

PERAN KOMIK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DI MI AL-QUR'AN KEDIRI

Nazhifatul Ulfah

Pascasarjana UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

nazhifatululfah@gmail.com

Agus Purwowidodo

UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

widodopurwo74@gmail.com

Abstrak

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu cabang ilmu yang tak asing lagi persoalannya dalam dunia pendidikan, yakni sulitnya memahami dan mengingat. Terlebih untuk tingkat pendidikan dasar yang dituntut untuk memahami peristiwa lampau yang mereka masih sangat dini dalam mendefinisikan segala cerita yang tersirat dan mengingat segala keadaan yang terungkap. Sedangkan semua itu membutuhkan gambaran yang tampak agar siswa mampu berekspresi dengan tepat dan lebih memberi kesan juga warna bagi lika liku pemahaman siswa. Jenis dari penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Dalam hal ini, komik yang akan dikembangkan mengikuti model pengembangan Borg and Gall. Tujuan dari pengembangan produk sebagai solusi dari salah satu problema pendidikan terkait dengan penyampaian materi. Uji coba penelitian dan pengembangan media komik ini berlangsung di MI al-Qur'an Kediri. Hasil penelitian untuk menguji kelayakan produk/ media dapat ditunjukkan oleh rata-rata data tingkat kevalidan produk dari ahli materi sebesar 92% dengan keterangan valid tanpa revisi. Dari ahli desain sebesar 86% dengan keterangan valid tanpa revisi. Dari responden sebesar 86% dengan keterangan valid tanpa revisi. Untuk pengujian kelayakan produk, dilakukan uji T serta uji N-Gain yang mana diperoleh angka signifikansi 0,003 dan $t_{hitung} = 3,273 > t_{tabel} = 0,040$ dengan keterangan kelas eksperimen (menggunakan media) perbandingan hasil lebih besar dari kelas kontrol (tanpa media) dari uji T dan diperoleh rata-rata siswa dari kelas kontrol berinterpretasi sedang dengan keterangan 9 siswa cukup efektif dan 7 siswa kurang efektif, sedang dari kelas eksperimen diperoleh rata-rata siswa berinterpretasi tinggi dengan keterangan 15 siswa efektif menggunakan media komik. Dari data yang terkumpul menunjukkan bahwa media komik pada materi IPS lebih memberi kontribusi yang positif dari pada tanpa menggunakan media. Sehingga media komik ini layak untuk dikonsumsi publik dan diterapkan pada dunia pendidikan.

Kata kunci: Komik Digital, Pemahaman Siswa, Media

Abstract

Social Sciences is a branch of science that is no stranger to problems in the world of education, namely the difficulty of understanding and remembering. Especially at the basic education level, which is required to understand past events, they are still very early in defining all the implied stories and remembering all the circumstances that were revealed. Meanwhile, all of this requires a visible picture so that students are able to express expectations correctly and give more impression and color to the intricacies of students' understanding. The type of this research is research and development. In this case, the comic that will be developed follows the Borg and Gall development model. The aim of product development is as a solution to one of the educational problems related to the delivery of material. This comic media research and development trial took place at MI al-Qur'an Kediri. The results of research to test the suitability of products/media can be shown by the average product validity level data from material experts of 92% with valid information without revision. From design experts, 86% with valid information without revision. Of the respondents, 86% had valid information without revision. To test the suitability of the product, the T test and N-Gain test were carried out, which obtained a significance figure of 0.003 and $t_{count} = 3.273 > t_{(table)}$

0.040 with the explanation that the experimental class (using media) compared the results to be greater than the control class (without media) from T test and obtained an average of students from the control class with moderate interpretation with the statement that 9 students were quite effective and 7 students were less effective, while from the experimental class the average of students obtained a high interpretation with information that 15 students were effective in using comic media. The data collected shows that comic media in social studies material makes a more positive contribution than without using media. So that this comic media is suitable for public consumption and applied to the world of education.

Keywords: Digital Comics, Student Understanding, Media

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran dari pengirim ke penerima pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk belajar seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed material*), komputer, dan instruktur.^{1,2,3,4} Media yang sering digunakan guru dalam menyampaikan pesan dan dianggap memudahkan daya tangkap serta daya ingat siswa adalah media visual seperti gambar.⁵

Tingkat pendidikan Madrasah Ibtidaiyah sederajat merupakan kumpulan anak dengan usia berkisar $\pm 6 - 12$ tahun yang mulai melakukan kegiatan belajar dan memahami segala ilmu melalui alat tulis dan alat baca secara formal dan terstruktur.⁶ Masa perkembangan tersebut merupakan masa operasional konkret yang mana anak kecil pada usia tersebut masih minim akan pengetahuan dan pengalaman sehingga mengalami kesulitan ketika berhadapan dengan segala hal yang abstrak, oleh karena demikian adanya materi yang hendak disampaikan alangkah baiknya memanfaatkan media terlebih media dengan gambar sesuai dengan dunia anak itu sendiri.⁷

Penggunaan media pembelajaran sesuai dengan paradigma *student centered learning* yang mana pembelajaran berpusat pada siswa dan guru tidak lagi menjadi pusat informasi melainkan lebih berperan sebagai fasilitator dan mediator.⁸ Paradigma tersebut menjadikan keberadaan media sangatlah penting bagi keberlangsungan pembelajaran, sehingga

¹ Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Tahta Media Grup, 2021).

² Sadiman Arief, *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Press, 1996).

³ Yusuf hadi Miarso, *Media Instruksional. Pusat TKPK* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2003).

⁴ Heinich R. et all, *Instructional Media and Tecnologies for Learning*, 5th ed. (New York: Macmillan Publishing Company, 1996).

⁵ Mega Dwi Susanti, "Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di MI Islamiyah 1 Surowono Badas Kediri," *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 2, no. 1 (2021).

⁶ Mera Putri Dewi, Neviyarni, and Irdamurni, "Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar"* VII (2020).

⁷ Dini Palupi Putri, "Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 2, 2018.

⁸ Linna Meilia Rasiban, "Penerapan Student Centered Learning (SCL) Melalui Metode Mnemonik Dengan Teknik Asosiasi Pada Mata Kuliah Kanji Dasar," *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2013, https://doi.org/https://doi.org/10.17509/bs_jbpsp.v13i2.290.

siswa mampu meningkatkan kualitas belajar dan pemahaman juga mengembangkan kualitas pribadinya.⁹

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga menekankan adanya penggunaan media pembelajaran pada setiap mata pelajaran di sekolah. Hal tersebut sebagaimana tertulis pada pasal 42 mengenai standar sarana dan prasarana bahwa “Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi media pendidikan, peralatan pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya guna menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Guru harus siap menggunakan media pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran”.

Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) merupakan materi pembelajaran yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu sosial (sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, sosiologi, dan ilmu social lainnya) yang di kolaborasikan menjadi satu kesatuan cabang ilmu pengetahuan dalam jenjang program pendidikan sekolah dasar dan menengah.¹⁰ Materi dalam Ilmu Pengetahuan Sosial kerap menemui problematika mengenai kesulitan dalam memahami dan mengingat materi terlebih pada kelas V tentang peristiwa di masa lampau.

Keterbatasan media pembelajaran juga memicu siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dengan hanya mengandalkan buku ajar dan penjelasan guru yang menggunakan metode ceramah, selain itu adanya permasalahan yang timbul dari guru yang meresahkan terhadap sumber belajar kaitannya dengan banyaknya materi IPS yang harus disampaikan terbatas dengan alokasi waktu yang ada, seperti materi mengenai sejarah, dan lain-lain. Hal ini disebabkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran serta proyektor dalam kegiatan belajar mengajar.¹¹ Penggunaan media pada pembelajaran IPS merupakan alternatif terbaik karena mampu mengemas materi menjadi lebih mudah dan menarik.¹²

Merujuk pada problematika pembelajaran tersebut, penulis menawarkan solusi berupa komik digital. Komik atau kartun merupakan cerita yang diilustrasikan dalam bentuk gambar.¹³ Komik merupakan bacaan yang populer di kalangan anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa.

⁹ Septi Dwi Putri and Desy Eka Citra, “Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS DI Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu Septi Dwi Putri & Desy Eka Citra,” *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education* 1, no. 1 (2019).

¹⁰ Silvia Tabah and Hati M Si, “Hubungan Antara Ilmu-Ilmu Sosial Dan IPS (Sumber Dan Materi IPS),” vol. 2 (Januari-Juni, 2018).

¹¹ Rosita, Dewi, Hamsi, Mansur, and Monry Fraick NGRS, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ips Dengan Pendekatan Kognitif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V MI,” *Journal of Instructional Technology* 1 (2020).

¹² Putri and Citra, “Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu Septi Dwi Putri & Desy Eka Citra.”

¹³ Nick Soedarso, “Komik: Karya Sastra Bergambar,” *Humaniora* 6, no. 4 (2015).

Komik biasanya diterbitkan dalam bentuk buku, namun dengan berkembangnya zaman saat ini komik juga diterbitkan dalam bentuk web.

Komik berbasis web (*webtoon*) merupakan komik yang didistribusikan melalui internet. *Webtoon* merupakan layanan juga aplikasi (*software*) yang memuat tampilan komik secara digital.¹⁴ Fenomena *webtoon* di Indonesia dimulai sejak tahun 2014 ketika meledaknya *line webtoon* Indonesia. *Webtoon* dapat berkembang dengan pesat di Indonesia, hal ini ditandai dengan menjamurnya *platform webtoon* di Indonesia.¹⁵ *Webtoon* dapat memberi kemudahan kepada pembaca, selain dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone*, cerita dan gambar yang ditawarkan jauh lebih menarik dibandingkan buku pelajaran.¹⁶

Permendiknas No. 16 Tahun 2007 juga telah menetapkan standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru bahwa salah satu standar kompetensi guru mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai dengan sekolah menengah yang berpusat pada kompetensi pedagogik yakni kemampuan untuk menggunakan dan mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan pembelajaran. Sedang pada kompetensi profesional yakni kemampuan untuk menggunakan dan mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan individu.

Komik berbasis digital merupakan media yang penting baik untuk pembelajaran maupun pembiasaan anak pada zaman sekarang. Komik digital mampu membantu pemahaman anak terhadap materi, mengembangkan imajinasi anak dengan gambar, sehingga anak diharapkan mampu belajar secara mandiri dan lebih mudah mengonkretkan serta mengingat atau memahami materi tersebut. Komik digital juga diharapkan mampu mengurangi dampak negatif anak terhadap gadget sehingga menjadi dampak positif bagi anak karena dapat belajar sambil bermain juga bermain sambil belajar dan tanpa sadar anak telah memahami materi dengan cara yang menyenangkan.

Adanya komik digital diharapkan mampu menjadi teman bagi anak ketika sendiri sehingga mampu mengisi kekosongan anak menjadi hal yang positif dan mengandung banyak manfaat. Manfaat komik digital juga hendak dirasakan oleh orang tua dan guru mapel terkait, dikarenakan mampu meringankan tanggung jawab mereka dalam memahami materi.

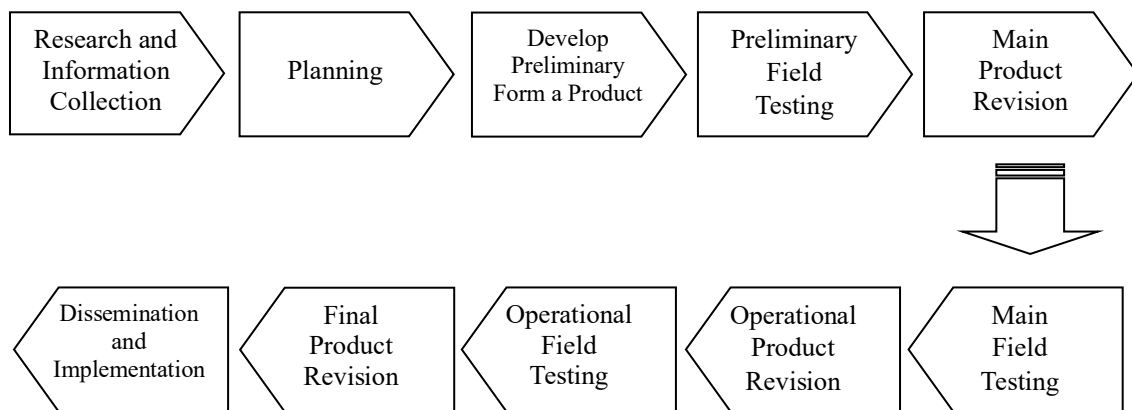
¹⁴ Annisa Fitriana Lestari, "Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital," *Jurnal Utu*, 2020.

¹⁵ Fauzana Alfiani and Tri Kurniawati, "Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran IPS (Ekonomi) di SMP" 1, no. 2 (2018).

¹⁶ Mery Berlian, Rian Vebrianto, and Musa Thahir, "Development of Webtoon Non-Test Instrument as Education Media," *International Journal of Evaluation and Research in Education* 10, no. 1 (March 1, 2021), <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i1.21007>.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) dikarenakan peneliti menciptakan produk untuk media pembelajaran yang kemudian dilakukan uji coba. Peneliti melakukan uji coba produk pada siswa kelas V MI Al Qur'an Kediri dikarenakan selain unggul, MI Al Qur'an merupakan lembaga MI dengan fasilitas lengkap mengikuti perkembangan zaman, seperti pembelajaran melalui proyektor. Langkah-langkah dalam proses pengembangan, peneliti berpedoman pada model penelitian dan pengembangan Borg and Gall, yaitu:



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan menurut Borg and Gall¹⁷

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* yang telah melalui validasi ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi dengan menggunakan skala likert sebagai teknik analisis data.¹⁸ Produk yang telah di validasi tersebut akan diuji cobakan pada lapangan secara langsung guna mengetahui kelayakan produk.

Uji coba dalam lapangan, peneliti melakukan dua tahap uji coba meliputi uji coba lapangan utama atau kelompok kecil dan uji coba lapangan akhir atau kelompok besar. Pengambilan sampel pada kelompok kecil menggunakan teknik *sample random sampling* sedangkan pada kelompok besar menggunakan dua jenis kelompok belajar yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik analisis data yang digunakan untuk pengujian kelayakan produk lapangan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas dan uji homogenitas yang dilakukan pada analisis tahap awal. Dan untuk analisis tahap akhir, peneliti menggunakan uji-T dan uji N-Gain.

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2015).

¹⁸ Dimiter Dimitrov, Dimiter M Dimitrov, and Phillip D Rumrill, "Pretest-Posttest Designs and Measurement of Change," *Work*, vol. 20 (IOS Press, 2003).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komik digital disusun berdasarkan materi pelajaran, KI, KD, dan indikator. Penulis membatasi pembuatan komik digital pada pembelajaran IPS materi masa penjajahan Portugis, Spanyol dan Belanda. Setelah membatasi dan menentukan materi, KI, KD, dan indikator, penulis mengganti dan menyusun teks materi menjadi sebuah alur cerita yang dilengkapi dengan gambar dan balon percakapan. Pembuatan komik dimulai dengan penggambaran secara manual sebagai gambaran atau konsep komik yang hendak didesain. Desain komik selanjutnya dilakukan secara digital melalui aplikasi Ibis Paint X.

Komik yang telah didesain secara digital akan dilakukan validasi kepada beberapa ahli meliputi ahli materi dan ahli media. Dalam hal ini, penulis mengambil tiga ahli pada setiap bidangnya baik ahli media maupun ahli materi. Setiap validator menguji kelayakan produk dengan melihat produk dan mengisi angket lembar validasi. Lembar validasi berisi angket skala likert sebagai instrumen pengumpulan data kuantitatif dan kolom komentar dan catatan sebagai instrumen data kualitatif. Skala likert digunakan untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk dan produk yang dikembangkan atau diciptakan.¹⁹ Berikut adalah tabel perskoran skala likert yang digunakan dalam penelitian ini:²⁰

Tabel 1. Table Penskoran Skala Likert

No	Penskoran	Keterangan
1.	Skor 1	Tidak layak
2.	Skor 2	Kurang layak
3.	Skor 3	Cukup
4.	Skor 4	Layak
5.	Skor 5	Sangat layak

Rumus skala likert yang digunakan untuk menganalisis data adalah:²¹

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan*.

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2009).

²¹ Riduwan and Sunarto, *Pengantar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2009).

Keterangan:

- P = Persentase kevalidan
 $\sum X$ = Jumlah skor jawaban dari validator
 $\sum Xi$ = Jumlah total skor ideal

Dari skor yang telah didapatkan, untuk dapat dipresentasikan dengan mudah dan jelas, selanjutnya dimasukkan kedalam bentuk kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut:

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Persentase	Kriteria	Keterangan
76% - 100%	Valid	Tidak perlu revisi
56% - 75%	Cukup valid	Tidak perlu revisi
40% - 55%	Kurang valid	Revisi
0% - 39%	Tidak valid	Revisi

Berikut data hasil validasi dari beberapa ahli:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Nama	Bidang Validasi	$\sum X$	$\sum Xi$	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Drs H. Jani, M.M., M.Pd.	Materi	46	50	92 %	Valid	Tidak perlu revisi
2.	Dr. Septianingrum, M.Pd	Materi	39	50	78 %	Valid	Tidak perlu revisi
3.	Iffatus Sholihah, S.Pd.	Materi	39	50	78 %	Valid	Tidak perlu revisi
4.	Ulin Nihayatil Qudsiyah, S.Pd	Media	43	50	86 %	Valid	Tidak perlu revisi
5.	Moch. Lukman Hakim, S.Pd	Media	29	50	58 %	Cukup Valid	Tidak perlu revisi
6.	Moch. Zaky Abdullah, S.Kom	Media	40	50	80 %	Valid	Tidak perlu revisi

Tabel 4. Hasil Kritik dan Saran Ahli Materi

No	Nama	Bidang Validasi	Kritik Dan Saran
1.	Drs. H. Jani, M.M., M.Pd	Materi	Ada beberapa bahasa yang digunakan dalam percakapan kurang interaktif
2.	Dr. Septianingrum, M.Pd	Materi	Jangan lupa diberi nomor halaman pada tiap halaman agar lebih sip
3.	Iffatus Sholihah, S.Pd	Materi	Peletakan balon percakapan lebih diperhatikan lagi.

4.	Ulin Nihayatil Qudsiyah, M.Pd	Media	Pemilihan warna kurang cerah dan bias ditambah dengan gradasi agar tidak monoton
5.	Moch. Lukman Hakim, S.Pd	Media	Jenis dan spasi pada font tolong dirapikan lagi
6.	Moch. Zaky Abdullah, S.Kom	Media	Ada beberapa tempat yang alangkah baiknya ditambah tekstur (seperti rerumputan) agar tidak terlalu polos

Berdasarkan data hasil validasi produk kepada beberapa ahli baik media maupun materi menunjukkan adanya kevalidan media berdasarkan tabel kualifikasi yang tertera. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil persentase yang mencapai 86 %, 58 %, dan 80 % pada validator ahli media dan 92 %, 78 %, dan 78 % pada validator ahli materi. Pada lembar validasi juga terdapat catatan yang berisi kritik atau saran di bawah tiap butir pertanyaan pada angket dan dilengkapi juga kolom komentar secara keseluruhan. Hasil angket dan komentar atau catatan yang telah ditulis validator menjadi bahan revisi penulis agar produk semakin baik dan layak.

Komik yang telah direvisi kemudian diuji coba. Pada tahap uji coba komik dalam rangka peningkatan belajar, penulis menggunakan pre-test (tes awal sebelum pembelajaran) dan post-test (tes akhir setelah pembelajaran) sebagai instrumen penelitian. Adanya pre tes dan pos test guna menentukan kadar pemahaman awal dan akhir tiap anak pada materi tersebut. Pembuatan soal pre tes dan post tes berdasarkan indikator materi dengan memperhatikan tujuan dan variabel dari penelitian yang hendak dilakukan.

Butir soal yang telah sesuai, akan dijadikan bahan pre tes dan post tes uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Untuk tahap uji coba yang pertama pada kelompok kecil. Penulis mengambil kelompok kecil dari menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu menentukan sampel sebagai responden sesuai pertimbangan peneliti dimana sudah dianggap mewakili dan tepat.²²

Tabel 5. Hasil Angket Kelompok Kecil

No	Nama	ΣX	ΣXi	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	A1	47	50	94 %	Valid	Tidak perlu revisi
2.	A2	50	50	100 %	Valid	Tidak perlu revisi
3.	A3	40	50	80 %	Valid	Tidak perlu revisi
4.	A4	46	50	92 %	Valid	Tidak perlu revisi
5.	A5	49	50	98 %	Valid	Tidak perlu revisi

²² E. Babbie, *The Practice of Social Research* (Belmont, CA: Wadsworth, 2004).

Komik yang telah melalui uji coba kelompok kecil akan dilakukan revisi yang kemudian hendak diuji cobakan pada kelompok operasional atau disebut dengan kelompok besar. Pada tahap ini, penulis mengambil populasi pada kelas V MI Al Qur'an. Seluruh siswa kelas V akan dilakukan uji coba homogenits terlebih dahulu guna memastikan bahwa kelompok yang diuji merupakan kelompok yang mempunyai variansi homogen. Uji homogenitas didasarkan pada data hasil *pre test*. *Pre test* merupakan soal terkait materi yang hendak disampaikan secara sederhana sebelum dilakukan perlakuan. *Pre test* ini berfungsi sebagai tolak ukur kemampuan siswa, sehingga jika terdapat peningkatan nilai atau hasil belajar, itu memang sebab pengaruh media pembelajaran bukan faktor lain.²³

Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS statistic 21 dengan taraf signifikan 0,05. Jika taraf signifikan $> 0,05$, maka kelompok yang dibandingkan mempunyai varian yang homogen. Jika taraf signifikan $< 0,05$ maka kelompok yang dibandingkan dikatakan tidak homogen. Hasil dari uji homogenitas tersebut yang kemudian dijadikan bahan dalam pengambilan sampel.

Table 6. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.859	1	36	.181

Berdasarkan analisis data uji homogenitas diatas dapat diketahui bahwa angka signifikansi 0,181. Karena nilai signifikasni diatas $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa populasi (seluruh siswa kelas V MI Al Qur'an) memiliki varian yang homogeny, sehingga pengambilan sampel pada kelompok besar menggunakan teknik *sample random sampling* yaitu pengambilan sampel dan populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Setelah dilakukan teknik *sample random sampling* dengan metode undian, maka diperoleh 19 siswa pada kelompok control (kelompok yang tidak menerima perlakuan media) dan 19 siswa pada kelompok eksperimen (kelompok yang menerima perlakuan media).²⁴

Perbandingan kelompok dalam populasi yang melibatkan kelompok-kelompok homogeny dapat di klaim bahwa perubahan yang terjadi yang menyebabkan perbedaan kelompok setelah perlakuan hanya disebabkan oleh pemberian perlakuan. Bila variansi tidak homogen maka

²³ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Andi, 2004).

²⁴ Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015).

perbedaan hasil setelah perlakuan, karena sebagian perbedaan adalah perbedaan dalam kelompok yang dibandingkan sebelum perlakuan.²⁵

Populasi yang telah dibagi menjadi sampel dan telah dianalisis melalui soal pre-test, siap untuk diberi perlakuan media (bagi kelompok eksperimen) dan diberi perlakuan secara konvensional (bagi kelompok kontrol). Setelah perlakuan, kedua kelompok tersebut diberi beberapa soal yang biasa disebut post-test. Post test digunakan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar dan membandingkan kualitas belajar. Penulis menganalisis peningkatan hasil belajar menggunakan teknik analisis data *n gain* dan untuk membandingkan kualitas belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, penulis menggunakan teknik analisis data *T test*.

T test (Uji T) digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua sampel. Pada penelitian ini data yang diuji adalah data *post-test* dari kelas eksperimen dan dari kelas kontrol. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan t-test untuk mengetahui signifikan perbedaan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Pengujian hipotesis menggunakan uji t dilakukan dengan lebih dulu menghitung *t* menggunakan rumus t_{hitung} angka t_{hitung} selanjutnya dikonfirmasi dengan t_{tabel} pada taraf signifikan. Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan kelompok yang dibandingkan memang berbeda secara signifikan. Uji T pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, maka hasil uji coba dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf 0.05 atau 5% sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan.

H_1 : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan.

Untuk pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- a) Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hasilnya signifikan, artinya H_1 di terima.
- b) Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hasilnya tidak signifikan, artinya H_1 ditolak.

²⁵ Ngilim Purwanto, *Statistika Untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011).

Table 7. Hasil Uji T
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar IPS	Equal variances assumed	.040	.842	3.273	26	.003	16.214	4.954	6.031	26.397
	Equal variances not assumed			3.273	25.216	.003	16.214	4.954	6.016	26.413

Berdasarkan analisis data uji T, diketahui bahwa angka signifikansi (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,003 dan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu, $t_{hitung} = 3,273 > t_{tabel} = 0,040$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima. Setelah mengetahui perbandingan antara dua kelompok belajar (control dan eksperimen) yang membuktikan bahwa H_1 diterima, kemudian dilanjutkan dengan uji N-Gain.

Uji N-Gain dilakukan untuk menunjukkan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari uji N-Gain ini dapat memperjelas tingkat ke efektifitas dari penggunaan bahan ajar yang dikembangkan. Data yang diujikan adalah pre-test dan post tes dari kelompok eksperimen dan control. Rumus uji (N-Gain) adalah sebagai berikut:

$$G = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

- S_{post} = Skor posttest
- S_{pre} = Skor Pretes
- S_{maks} = Skor maksimum

Table 8. Kategori Perolehan Nilai N-Gain Score

Besar Persentase	Inteprestasi
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 9. Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain

Persentase	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Berikut adalah tabel hasil analisis data uji N-Gain:

Tabel 10. Hasil Uji N-Gain Score

No.	Kelompok	N Siswa	Persentase	Interpretasi Indeks Gain
1.	Kontrol	2	11%	Tinggi
		16	84%	Sedang
		1	5%	Rendah
2.	Eksperimen	16	84%	Tinggi
		3	16%	Sedang
		0	0%	Rendah

Dari analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa pada kelas kontrol yang memperoleh indeks Gain rendah hanya 1 siswa, indeks Gain sedang sejumlah 16 siswa, dan indeks Gain tinggi sejumlah 2 siswa. Sehingga dapat diperoleh tingkat keefektifan sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Efektifitas N-Gain

No.	Kelompok	n Siswa	Persentase	Interpretasi Efektifitas Gain
1.	Kontrol	0	>76	Efektif
		9	56 – 75	Cukup Efektif
		7	40 – 55	Kurang Efektif
		3	<40	Tidak Efektif
2.	Eksperimen	15	>76	Efektif
		4	56 – 75	Cukup Efektif
		0	40 – 55	Kurang Efektif
		0	< 40	Tidak Efektif

Berdasarkan tabel di atas telah dikelompokkan sejumlah siswa dengan tingkat keefektifan masing-masing dalam menerima pengajaran baik tanpa menggunakan media komik maupun dengan menggunakan media komik sesuai dengan hasil analisis data melalui uji N-Gain Persen, yang mana pada kelas kontrol diketahui 3 siswa dengan persentase $<40\%$ (dalam kategori tidak efektif), 7 siswa dengan persentase antara $40\% - 55\%$ (dalam kategori kurang efektif), 9 siswa dengan persentase antara $56\% - 75\%$ (dalam kategori cukup efektif), dan tidak terdapat siswa dengan persentase $>76\%$ (dalam kategori efektif). Dan untuk kelas eksperimen diketahui tidak terdeteksi siswa dengan persentase $< 40\%$ (dalam kategori tidak efektif), tidak terdeteksi juga siswa dengan persentase antara $40\% - 55\%$ (dalam kategori kurang efektif), terdeteksi 4 siswa dengan persentase antara $56\% - 75\%$ (dalam kategori cukup efektif) dan 15 siswa dengan persentase $>76\%$ (dalam kategori efektif).

Hasil analisis data pada uji T dan uji n gain menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Komentar dan hasil analisis yang muncul pada uji coba kelompok besar menjadi bahan revisi bagi penulis untuk meningkatkan kualitas produk media pembelajaran berupa komik digital. Revisi pada tahap ini merupakan revisi ketiga sekaligus revisi terakhir yang kemudian akan diimplementasikan di lembaga MI Al Qur'an.

Komik digital yang mengusung materi IPS tentang masa penjajahan selain berisi tentang materi pelajaran, juga dilengkapi kumpulan soal terkait, video terkait juga beberapa games yang akan dimuat melalui kode QR pada sebagian lembar halaman komik, sehingga khalayak umum akan dengan mudah mengakses layanan tambahan tersebut dengan scan barcode. Keefektifan dan kelayakan komik digital telah dibuktikan melalui beberapa data baik dari hasil uji coba maupun validasi, sehingga komik digital akan dilakukan diseminasi agar bisa dikonsumsi khalayak umum melalui layanan platform Webtoon. Hal ini sesuai dengan teori Scott McCloud (pencetus teori komik) mengemukakan pendapatnya mengenai komik yaitu: *"Juxtaposed pictorial another images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer."*²⁶

KESIMPULAN

Proses pengembangan komik mengikuti langkah-langkah dari model Borg and Gall yakni: Pengumpulan Data - Desain Produk - Validasi Desain - Revisi Desain - Revisi Produk. Kualitas komik dapat dilihat dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh penulis dengan menyebarkan angket yang berisi pendapat persetujuan terhadap sebuah pernyataan yang telah penulis susun dan kolom komentar dan saran terhadap media komik yang sedang penulis kembangkan. Efektifitas

²⁶ Scott McCloud, *Understanding Comic: The Invisibles Art* (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2001).

komik dapat ditunjukkan dari hasil uji coba penulis terhadap siswa kelas 5 di MI Al Qur'an Kediri dengan 4 uji yakni uji normalitas, uji homogenitas, uji T, dan uji N-Gain.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, Fauzana, and Tri Kurniawati. "Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran IPS (Ekonomi) di SMP" 1, no. 2 (2018).
- Babbie, E. *The Practice of Social Research*. Belmont, CA: Wadsworth, 2004.
- Berlian, Mery, Rian Vebrianto, and Musa Thahir. "Development of Webtoon Non-Test Instrument as Education Media." *International Journal of Evaluation and Research in Education* 10, no. 1 (March 1, 2021). <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i1.21007>.
- Dewi, Mera Putri, Neviyarni, and Irdamurni. "Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar"* VII (2020).
- Dewi, Rosita, Hamsi, Mansur, and Monry Fraick NGRS. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ips Dengan Pendekatan Kognitif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V MI." *Journal of Instructional Technology* 1 (2020).
- Dimitrov, Dimiter, Dimiter M Dimitrov, and Phillip D Rumrill. "Pretest-Posttest Designs and Measurement of Change." *Work*. Vol. 20. IOS Press, 2003.
- Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi, 2004.
- Heinich R, and et all. *Instructional Media and Technologies for Learning*. 5th ed. New York: Macmillan Publishing Company, 1996.
- Lestari, Annisa Fitriana. "Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital." *Jurnal Utu*, 2020.
- Meilia Rasiban, Linna. "Penerapan Student Centered Learning (SCL) Melalui Metode Mnemonik Dengan Teknik Asosiasi Pada Mata Kuliah Kanji Dasar." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2013. https://doi.org/https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v13i2.290.
- Muhammad Hasan. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Tahta Media Grup, 2021.
- Palupi Putri, Dini. "Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 2, 2018.
- Purwanto, Ngalm. *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Putri, Septi Dwi, and Desy Eka Citra. "Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu Septi Dwi Putri & Desy Eka Citra." *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education* 1, no. 1 (2019).
- Riduwan, and Sunarto. *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Sadiman Arief. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press, 1996.
- Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Soedarso, Nick. "Komik: Karya Sastra Bergambar." *Humaniora* 6, no. 4 (2015).
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2009.

Nazhifatul Ulfah, Agus Purwowidodo: Peran Komik Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa di MI Al-Qur'an Kediri

Susanti, Mega Dwi. "Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di MI Islamiyah 1 Surowono Badas Kediri." *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 2, no. 1 (2021).

Tabah, Silvia, and Hati M Si. "Hubungan Antara Ilmu-Ilmu Sosial Dan IPS (Sumber Dan Materi IPS)." Vol. 2. Januari-Juni, 2018.

Yusuf hadi Miarso. *Media Instruksional.Pusat TKPK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2003.