

**LITERASI DENGAN MEDIA KOMIK
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPA
SISWA SEKOLAH DASAR**

Yuni Pratiwi ¹

¹ SD Negeri Percobaan 3 Pakem Sleman DIY 55582
PEP, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. Yogyakarta, 55165, Indonesia.
* Coressponding Author. E-mail: yunisukardiyono95@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa pada pembelajaran yang mengimplementasikan kegiatan literasi dengan bantuan media komik dan kegiatan literasi dengan bantuan media selain komik (buku teks). Penelitian dilakukan dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah *randomized control group pre-test dan post-test design*. Teknik analisa dat menggunakan uji *U Mann-Whitney* dengan taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar IPA yang dicapai oleh dua kelompok. Peningkatan prestasi belajar IPA yang dicapai oleh siswa dengan pembelajaran yang mengimplementasikan kegiatan literasi berbantuan media komik adalah 6.15 dan peningkatan prestasi belajar IPA yang dicapai oleh siswa dengan pembelajaran yang mengimplementasikan kegiatan literasi berbantuan buku teks adalah 3.35 . Peningkatan prestasi belajar IPA yang dicapai oleh siswa dengan pembelajaran yang mengimplementasikan kegiatan literasi berbantuan media komik lebih tinggi dari pada yang berbantuan media buku teks. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPA yang mengimplementasikan kegiatan literasi berbantuan media komik memberikan sumbangan positif terhadap peningkatan prestasi belajar

Kata Kunci : Kegiatan Literasi, Media Komik dan prestasi belajar

**LITERATION WITH COMIC MEDIA TO INCREASE THE STUDY
ACHIEVEMENT ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Abstract

This study aims to identify differences in student achievement in learning that implements literacy activities aided by comic media and literacy activities aided by other media than comic (textbooks). literacy activities aided by other media than comic (textbooks). The study was conducted by the experimental method. The design used was randomized control group pre-test and post-test design. Data analysis techniques using the Mann-Whitney U test with a significance level of 5%. The results showed that there were differences in science learning achievement by the two groups. Improvement of science learning achievement by students with learning that implements literacy activities aided by comic media is 6.15 and improvement of science learning achievement by students with learning that implements literacy activities aided by textbook is 3.35. Improving science learning achievement by students with learning that implements literacy activities aided by comic media is higher than literacy activities aided by textbook media. This shows that the learning of science which implements literacy activities aided by comic media give a positive contribution to improving the science learning achievement of fifth grade elementary school students

Keywords: literacy activities, comic media, and learning achievement .

PENDAHULUAN

Literasi adalah Hak asasi manusia yang fundamental dan pondasi untuk belajar sepanjang hayat. Hal ini penting sepenuhnya untuk pembangunan social dan manusia dalam kemampuannya mengubah kehidupan (UNESCO, 2015) dalam Supiandi (2016:8). Kemampuan Literasi merupakan hal fundamental yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam menghadapi era global untuk dapat

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan
Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.
Shapir Hotel, 21 September 2019
Penelitian dan Evaluasi Pendidikan**

memenuhi kebutuhan hidup dalam berbagai situasi. Literasi sains merupakan kemampuan untuk memahami sains, mengkomunikasikan sains, serta menerapkan kemampuan sains untuk memecahkan masalah

Pada tahun 2015 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Peraturan nomor 23 tahun 2015 berisi tentang penumbuhan budi pekerti yang didalamnya mencakup Gerakan Literasi Sekolah. Gerakan Literasi Sekolah adalah upaya yang dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajar yangarganya literat sepanjang hayat melalui pelibatan Publik (Dirjen Dikdasmen, 2015 :5). Sekolah melalui pendidiknyanya harus mengimplementasikan kegiatan literasi dalam kegiatan pembelajarannya, baik dalam kegiatan pendahuluan, inti maupun penutup.

Wujud dari sekolah yangarganya literat ditunjukkan dengan adanya lingkungan yang menyenangkan dan ramah anak dimana semuaarganya menunjukkan rasa empati, peduli, semangat ingin tahu dan cinta pengetahuan, cakap berkomunikasi dan berkontribusi kepada lingkungan sosialnya.

Lingkungan sekolah yang menyenangkan dan ramah anak wajib diusahakan oleh setiap warga sekolah. Penciptaan suasana belajar yang kondusif merupakan syarat utama yang harus diciptakan guru dalam rangka mewujudkan sekolah yang menyenangkan dan ramah anak. Suasana ini dapat tercipta melalui berbagai macam cara mulai dari penataan ruang kelas, gaya mengajar yang komunikatif, pengembangan bahan ajar, hingga pemanfaatan berbagai media ajar.

Pemanfaatan media ajar yang tepat merupakan salah satu usaha guru untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif yang diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dan menyerap informasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media ajar tersebut adalah komik. Komik merupakan bentuk cerita yang disajikan dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat yang disajikan untuk menghibur pembacanya. Meskipun komik lebih terkenal sebagai media hiburan, tetapi didalamnya memiliki nilai edukasi yang tidak diragukan terutama untuk membangkitkan minat baca, mengembangkan perbendaharaan kata dan ketrampilan membaca serta untuk memperluas minat baca.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka pada penelitian ini akan diteliti efektifitas kegiatan literasi sains dengan media komik untuk meningkatkan prestasi belajar IPA pada siswa SD.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan randomized control group pre-test dan post-test design. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Percobaan 3 Pakem. Siswa dibagi dalam dua kelompok (kelompok control dan kelompok eksperimen). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrument kegiatan literasi berupa media komik dan instrument tes.

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah pengembangan produk berupa komik IPA. Kegiatan dalam tahap ini meliputi perencanaan, pembuatan dan pengeditan. Pada tahap pembuatan dan pengeditan, komik divalidasi dulu oleh ahli materi dan ahli media. Jika masih ada kekurangan dan kesalahan, komik tersebut diperbaiki kembali oleh peneliti dan ilustrator. Tahap berikutnya adalah membuat test prestasi belajar. Tes Prtestasi belajar yang dibuat berbentuk pilihan ganda dengan empat alternative jawaban. Langkah berikutnya adalah uji validitas dan reliabilitas terhadap alat ukur ini. Suatu tes disebut valid apabila dapat mengukur apa yang hendak kita ukur, dan disebut reliabilitas apabila dapat memberikan hasil yang tetap walaupun digunakan berulang ulang.

Prosedur pengumpulan data dengan cara : 1) Tes prestasi belajar I (*pre-test*) diberikan pada kedua kelas, untuk mengetahui hasil belajar awal, 2) Kegiatan Literasi Kelas Eksperimen diberikan media komik IPA dan kelas control diberikan buku pelajaran (buku teks), 3) Tes prestasi II (*Post test*) diberikan pada kedua kelas setelah dmelakukan kegiatan literasi dengan media yang berbeda. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, pengujian hipotesis menggunakan uji *U Mann-Whitney*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan
Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.
Shapir Hotel, 21 September 2019
Penelitian dan Evaluasi Pendidikan**

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dengan perlakuan pemberian kegiatan literasi dengan media komik untuk kelompok eksperimen dan pemberian kegiatan literasi dengan media buku teks untuk kelompok kontrol. Data penelitian terdiri dari skor pre-test dan post-test dari tes prestasi belajar IPA sebanyak 20 butir soal. Selanjutnya dengan kedua data tersebut dihitung skor peningkatan prestasi belajarnya. Ringkasan deskripsi data penelitian dapat disajikan dalam tabel berikut :

Variabel	Kelompok							
	Kontrol				Eksperimen			
	ST	SR	R	SD	ST	SR	R	SD
X1	19	2	10.5	3.967	16	1	9	4.193
X2	19	6	13.85	3.233	19	8	15.15	2.852
X3	6	0	3.35	1.843	11	3	6.15	2.159

Keterangan :

- X1 = pre-test
- X2 = post-test
- X3 = peningkatan prestasi
- ST = Skor tertinggi
- SR = Skor terendah
- R = Skor Rata rata
- SD = Simpangan Baku

Untuk menguji adanya perbedaan peningkatan prestasi belajar IPA dengan kegiatan literasi berbantuan media komik dan kegiatan literasi berbantuan buku teks digunakan uji *U Mann-Whitney*. Ringkasan hasil uji *U Mann-Whitney* disajikan dalam tabel berikut :

Variabel	N ₀₂	N ₀₄	R ₀₂	R ₀₄	U ₀₂	U ₀₄	U _{tabel 1,5 %}
X2	20	20	33.5	48.5	278.5	121.5	127

Keterangan

- X2 = Prestasi (post-test) belajar IPA
- N₀₂ = banyaknya skor pada kelompok kontrol
- N₀₄ = banyaknya skor pada kelompok eksperimen
- R₀₂ = jumlah urutan tingkat skor kelompok kontrol
- R₀₄ = jumlah urutan tingkat skor kelompok eksperimen
- U₀₂ = Nilai U hasil perhitungan untuk kelompok kontrol
- U₀₄ = Nilai U hasil perhitungan untuk kelompok eksperimen
- U_{tabel 1,5 %} = Nilai U berdasar tabel untuk taraf signifikansi 5%

Berdasarkan rangkuman uji *U Mann-Whitney* tersebut dapat dilihat bahwa nilai $U_{smaller}$ (U yang lebih kecil hasil perhitungan) = 121.5 < $U_{tabel 1,5 \%}$ = 127. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pada taraf signifikansi 5% ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar IPA siswa yang dalam kegiatan literasinya menggunakan media komik dengan prestasi belajar IPA siswa yang dalam kegiatan literasi tanpa bantuan komik.

Prestasi belajar IPA yang dicapai oleh kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang mengimplementasikan kegiatan literasi dengan bantuan media komik memberi sumbangan positif terhadap peningkatan prestasi IPA.

Anak kelas V Sekolah dasar berada dalam masa kanak-kanak akhir, dimana salah satu karakteristik anak pada masa ini adalah mulai menggemari cerita realistic dan perhatian membaca

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan
Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.
Shapir Hotel, 21 September 2019
Penelitian dan Evaluasi Pendidikan**

mencapai puncaknya. Salah satu media yang bisa digunakan untuk memfasilitasi kebutuhan anak pada masa ini adalah media grafis. Kelebihan media grafis terletak pada kemampuan menarik perhatian. Melalui media grafis fakta fakta dan gagasan dapat divisualisasikan secara ringkas dan padat mealui kombinasi pengungkapan kata dan gambar.

Komik merupakan salah satu bentuk media grafis yang mampu menyajikan cerita dalam bentuk urutan gambar gambar dan tulisan yang saling berhubungan dan dirancang untuk menghibur pembacanya. Komik mampu membangkitkan minat baca sehingga siswa mempunyai sikap positif terhadap materi pelajaran yang harus dipelajarinya. Adanya sikap positif terhadap materi pelajaran ini menyebabkan meningkatnya prestasi belajar siswa.

SIMPULAN

Menurut hasil penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan peningkatan prestasi belajar siswa yang dalam kegiatan pembelajarannya mengimplementasikan kegiatan literasi dengan media komik dan tanpa bantuan media komik. Siswa yang berliterasi dengan media komik mempunyai prestasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang berliterasi dengan buku teks.

Berdasarkan pada hal tersebut perlu dikembangkan buku - buku ajar untuk Sekolah dasar dalam bentuk komik. Komik mampu memvisualisasikan lambang-lambang verbal sehingga siswa dengan mudah memahami makna yang dipesankan dalam proses pembelajaran. Selain itu komik mampu memberikan hiburan dan membangkitkan minat baca. Dengan demikian komik juga dapat menjadi alternative dalam pembelajaran IPA untuk mengantisipasi kekurangan jam percobaan dan terbatasnya alat peraga dalam menjelaskan konsep konsep IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Dirjen Dikdasmen, 2015 p. 5. *Buku Saku Gerakan Literasi Sekolah. Menumbuhkan Gerakan Literasi di Sekolah*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti
- Supiandi (2016). *Menumbuhkan Budaya Literasi Sekolah dengan "Program Kata"*. Simposium Guru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Profil Singkat

Yuni Pratiwi, lahir di Prambanan Sleman . Pendidikan S1 PGSD Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2003. Sekarang bekerja di SD Negeri Percobaan 3 Pakem Sleman Yogyakarta.