



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

PENERAPAN MEDIA KOMIK PADA KONSEP KEANEKARAGAMAN MAKHLUK HIDUP DALAM PELESTARIAN EKOSISTEM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII Di MTs NEGERI CIREBON II

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
Pada Jurusan Tadris IPA-Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon



SITI PRASTIKA
14111610112

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NURJATI CIREBON
2015/1436 H**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**PENERAPAN MEDIA KOMIK PADA KONSEP KEANEKARAGAMAN
MAKHLUK HIDUP DALAM PELESTARIAN EKOSISTEM UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII
Di MTs NEGERI CIREBON II**

SKRIPSI

**SITI PRASTIKA
14111610112**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NURJATI CIREBON
2015/1436 H**



ABSTRAK

Siti Prastika (2015) : “Penerapan Media Komik pada Konsep Keanekaragaman Makhluk Hidup dalam Pelestarian Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs Negeri Cirebon II”.

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik. Sehingga dengan penerapan media dalam proses pembelajaran lebih terarah, dan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan hasil belajar yang diperoleh dapat mengalami peningkatan. Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang terjadi di MTs Negeri Cirebon II mengenai proses pembelajaran yang berlangsung. Guru dalam mengajar kurang menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran masih terlihat monoton dengan penerapan metode ceramah dan diskusi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan penerapan media *komik*, 2) Perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media *komik* (eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakan media *komik* (kontrol), 3) Respon siswa terhadap penerapan media *komik*.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Desain*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan dua kelas yaitu kelas VII C (kelas kontrol) dan VII F (kelas eksperimen). Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes tertulis, dan angket. Teknik analisis data digunakan uji N-Gain, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji T).

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media *komik* dalam kriteria sangat baik dengan rata-rata prosentase pertemuan pertama sebesar 81,10%, dan pertemuan kedua sebesar 86,10%, adanya perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media *komik* (eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakan media *komik* (kontrol) yang terbukti dengan hasil uji T menggunakan *SPSS V.16* dengan nilai sig. (2-tailed) untuk Equal variances assumed dan Equal variances not assumed bernilai 0,000, atau $0,000 < 0,05$, dan respon siswa terhadap penerapan media *komik* dalam proses pembelajaran pada konsep keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem diperoleh 66% dengan kriteria kuat.

Kesimpulan dari hasil penelitian yaitu bahwa terdapat peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas kontrol dan siswa kelas eksperimen, dan siswa merespon dengan baik terhadap penerapan media *komik* dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media komik, Hasil Belajar, Keanekaragaman Makhluk Hidup dalam Pelestarian Ekosistem



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.


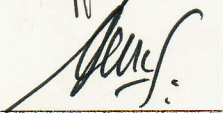



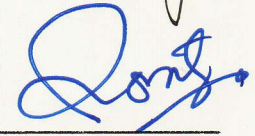
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 © Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

PENGESAHAN

Skripsi berjudul **Penerapan Media Komik pada Konsep Keanekaragaman Makhluk Hidup dalam Pelestarian Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs Negeri Cirebon II**, oleh Siti Prastika NIM. 14111610112 telah dimunaqosahkan pada Senin, 13 Juli 2015 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan **Lulus**.


skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Tadris IPA-Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Dr. Kartimi, M.Pd NIP: 19680514 199301 2 001	<u>30-07-2015</u>	
Sekretaris Jurusan Asep Mulyani, M.Pd NIP: 19790918 201101 1 004	<u>29-07-2015</u>	
Penguji I Yyun Maryuningsih S.Si, M.Pd NIP:19761125 201101 2 006	<u>27-07-2015</u>	
Penguji II Eka Fitriah S.Si, M.Pd NIP:19770828 201101 2 005	<u>29-07-2015</u>	
Pembimbing I Dr. Anda Juanda, M.Pd NIP: 19620201 198603 1 002	<u>28-07-2015</u>	
Pembimbing II Evi Roviati, S.Si, M.Pd NIP: 19771229 200501 2 005	<u>29-07-2015</u>	

Megetahui,

Dean Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan




 Dr. Hman Nafi'a, M.Ag
 19721220 199803 1 004



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

DAFTAR ISI

ABSTRAK

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
1. Identifikasi Masalah	4
2. Pembatasan Masalah	5
3. Pertanyaan Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Kerangka Berpikir	7
F. Hipotesis	9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	10
B. Media Pembelajaran	12
1. Pengertian Media Pembelajaran	12
2. Macam-macam Media Pembelajaran	13
3. Fungsi Media Pembelajaran	16
4. Kriteria-kriteria Pemilihan Media yang Baik	17
C. Tinjauan Komik dalam Media Pembelajaran	18
1. Pengertian Komik dalam Pembelajaran	18
2. Fungsi Komik dalam Pembelajaran	19
3. Karakteristik Komik dalam Pembelajaran	19
4. Cara Pembuatan Komik sebagai Media dalam Pembelajaran	20
5. Kelebihan Komik dalam Pembelajaran	21



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
 Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

6. Kekurangan Komik dalam Pembelajaran	22
D. Hasil Belajar	22
E. Keanekaragaman Makhluk Hidup dalam Pelestarian Ekosistem	27
1. Keanekaragaman Hayati dan Kelangkaan Makhluk Hidup	27
2. Penyebab Kelangkaan Hewan dan Tumbuhan	28
3. Keanekaragaman Hayati di Indonesia	30
4. Pentingnya Pelestarian dan Pemanfaatan Keanekaragaman Hayati	31
F. Penelitian Terdahulu	33

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian	35
1. Waktu Penelitian	35
2. Tempat Penelitian	35
B. Kondisi Umum Wilayah Penelitian	35
C. Populasi dan sampel	36
1. Populasi	36
2. Sampel	36
D. Desain Penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan Data	38
1. Tes Tulis	38
2. Observasi	38
3. Angket	38
F. Prosedur Penelitian	39
G. Alur Penelitian	42
H. Teknik Analisis Data	43
1. Analisis Instrumen	43
a. Uji Validitas	43
b. Uji Reliabilitas	44
c. Tingkat Kesukaran/ Kesulitan	44
d. Daya Pembeda	45
2. Uji N-Gain	46



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
 2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

3. Uji Statistik	47
a. Uji Normalitas	47
b. Uji Homogenitas	47
c. Uji T	48
4. Analisis Angket	48
5. Analisis Observasi	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	50
1. Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Media Komik pada Konsep Keanekaragaman MakhluK Hidup dalam Pelestarian Ekosistem	50
2. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	53
3. Respon Siswa Terhadap Penerapan Media <i>Komik</i> dalam Pembelajaran Konsep Keanekaragaman MakhluK Hidup dalam Pelestarian Ekosistem	61
B. Pembahasan	66

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	83
B. Saran	83

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN-LAMPIRAN



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pendidikan merupakan perjalanan yang ditempuh setiap orang untuk mendapatkan kedudukan yang lebih baik dari sebelumnya. Dimana menurut Yusuf (2010 : 21), tujuan pendidikan secara umum adalah mengubah kondisi awal manusia kepada arah yang sesuai dengan norma kehidupan yang lebih baik, lebih berkualitas, dan lebih sejahtera baik lahir maupun batin. Akan tetapi, pada kenyataannya tujuan pendidikan tidak selalu dapat dicapai sesuai dengan harapan.

Melihat dalam dunia pendidikan, guru menduduki posisi tertinggi dalam hal penyampaian informasi dan pengembangan karakter mengingat guru melakukan interaksi langsung dengan peserta didik dalam pembelajaran di ruang kelas. Di sinilah kualitas pendidikan terbentuk dimana kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru ditentukan oleh guru yang bersangkutan yang melaksanakan proses pembelajaran tersebut sehingga peserta didik mampu mendapatkan pengalaman dan pembelajaran yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilitated*) pencapaiannya (Prawiradjaga, Siregar. 2007). Pada setiap kegiatan pembelajaran terlebih dahulu harus di rumuskan tujuan pembelajaran yang dimana bersifat *behavioural* atau merubah tingkah laku siswa, dan bersifat *measurable* yang artinya dapat di ukur. Pengukuran hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menyelenggarakan tes untuk mendapatkan informasi mengenai keberhasilan yang diraih siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas harus berjalan dengan adanya suatu perubahan yang didapat oleh siswa baik pada pemahaman yang dapat direalisasikan dengan tes hasil belajar. Namun, pada mata pelajaran tertentu terkadang terdapat kesulitan dalam memberikan pemahaman yang lebih kepada siswa sehingga tujuan

pembelajaran kurang dapat diraih dengan baik, dan belum dapat dinyatakan adanya keberhasilan dalam belajar. Dimana sejak era reformasi pendidikan ini lebih didominasi oleh siswa. Mereka yang lebih banyak melakukan proses interaksi dalam kelas, baik dengan bahan ajar maupun dengan sejawat mereka.

Menurut Winkel, *dalam* Riyanto (2010 : 5) belajar adalah suatu aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif dan berbekas. Biologi merupakan salah satu ilmu yang dalam mempelajarinya bukan merupakan sesuatu yang mudah jika seseorang itu belum bisa memahaminya secara mendalam baik oleh seorang pendidik sekalipun.

Proses pembelajaran di MTs Negeri Cirebon II belum optimal proses pembelajarannya dengan kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana selama kegiatan belajar mengajar. Masih terdapat guru yang belum memanfaatkan media dalam proses pembelajaran meskipun media di sekolah tersebut sudah lumayan baik. Adapun media yang biasanya digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya lembar kerja siswa (LKS), alat peraga, dan buku paket atau buku panduan belajar siswa. Hal tersebut menyebabkan siswa cukup memahami dalam materi yang diberikan oleh guru, artinya belum memuaskan secara keseluruhan.

Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menyebabkan pemahaman siswa menjadi kurang dari penyampaian materi oleh guru. Sementara media menurut Uno, *dkk* (2010) dinyatakan bahwa makna media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa serta informasi dari suatu sumber kepada penerima. Sejumlah pakar membuat pembatasan tentang media, diantaranya yang dikemukakan oleh *Association of Education and Communication Technology* (AECT) Amerika. Menurut AECT, media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan peran atau informasi. Menurut Heinich, *et al* (1996) dalam Uno, *dkk* (2010) menyatakan apabila dikaitkan dengan



kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik (Uno, *dkk*, 2010: 121).

Kurangnya penggunaan media pembelajaran di MTs Negeri Cirebon II memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar siswa. Dimana hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran biologi belum mencapai nilai KKM 100% atau hanya mencapai nilai sebesar 85 % yang dilihat dari nilai ulangan harian siswa kelas VII. Nilai KKM pada mata pelajaran biologi yaitu sebesar 77. Hal tersebut menyebabkan perlunya dilakukan penggunaan media pembelajaran bahkan yang lebih inovatif dan kreatif agar peserta didik mampu memahami materi pembelajaran dengan baik, karena media pembelajaran sendiri berfungsi sebagai penghantar atau mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang terbilang sulit. Salah satu penggunaan media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu *komik* yang berisi tentang materi ajar biologi dengan cerita dan isi konsep materi yang seimbang sesuai materi kelas VII.

Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran terutama pada konsep biologi. Menurut Gufron *dalam* jurnalnya (2008) menyatakan bahwa *komik* merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, *komik* dapat menjadi media yang informatif dan edukatif. Keberadaan *komik* sebagai bagian dari dunia seni yang pada dasarnya adalah hasil dari daya cipta dan karsa manusia yang berangkat dari perpaduan cerita dan gambar, sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Selain itu juga *komik* memiliki daya tarik yang luar biasa sehingga pesan yang disampaikan mudah dicerna dan dipahami juga tidak menggurui.

Hal tersebut ditegaskan kembali oleh Daryanto (2011:116) *dalam* bukunya yang menyatakan bahwa *komik* dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan di rancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Pada awalnya *komik* diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan



hiburan semata. Begitu maraknya *komik* di masyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap *komik*. Hal tersebut mengilhami untuk dijadikannya *komik* sebagai media pembelajaran.

Penggunaan media *komik* dalam pembelajaran tidak menjadi patokan media yang harus digunakan dalam semua mata pelajaran atau semua konsep pada mata pelajaran biologi. Namun, penggunaan media *komik* ini hanya digunakan sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menambah motivasi siswa dan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran *komik* sangat cocok untuk siswa tingkat SMP/MTs karena pada dasarnya *komik* berisi tentang cerita yang disertai dengan gambar dan warna yang cerah dengan penyesuaian materi yang di ajarkan. Selain itu, dapat mengurangi rasa jenuh pada diri siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sedikit sulit atau kompleks sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Penulis mengkolaborasikan *komik* dengan materi biologi yaitu pada konsep keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem yang diajarkan di kelas VII sehingga dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul ***“Penerapan Media Komik pada Konsep Keanekaragaman Makhluk Hidup dalam Pelestarian Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs Negeri Cirebon II “***.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini terbagi menjadi 3 tahap, yaitu:

1. Identifikasi Masalah

Masalah yang muncul dalam penelitian ini yang mengacu pada latar belakang permasalahan yaitu:



- 1) Proses pembelajaran yang masih terlihat monoton dengan metode konvensional yaitu ceramah dan diskusi tanpa digunakannya media sebagai perantara dalam penyampaian materi yang digunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian materi yang diajarkan.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas yang mencakup adanya penggunaan buku panduan (buku paket), alat peraga/torso, dan lembar kerja siswa (LKS).
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang kurang dapat menarik minat siswa untuk belajar di MTs Negeri Cirebon II sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan atau belum mencapai nilai KKM yaitu hanya berkisar 85 %.

2. Pembatasan masalah

Pembatasan masalah sebagai berikut:

- a. Media *komik* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu di buat menggunakan *software comic life 2* dalam bentuk animasi *komik* dengan cakupan materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran pada konsep keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem.
- b. Hasil belajar siswa di ukur dengan menggunakan tes tulis yaitu berupa soal pilihan ganda yang terdiri atas 6 tingkatan dalam soal (taksonomi *bloom*) diantaranya pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa *pretest* (tes yang dilakukan sebelum pembelajaran) dan *posttest* yang dilakukan setelah pembelajaran berlangsung pada konsep keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem di kelas VII.
- c. Subjek penelitian yang digunakan yaitu siswa kelas VII di MTs Negeri Cirebon II yang terdiri atas satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol.
- d. Materi pembelajaran biologi difokuskan pada konsep keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem.



- e. Pengukuran terhadap respon siswa dalam pembelajaran dengan media *komik* pada konsep keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem dilakukan dengan menggunakan angket.

3. Pertanyaan penelitian

- a. Apakah terdapat peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan penerapan media *komik* pada konsep keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem?
- b. Adakah perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media *komik* (eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakan media *komik* (kontrol) pada konsep keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem?
- c. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan media *komik* terhadap hasil belajar siswa pada konsep keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem?

C. Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan penerapan media *komik* pada konsep keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media *komik* (eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakan media *komik* (kontrol) pada konsep keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan media *komik* terhadap hasil belajar siswa pada konsep keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat bagi peneliti
 - a. Mampu menambah wawasan bagi peneliti dalam penggunaan media pada proses pembelajaran.



- b. Lebih terampil dalam merancang media *komik* pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran selanjutnya.
2. Manfaat bagi siswa
 - a. Mampu memberikan kemudahan dalam pemahaman materi yang disampaikan pada pembelajaran.
 - b. Siswa lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran.
3. Manfaat bagi guru

Guru mampu untuk termotivasi dengan penggunaan media yang diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah dalam kegiatan pembelajaran.
4. Manfaat bagi instansi (sekolah)

Dapat memberikan informasi terhadap penggunaan media *komik* dalam proses pembelajaran biologi sebagai salah satu media yang kreatif dan inovatif dan siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran biologi.

E. Kerangka berpikir

Belajar menurut Gagne, *dalam* Riyanto (2010: 5) dinyatakan bahwa belajar merupakan kecenderungan perubahan pada diri manusia yang dapat dipertahankan selama proses pertumbuhan. Hal ini dijelaskan kembali oleh Gagne *dalam* Riyanto (2002) bahwa belajar merupakan suatu peristiwa yang terjadi didalam kondisi-kondisi tertentu yang dapat di amati, di ubah, dan di kontrol.

Peran guru dalam proses pembelajaran harus memiliki kemampuan mengajar dan daya kreatif yang lebih agar proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas dapat berjalan dengan baik dan tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan guru, dan guru pun mendapatkan kemudahan dalam menyampaikan materi yang diajarkan sehingga kegiatan belajar mengajar

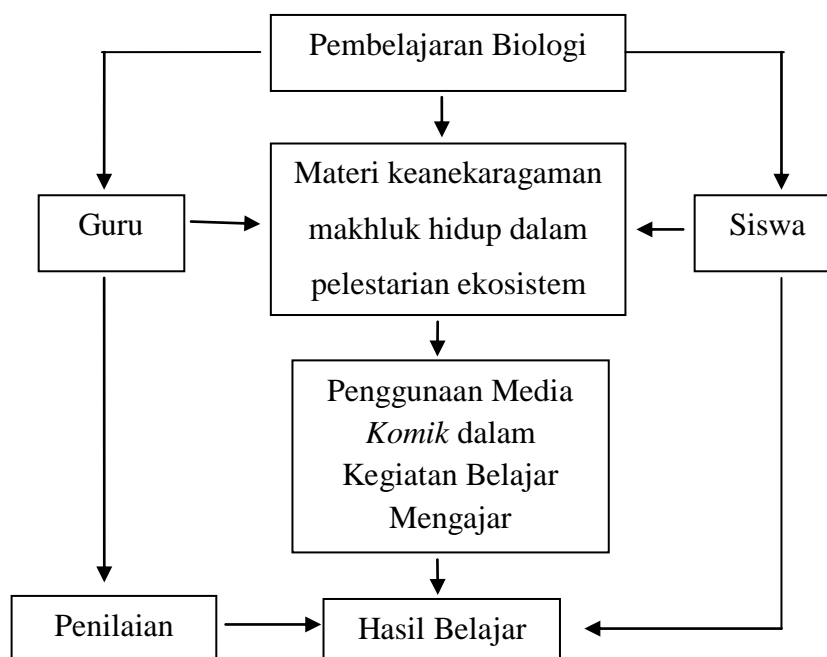


dapat berjalan dengan baik dan terdapat peningkatan terhadap hasil belajar.

Media dalam proses pembelajaran memiliki kontribusi untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. kehadiran media tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran. Hal ini berlaku bagi semua jenis media, baik yang canggih dan mahal, ataupun media yang sederhana dan murah. Menurut Kemp, *et al dalam* Uno *dkk* (2010: 124) menjabarkan sejumlah kontribusi media dalam pembelajaran antara lain penyajian materi ajar menjadi lebih standar, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, dan waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi (Uno, *dkk*, 2010: 124).

Peneliti dalam penelitian ini merencanakan untuk menggunakan media *komik* dalam pembelajaran biologi pada konsep keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem di kelas VII. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibutuhkan lingkungan belajar yang kondusif dan adanya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu penghantaran materi terhadap pemahaman siswa. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media *komik* yang berisi materi Keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem yang di terapkan dalam proses pembelajaran selama dua kali pertemuan. Sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung, dilakukan tes terlebih dahulu, dan setelah kegiatan pembelajaran dilakukan tes yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Dari hal tersebut, akan diperoleh ada tidaknya perbedaan peningkatan hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Secara sederhana kerangka berpikir peneliti dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 1.1: Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa yang diterapkan media *komik* dan siswa yang tidak diterapkan media *komik* pada pembelajaran biologi konsep keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem di kelas VII MTs Negeri Cirebon II.





BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan penerapan media *komik* pada konsep keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem kelas VII di MTs Negeri Cirebon II mengalami peningkatan dari pertemuan pertama dengan rata-rata persentase sebesar 81,10% ke pertemuan kedua dengan rata-rata persentase sebesar 86,10% dengan masing-masing kriteria sangat baik. Rata-rata dari rata-rata persentase kedua pertemuan tersebut sebesar 83,60% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *komik* berlangsung dengan baik dan siswa terlihat lebih aktif dalam belajar khususnya dalam kegiatan diskusi kelompok.
2. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media *komik* (eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakan media *komik* (kontrol) pada konsep keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem kelas VII di MTs Negeri Cirebon II.
3. Respon siswa terhadap penerapan media *komik* dalam proses pembelajaran pada konsep keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem kelas VII di MTs Negeri Cirebon II diperoleh 66% dengan kriteria kuat. Hal tersebut menunjukkan sikap siswa yang positif terhadap penerapan media *komik* dalam proses pembelajaran.

B. SARAN

Berdasarkan pada hasil penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penerapan media *komik* dalam proses pembelajaran di kelas VII MTs Negeri Cirebon II efektif dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa

sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa setelah belajar dengan menggunakan media *komik* mengalami peningkatan. Oleh karena itu, media pembelajaran *komik* dapat di pilih guru untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA di Sekolah untuk membantu siswa memahami materi biologi yang sulit dipahami oleh siswa dan mengurangi rasa jenuh pada siswa selama kegiatan pembelajaran.

2. Pembuatan media *komik* harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dan memilih tokoh dalam media *komik* yang mudah dikenal oleh siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk membaca dan akan meningkatkan minat siswa untuk belajar.
3. Pembelajaran IPA di Sekolah yang menerapkan media *komik*, guru harus menjelaskan kembali materi yang tersedia di dalam media *komik* secara jelas dengan menunjukkan gambar dan materi yang ada di dalamnya kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Creswell, John W. 2013. *Research Design*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dimiyati. Dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamhari, Susilo, dkk. 2007. *Memahami IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)*. Bandung: Armico.
- Fajriyanti, Nur Aida. 2014. *Penerapan Media Pembelajaran Adobe Captivate untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Sub Konsep Sistem Saraf Di MAN Cirebon I*. IAIN Syekh Nurjati Cirebon: Tidak diterbitkan.
- Gufron, Zaki. 2008. *Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Qiro'ah*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta: Tidak diterbitkan.
- Haryati, Mimin. 2006. *Sistem Penilaian Beerbasis Kompetensi Teori dan Praktik*. Jakarta: Gunung Persada Press.
- Jatmiko, Agung. dkk. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Circ (Cooperative Integrated Reading And Composition) Disertai Media Komik Biologi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pelajaran Biologi pada Siswa Kelas VII-A SMP Negeri 14 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Khotimah, Khusnul. 2014. *Penggunaan Media Pembelajaran Komik Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Organisasi Kehidupan Kelas Vii Di Mts Negeri Palimanan*. IAIN Syekh Nurjati: Tidak diterbitkan
- Manga, Comic. 2009. *Cara Bikin Comic Life* (On line) tersedia: http://c-woxz.blogspot.com/2009/08/cara-bikin-comiclife_10.html. Diakses pada tanggal 14 November pukul 07.51 WIB
- Meltzer. 2002. *The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics a Possible Hidden Variable in Diagnostic Pre*

test Scores. www. Ojps. Org. Diakses tanggal 14 November pukul 07.55 WIB.

- Mulyadi. 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Malang: UIN MALIKI PRESS.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Surabaya: Prenada Media Group.
- Prawiradilaga, dkk. 2007. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Subagiya, dkk. 2012. *IPA Terpadu*. Jakarta: Erlangga.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Al gesindo.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukardi. 2012. *Evaluasi Pendidikan, Prinsip dan Operasionalnya*. Yogyakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sukiastini, dkk. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berfikir Kreatif*. Singaraja: e-Journal Program Pascasarjana. Volume 3 Tahun 2013.
- Sutikno, Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Uno, dkk. 2010. *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsono. Dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, Pawit M. 2010. *Komunikasi Instruksional*. Jakarta: Bumi Aksara.

