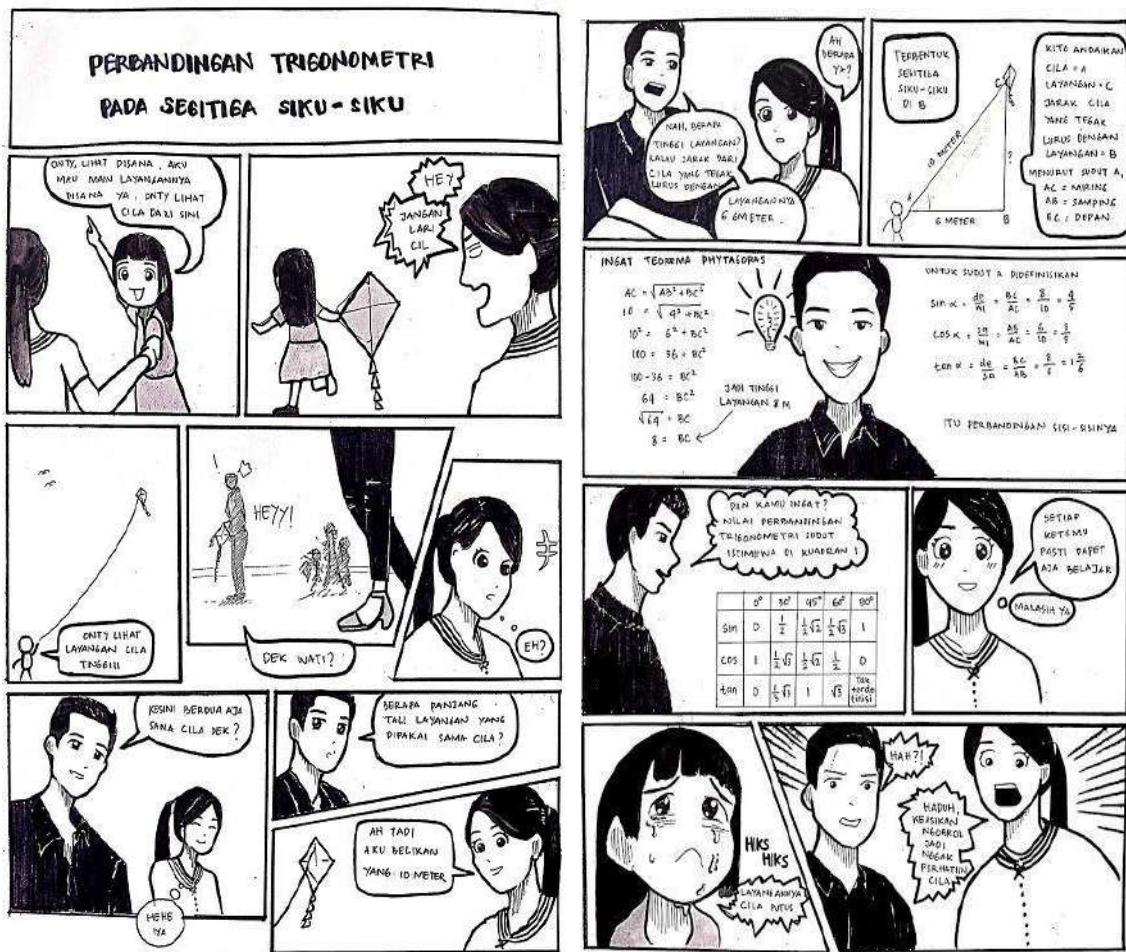
Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka dipilihlah solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas X.8 melalui media komik berkarakter pada materi. Harapannya media pembelajaran komik berkarakter ini dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas X.8 SMA Negeri 1 Pegandon.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimental, dengan subyek penelitian adalah sebanyak 35 siswa Kelas X.8 di SMA Negeri 1 Pegandon. Penelitian ini berfokus pada peningkatan prestasi dan motivasi belajar siswa pada materi efektif dan efisien penelitian dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2021/2022.

Metode pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi hasil tes (ulangan) siswa dan angket (kuesioner). Metode angket untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa setelah belajar dengan media komik berkarakter. Data angket dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui tingkat prestasi dan motivasi belajar siswa.

Instrumen pengumpul data utama adalah berupa komik berkarakter. Komik berkarakter ini bida digunakan pada semua mata pelajaran dengan tujuan untuk memotivasi belajara siswa dan menciptakan efisiensi dalam pembelajaran. Tokoh dalam komik dapat kita sesuaikan dengan kehidupan sehari-hari. Sebagaimana salah satu komik berkarakter mata pelajaran Matematika pada materi perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku berikut.



Gambar 1. Desain komik sebagai media pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran pada materi perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku dengan media komik berkarakter sebagai berikut.

Tabel 1. Tingkat Motivasi Belajar Siswa

Responden	Tingkat Motivasi		
	Rendah	Sedang	Tinggi
Siswa laki-laki	2 (5,71%)	5 (14,29%)	6 (17,14%)
Siswa perempuan	-	10 (28,57%)	12 (34,29%)
Jumlah	2 (5,71%)	15 (42,86%)	18 (51,43%)
Jumlah total Siswa		35 (100%)	

Berdasarkan data Tabel 1 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran pada materi perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku dengan media komik berkarakter berkategori tinggi (51,43%) dengan jumlah responden 18, berkategori sedang (42,86%) dengan jumlah responden 15 siswa, dan berkategori rendah (5,71%) dengan jumlah responden 2 siswa.

Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media komik berkarakter sangat membantu para siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di rumah secara daring selama masa pandemi Covid-19. Dengan demikian, siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan ingin memahami isi materi pelajaran yang disampaikan oleh guru mata pelajaran di SMA Negeri 1 Pegandon. Dari hasil wawancara dengan para siswa secara daring menyatakan bahwa para siswa semakin termotivasi dengan media pembelajaran menggunakan komik berkarakter, karena mereka menganggap mudah memahami isi materi dengan berbagai cerita gambar daripada mendengarkan ceramah melalui daring serta bertambah semangat untuk hadir secara daring mengikuti pembelajaran dari rumah. Selanjutnya untuk peningkatan hasil prestasi / hasil belajar siswa dapat ditunjukkan pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Tingkat Prestasi Belajar Siswa

Responden	Tingkat Prestasi		
	Rendah	Sedang	Tinggi
Siswa laki-laki	-	3 (8,57%)	10 (28,57%)
Siswa perempuan	-	8 (22,86%)	14 (40%)
Jumlah	-	11 (31,43%)	24 (68,57%)
Jumlah total Siswa		35 (100%)	

Berdasarkan data Tabel 2 menunjukkan bahwa prestasi/hasil belajar siswa kelas X.8 pada materi perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku berkategori tinggi (68,57%) dengan jumlah responden 24, kategori sedang (31,43%) dengan 11 responden, sedangkan yang berkategori rendah adalah tidak ada. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa prestasi belajar siswa pada contoh mata pelajaran matematika materi perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku telah mencapai nilai KKM. Hal ini disebabkan metode belajar yang efektif dan efisien melalui media komik berkarakter dapat memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar secara daring dengan disiplin dan dapat meningkatkan pemahaman isi materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan. Dari hasil wawancara dengan para siswa secara daring menyatakan bahwa siswa mampu memperoleh nilai target KKM pada mata pelajaran matematika karena pada materi perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku dengan menggunakan media komik berkarakter lebih mudah dipahami dibandingkan dengan penjelasan lisan melalui daring.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Penggunaan media komik berkarakter efektif dalam memotivasi belajar siswa Kelas X.8 SMA Negeri 1 Pegandon pada materi perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku berkategori tinggi (51,43%), dan (2) Penggunaan media komik berkarakter dapat mendukung pencapaian nilai KKM siswa Kelas X.8 SMA Negeri 1 Pegandon pada materi perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku berkategori tinggi (68,57%).

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian di atas, maka dapat kami sampaikan beberapa saran sebagai berikut; (a) Guru diharapkan menggunakan media komik sebagai salah satu media dalam pembelajaran, sebab media komik dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, dan (2) Guru sebaiknya menggunakan media komik ini, sebab penggunaan media komik dapat mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan dan lebih fokus pada materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, Djamarah. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Dimiyati, Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eggen, Paul & Kauchak. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajar*. Konten dan Keterampilan Berfikir. Jakarta: Indeks
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making-Cara Membuat Komik*. Jakarta: Indeks
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstul : Konsep dan Aplikasi*. Bandung : PT.Refika Adiatama
- Rosyid, Zaiful dkk. 2019. *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara
- Saputro, Anip Dwi. 2015. *Aplikasi Komik sebagai Media pembelajaran*. MUADDIB
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Syaiful Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas