

PENINGKATAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR MENGUNAKAN MEDIA KOMIK DAN *QUIZ CREATOR* PADA PELAJARAN TIK

Arman
Guru SMP Negeri 7 Padang

Abstract

The study of information technologies have not run optimally because description of the lesson in the form is more theory than practice. From early observations that authors do look a lot of student who are less active during learning and concentration when seen from the results of daily value activity, many students not get the KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) is 80 score. The problem because teacher who prefer knowledge, put students as objects not as a subject, as well teachers less varying methods used, consequently increasing learning motivation of students does not occur. This type of research is a class action research which to improve the learning results of activity and learners by utilizing the medium of comics and quiz creator on the subjects of information and communication technologies (ICT) in class IX.8 SMP Negeri 7 Padang as well as expected educators can employ the use of comics and quiz creator in ICT learning. The goal of ICT learning achieved and can increase the activity of learners who have an impact on the results of the learning.

Kata kunci : Aktifitas, Hasil Belajar, Komik dan quiz kreator

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menyentuh segala aspek kehidupan manusia. Mulai dari dunia bisnis sampai dunia pendidikan sangat dirasakan manfaatnya. Sejalan dengan perkembangan TIK tersebut, maka teknologi komputer juga berkembang sangat pesat, sehingga keunggulan komputer tidak hanya terbatas pada kemampuan mengolah data, tetapi lebih dari itu komputer dapat menunjang proses pengambilan keputusan dan menjalankan informasi data yang masuk sehingga dapat diolah secara tepat, akurat dan mudah dalam mengaksesnya.

Selain digunakan sebagai sarana untuk menyajikan informasi, komputer dapat dimanfaatkan diberbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Hal ini dapat diaplikasikan di sekolah melalui mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dengan demikian mata pelajaran ini perlu dikuasai dan dipraktekkan peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal ilmu dan keterampilan untuk menyesuaikan diri dalam perkembangan hidup di era global yang ditandai dengan perubahan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Untuk menghadapi

perubahan tersebut diperlukan dukungan, kemampuan dan pengetahuan yang didukung oleh fasilitas penunjang serta bantuan dari para pendidik dan lingkungan keluarga. Hasil-hasil Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan proses belajar yang pada akhirnya dapat mengadaptasi peserta didik dengan lingkungan dan dunia kerja.

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah, akan dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan peserta didik jika diiringi dengan penggunaan metode serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan tepat yang bisa meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Perlu disadari bahwa peranan pendidik dalam proses pembelajaran hanya sebagai fasilitator dan mediator, sedangkan yang melakukan kegiatan belajar itu sendiri adalah peserta didik. Oleh karena itu pendidik mempunyai peranan penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Menyusun strategi pembelajaran dan menciptakan keaktifan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan sehingga seorang pendidik harus menguasai segala sesuatu yang berhubungan dengan proses belajar mengajar, sarana dan prasarana, serta komponen-komponen utama pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Ada banyak cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, salah satu adalah dengan cara menggunakan media yang dapat

memotivasi peserta didik untuk lebih fokus belajar, seperti yang diungkapkan oleh Syaiful Bahri (1997):

“Agar proses belajar mengajar yang dilakukan efektif dan efisien serta anak didik aktif untuk mengikuti pelajaran salah satunya yang harus diperhatikan adalah sarana fasilitas pendidikan yang dimiliki”.

Berdasarkan pengalaman yang penulis lakukan selama beberapa tahun mengajar di kelas IX SMP Negeri 7 Padang, pada setiap awal tahun pelajaran, penulis melihat bahwa pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi belum berjalan optimal. Ini dikarenakan proses pembelajaran banyak berbasis teori, bukan praktek. Penjelasan materi berupa teori lebih banyak dibanding praktek. Dari pengamatan awal yang penulis lakukan terlihat banyak siswa yang kurang aktif selama pembelajaran dan tidak konsentrasi.

Selanjutnya bila diperhatikan dari hasil ulangan harian, nilai peserta didik banyak yang tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 80. Permasalahan di atas terjadi dikarenakan pendidik yang mengajar lebih mengutamakan bagaimana menyampaikan materi dengan baik dan menempatkan siswa sebagai objek, bukan sebagai subjek didik serta guru kurang memvariasikan metode yang digunakan, akibatnya peningkatan motivasi belajar siswa tidak terjadi.

Hal itu bisa dilihat dari hasil belajar peserta didik pada ulangan harian ke-I pada KD 1.1 yang penulis lakukan di tujuh kelas dalam mata pelajaran TIK pada semester I tahun pelajaran 2013/2014 kelas IX seperti yang terlihat pada tabel berikut ini :

No	Kelas	Rata-rata Nilai	KKM
1	IX.2	77,89	80
2	IX.3	79,18	80
3	IX.4	78,88	80
4	IX.5	79,39	80
5	IX.6	78,69	80
6	IX.7	67,18	80
7	IX.8	58,55	80

Pada penulisan ini penulis memilih media komik dan *quiz creator* dalam pembelajaran, karena keunikan fungsinya yaitu sebagai media pendidikan dan sebagai media hiburan. Komik dan *quiz creator* sebagai media visual diasumsikan dapat memberikan pengaruh terhadap perolehan pengetahuan sebagai hasil belajar, karena mampu menarik minat dan perhatian dalam menyampaikan informasi. Kemudian penulis juga memilih kelas IX.8 sebagai objek penelitian karena dari rata-rata hasil ulangan harian ke-1 kelas IX.8 memperoleh nilai paling rendah.

Penggunaan komik dan *quiz creator* sebagai media dalam pembelajaran memiliki peranan penting untuk meningkatkan aktivitas dan minat belajar peserta didik, karena penyajian komik dan *quiz creator* akan membawa peserta didik ke dalam suasana yang penuh kegembiraan, sehingga menciptakan kegembiraan pula dalam belajar.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah; 1) Menerapkan pendekatan menggunakan media komik dan *Quiz Creator* di kelas pada mata pelajaran TIK, 2) Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran TIK di kelas IX.8 SMP Negeri 7 Padang, 3) setelah penelitian ini dilaksanakan diharapkan peneliti dapat mengetahui cara yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman peserta didik pada pelajaran TIK khususnya yang bersifat teori.

Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah : 1) Diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran TIK di kelas IX.8 SMP Negeri 7 Padang, 2) Diharapkan akan membuat peserta didik tidak jenuh atau bosan dalam belajar khususnya materi yang bersifat teori dan lebih termotivasi untuk belajar TIK, 3) Bagi objek penelitian yaitu: peserta didik kelas IX.8 SMP Negeri 7 Padang agar dapat meningkatkan hasil belajar serta untuk lebih menarik perhatian dalam belajar TIK.

A. Komik

Komik merupakan media pembelajaran yang sangat potensial. Aspek visual merupakan salah satu yang ditawarkan oleh komik. Komik mendorong kita untuk mengoptimalkan mata untuk mencermati panel-panel dan teks yang disertakan.

Komik merupakan sebuah kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi cerita tersebut. Biasanya komik dicetak pada kertas dan dilengkapi teks. Komik merupakan media yang unik, menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami.

B. Peranan Media Komik

Menurut Ahmad (1997:78): "Peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya untuk menciptakan minat peserta didik". Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik membacanya tanpa harus dibujuk, melalui bimbingan dari pendidik. Komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.

C. Kelebihan Komik

Sebagai salah satu media visual, komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar

mengajar. Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (1997:22) adalah sebagai berikut: 1) Komik menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya, 2) Mempermudah 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 menuju pada satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

D. Aktifitas Belajar

Pengertian aktivitas belajar adalah salah satu bentuk kegiatan, kesibukan, pekerjaan, kerajinan yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu tujuan atau hasil yang memuaskan. Untuk melakukan aktivitas ini siswa membutuhkan motivasi dan kreativitas sendiri. Dalam belajar diperlukan aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Keaktifan siswa dalam menjalani proses belajar mengajar merupakan salah satu kunci keberhasilan untuk mencapai tujuan pendidikan. Aktivitas merupakan azas yang penting dari azas-azas didaktik (ilmu mendidik) karena belajar sendiri merupakan suatu kegiatan, tanpa adanya kegiatan, tidak mungkin seseorang itu dikatakan belajar.

E. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan seseorang dalam mengetahui dan memahami suatu materi pelajaran. Hasil

belajar dapat berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah seseorang melalui proses pembelajaran, Slameto (1995:4) mengemukakan “jika seseorang belajar sesuatu sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan media komik dan *Quiz Creator* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di kelas IX.8 SMP Negeri 7 Padang. Selain dari itu penelitian tindakan bertujuan untuk memberikan kontribusi kepedulian praktis pada seseorang dalam situasi problematik secara langsung dan untuk tujuan lebih lanjut secara serempak.

Sedangkan prosedur penelitian dalam penelitian ini hasil akhir suatu penelitian sangat ditentukan oleh siklus penelitian yang dirancang oleh peneliti. Maka peneliti dalam hal ini merencanakan 3 siklus dengan masing-masing siklus dilakukan 2 kali pertemuan untuk melihat bagaimana peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran TIK. Pada siklus I pendidik menggunakan media komik setelah materi disampaikan, kemudian pendidik meneliti bagaimana aktivitas peserta didik saat media

komik dilaksanakan. Di akhir pembelajaran guru mengadakan tes untuk melihat hasil belajar peserta didik, apabila pada siklus I belum memperlihatkan hasil yang sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan yaitu 80, maka dilanjutkan kepada siklus II. Begitu selanjutnya untuk sampai pada siklus III.

Rencana tindakan pada penelitian ini adalah selama proses belajar mengajar TIK berlangsung bekerja sama dengan guru teman sejawat sebagai kolaborator untuk membantu dalam melakukan penelitian terhadap aktivitas peserta didik. Pendidik menyusun rencana kegiatan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang intinya berisi rumusan tujuan bidang pengajaran TIK yang akan dicapai, penjabaran materi yang akan diajarkan sesuai dengan waktu yang diberikan, kegiatan selama pembelajaran dan evaluasi yang akan di berikan selama pelaksanaan tindakan pada siklus I hingga berakhirnya tindakan pada siklus III.

PEMBAHASAN

Proses pembelajaran yang dilakukan pada tiap siklus selalu ada peningkatan. Pembelajaran menggunakan media komik dan *Quiz Creator* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam menyelesaikan soal latihan yang berhubungan dengan hasil belajar. Hasil belajar dapat meningkat bila aktivitas pendidik dan peserta didik juga meningkat. Proses pembelajaran melalui komik dan *Quiz Creator* adalah salah satu

alternatif untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Agar peserta didik aktif, pendidik harus merancang pembelajaran semaksimal mungkin, sehingga peserta didik juga aktif dan dapat mengerjakan tes.

Melalui pembelajaran dengan menggunakan media komik dan *Quiz Creator* ini diharapkan semua peserta didik aktif dalam memberikan pertanyaan dan jawaban. Selain itu peserta didik juga mampu bekerjasama dengan peserta didik lainnya untuk memahami materi. Dengan pembelajaran menggunakan media komik dan *Quiz Creator* selain menuntut peserta didik untuk aktif, peserta didik juga diajak untuk menyukai membaca dan memahami isi pelajaran yang dibuat berbentuk cerita. Oleh sebab itu aktivitas dan hasil belajar peserta didik meningkat.

Untuk melihat perbandingan peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I, siklus II dan siklus III menggunakan media komik dan *Quiz Creator* dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

Presentase Pada Penilaian	Rata-rata Aktivitas Peserta didik	Rata-rata Hasil Belajar	Hasil Belajar	
			Tuntas	Tidak Tuntas
Siklus I	76,85	75,22	60,86	34,14
Siklus II	84,13	81,74	73,91	26,08
Siklus III	90,00	90,86	91,30	8,70

Dengan menggunakan media komik dan *Quiz Creator* dalam pembelajaran TIK, nilai hasil belajar peserta didik kelas IX.8 SMP Negeri 7 Padang sudah mencapai target KKM yang ditetapkan dalam pembelajaran TIK yaitu 80. Aktivitas peserta didik pada siklus I sebesar 76,85% sedangkan aktivitas peserta didik pada siklus II sebesar 84,13%, terjadi peningkatan sebesar 7,28%. Pada siklus III aktivitas peserta didik sebesar 90,00%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 5,87% terhadap aktivitas belajar peserta didik pada siklus II. Demikian juga dengan rata-rata hasil belajar peserta didik terjadi peningkatan, pada siklus I rata-rata adalah 75,22, siklus II rata-rata adalah 81,74 dan pada siklus III rata-rata adalah 90,86.

Melalui penggunaan media komik dan *Quiz Creator* peserta didik menemukan pembelajaran yang menarik, lebih bersemangat serta aktif dalam belajar, sehingga peserta didik benar-benar memahami materi yang dijelaskan oleh pendidik. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik dan *Quiz Creator* memberikan pengaruh positif dan efektif terhadap aktivitas serta hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran TIK di kelas IX.8 SMP Negeri 7 Padang serta diharapkan pendidik dapat menerapkan penggunaan media komik dan *Quiz Creator* dalam pembelajaran TIK. Sehingga tujuan dari pembelajaran TIK tercapai dan dapat meningkatkan aktivitas

peserta didik yang berdampak terhadap hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran TIK dengan menggunakan media komik dan *Quiz Creator*, dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut: 1) Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan menggunakan media komik dan *Quiz Creator* secara umum dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, 2) Peningkatan aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil observasi disetiap siklus dimana terjadi peningkatan antara siklus I dengan siklus II sebesar 7,28% dan siklus II terhadap siklus III sebesar 5,87%, 3) Terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik, pada siklus I rata-rata nilai 75,22, siklus II rata-rata nilai 81,74 dan pada siklus III rata-rata nilai 90,86, 4) Kondisi kelas selama pembelajaran dengan menggunakan media komik dan *Quiz Creator* tampak lebih aktif, kreatif dan menyenangkan. Kelas lebih hidup dan peserta didik termotivasi untuk memperhatikan penjelasan pendidik selama diskusi berlangsung.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan pada penelitian ini, saran yang dapat diberikan peneliti untuk kesempurnaan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut: 1) Agar pendidik dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat

menggunakan media komik dan *Quiz Creator* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik perlu di kembangkan sebagai variasi pembelajaran yang relevan,

2) Pendidik hendaknya mampu menciptakan suasana yang tidak membosankan dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga suasa belajar lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, 3) Hendaknya pendidik dapat menerapkan penggunaan media komik dan *Quiz Creator* sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran agar dapat memecahkan kesulitan dalam belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. *Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1997. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta
- Effendy, Onong Uchjana. 2001. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Emril, DKK. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Oemar, Hamalik. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Pandia, Hendry. 2009. *Teknologi Informasi dan Komunikasi, Edisi Revisi*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Rochiati, Wiriaatmadja. 1997. *Media Penelitian Kelas*, Bandung: Rosda
- Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sukmadinata, Nana Syodih. 2001. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor. 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Indonesia*.