

**PENERAPAN MEDIA KOMIK PADA SUB MATERI
ARTHROPODA TERHADAP AKTIVITAS DAN MINAT
BELAJAR SISWA**

**Oleh:
NADZIROTUN NASIKHAH
NPM: 161630148**

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Biologi**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONTIANAK
2020**

LEMBAR PENGESAHAN
PENERAPAN MEDIA KOMIK PADA SUB MATERI ARTHROPODA
TERHADAP AKTIVITAS DAN MINAT BELAJAR SISWA

SKRIPSI

Disusun oleh:

NADZIROTUN NASIKHAH
NPM: 161630148

Disetujui untuk disidangkan

Pembimbing I

Pembimbing II

Nuri Dewi Muldayanti, M. Pd.
NIDN. 1124118501

Adi Pasah Kahar, M. Pd.
NIDN. 1124068801

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Pontianak

Arif Didik Kurniawan, M.Pd.
NIDN. 070804701

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi yang di ajukan oleh:

Nama : Nadzirotun Nasikhah
NIM : 161630148
Program Studi : Pendidikan Biologi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Media Komik Pada Sub Materi Arthropoda Terhadap Aktivitas dan Minat Belajar Siswa

Skripsi ini telah berhasil dipertahankan di hadapan tim penguji dan di terima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak, pada:

Hari :

Tanggal :

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Nuri Dewi Muldayanti, M.Pd. Ketua
2. Adi Pasah Kahar, M.Pd. Sekretaris
3. Anandita Eka Setiadi, M.Pd. Penguji I
4. Mahwar Qurbaniah, M.Si. Penguji II
5. Nuri Dewi Muldayanti, M.Pd. Pembimbing I
6. Adi Pasah Kahar, M.Pd. Pembimbing II

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadzirotun Nasikhah

NPM : 161630148

Program Studi : Pendidikan Biologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “ **PENERAPAN MEDIA KOMIK PADA SUB MATERI ARTHROPODA TERHADAP AKTIVITAS DAN MINAT BELAJAR SISWA**” adalah hasil karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau mengutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung segala resiko sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan atau klim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Pontianak, Juli 2020

Yang Membuat Pernyataan

Nadzirotun Nasikhah

NPM. 161630148

MOTTO

“Dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah (dalam berbuat) kebaikan. Dimana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu” (Qs. Al-Baqarah: 148).

“Tidak ada kesuksesan melainkan dengan pertolongan Allah SWT (Qs. Huud: 88).

“Barang siapa yang keluar rumah untuk mencari ilmu maka ia berada di jalan Allah hingga ia pulang” (HR. Tirmidzi).

PERSEMBAHAN

“Jangan tuntutan Tuhanmu karena tertundanya keinginanmu, tapi tuntutan dirimu karena menunda adabmu kepada Allah” (Ibnu Atha’illah As-Sakandari).

Alhamdulillahirabbil’alamin...

Sujud syukur hamba atas keberhasilan yang Engkau hadiahkan padaku ya Rabb Tak henti hentinya aku mengucapkan syukur pada-Mu atas segala kenikmatan yang telah Engkau berikan, serta tak lupa pula Shalawat dan salam saya panjatkan kepada Rasulullah SAW dan para sahabat-Nya. Sebuah langkah usai sudah, satu cita telah ku gapai. Namun, Itu bukan akhir dari perjalanan, melainkan awal dari perjuangan.

Dengan hanya mengharap ridho-Mu, sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terimakasih yang tak terhingga ku persembahkan karya kecil ini untuk Mama (Musrifah) dan Bapak (Tasis) yang telah mendukung, membimbing, sebagai motivator di rumah dan memberi arahan serta memberikan do’a yang tiada hentinya demi kebaikan dan kesuksesanku. Terimakasih atas semua dukungan baik moral maupun material. Anakmu ini takkan pernah lupa atas semua pengorbanan dan jerih payah yang selalu kalian berikan agar aku dapat menggapai cita-citaku. Cita-cita ku hanya untuk membahagiakan dan membanggakan Mama dan Bapak. Semoga Mama dan Bapak selalu dalam lindungan Allah SWT.

Teruntuk saudaraku Abang (A. Kholik dan A. Mustolih) dan adikku (Taufiqurrohman) terimakasih telah memberikan semangat dan dukungan serta pertolongan dalam mengerjakan skripsi ini, Dan untuk calon suamiku (Aris Sanjaya) terimakasih sudah mendengarkan keluh kesahku setiap hari mengenai skripsi ini dan tidak lupa pula selalu memberikan semangat dan motivasi agar tidak sering mengeluh dan membantu dalam mengerjakan skripsi ini.

Teruntuk sahabat tersayangku (Elis, Erna, Dwi Y, Rani, dan Wahid) terimakasih selama ini selalu menjadi penyemangat hingga sekarang, walaupun kita berbeda kampus dan fakultas tetapi masih saling support satu sama lain. Teruntuk sahabat seperjuangan ku yang sudah seperti saudara sendiri (Elis, Fitri, Nurhayati, Sekar, Fitriana, Fadil, dan Ifran) terimakasih sudah sering mendengarkan keluh kesahku dalam mengerjakan skripsi ini dan membantuku hingga sampai akhir tahap ini. Dan untuk (Mega, Riski, dan Dekna) terimakasih juga kalian sudah membuat ku selalu terhibur jika aku sudah mulai pusing untuk mengerjakan skripsi ini.

ABSTRAK

NADZIROTUN NASIKHAH (161630148). Penerapan Media Komik Pada Sub Materi Arthropoda Terhadap Aktivitas dan Minat Belajar Siswa. Dibimbing oleh NURI DEWI MULDAYANTI, M.Pd dan ADI PASAH KAHAR, M.Pd.

Hasil wawancara awal yang dilakukan terhadap guru biologi SMA Negeri 02 Subah Kabupaten Sambas, diketahui bahwa pembelajaran biologi pada materi arthropoda selama ini hanya menggunakan buku paket dan lembar kerja saja. Perlu dilakukannya perubahan dalam kegiatan pembelajaran, yakni dengan menerapkan media pembelajaran yang berpusat pada siswa dan pembelajaran yang mampu membuat siswa untuk berpartisipasi langsung dalam aktivitas pembelajaran dan sehingga siswa merasa senang dalam menerima pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur seberapa besar pengaruh media komik biologi pada sub materi Arthropoda kelas X SMA Negeri 02 Subah terhadap aktivitas dan minat belajar siswa. Penelitian ini termasuk *Quasy Exsperimental Design* dengan rancangan *Nonequivalent Pretest-Postest Control Group Design*, penentuan sampel menggunakan Teknik *sample random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan lembar observasi. Adapun dalam penelitian ini data yang diambil yaitu aktivitas dan minat belajar. Analisis data angket yang diperoleh menggunakan *Effect Size* pada angket aktivitas belajar siswa yaitu 0,52 dan pada angket minat belajar siswa yaitu 0,54. Hasil ini didukung dengan analisis presentase yang menunjukkan bahwa besarnya pengaruh aktivitas dan minat belajar siswa yaitu sebesar 69%. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu besar pengaruh pada media komik terhadap aktivitas dan minat belajar siswa sama-sama memiliki kategori efek sedang.

Kata kunci: *Komik, Arthropoda, Aktivitas belajar, Minat Belajar.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Media Komik Pada Sub Materi Arthropoda Terhadap Aktivitas dan Minat Belajar Siswa”. Atas terselesaikannya skripsi ini tidak lupa peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan masukan dan saran serta kemudahan kepada peneliti, terutama kepada:

1. Arif Didik Kurniawan, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak serta validator angket yang telah memberikan dorongan dan motivasi kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
2. Ari Sunandar, M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Pontianak serta validator angket yang telah memberikan dorongan dan motivasi kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
3. Diana, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Pontianak serta validator angket yang telah memberikan dorongan dan motivasi kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
4. Nuri Dewi Muldayanti, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Adi Pasah Kahar, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Anandita Eka Setiadi, M.Si selaku dosen penguji I yang telah memberikan saran dan kritik selama penyusunan skripsi ini.
7. Mahwar Qurbaniah, M.Si selaku dosen penguji II yang telah memberikan saran dan kritik selama penyusunan skripsi ini.
8. Kenedi, S. Hut. M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 02 Subah yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian di SMA Negeri 02 Subah sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

9. Fita Mutiah, S.Pd. selaku Guru Biologi yang telah memberikan bimbingan dan bantuan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian di SMA Negeri 02 Subah.
10. Nasrul Huda, S.Pd. selaku alumni Program Studi Pendidikan Biologi yang telah mengizinkan peneliti untuk meneruskan penelitiannya dan memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
11. Ade Sunarta, SE., selaku Staf Administrasi Prodi Pendidikan Biologi yang selalu membantu dalam penyelesaian surat perizinan.
12. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Pontianak angkatan 2016 yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, masih banyak kekurangan baik dalam penulisan maupun penyajian. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Pontianak, Juli 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PEGUJI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Operasional.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Media Pembelajaran	6
B. Media Komik.....	9
C. Materi Arthropoda	11
D. Minat Belajar.....	14
E. Aktivitas	15
F. Kerangka Berfikir.....	17
G. Hipotesis.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Metode dan Bentuk Penelitian	18
B. Variabel.....	19
C. Waktu dan Tempat Penelitian	19
D. Populasi dan Sampel.....	20
E. Prosedur Penelitian.....	21
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	22
G. Teknik Analisis data.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
A. Hasil Penelitian	27
B. Pembahasan.....	34
BAB V PENUTUP.....	40
A. Kesimpulan	40
B. Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

LAMPIRAN A

LAMPIRAN A-1 Rencana Pelaksanaa Pembelajaran (RPP kontrol).....	44
LAMPIRAN A-2 Rencana Pelaksanaa Pembelajaran (RPP eksperimen) ..	57
LAMPIRAN A-3 Kisi-kisi Instrumen dan Soal Angket Minat	70
LAMPIRAN A-4 Kisi-Kisi Instrumen dan Soal Angket Aktivitas	74
LAMPIRAN A-5 Lembar Observasi Aktivitas.....	77

LAMPIRAN B

LAMPIRAN B-1 Lembar Validasi Soal Angket minat	80
LAMPIRAN B-2 Lembar Validasi Soal Angket Aktivitas.....	81
LAMPIRAN B-3 Lembar Observasi guru	83
LAMPIRAN B-4 Lembar Validasi RPP Kelas Eksperimen.....	86
LAMPIRAN B-5 Lembar Validasi RPP Kelas kontrol	87

LAMPIRAN C

LAMPIRAN C-1 Hasil Validasi RPP Kelas Kontrol	88
LAMPIRAN C-2 Hasil Validasi RPP Kelas Eksperimen.....	91
LAMPIRAN C-3 Hasil Validasi Angket Minat Belajar	94
LAMPIRAN C-4 Hasil Validasi Angket Aktivitas Belajar	97
LAMPIRAN C-5 Hasil Angket Aktivitas Belajar (IIS).....	103
LAMPIRAN C-6 Hasil Angket Aktivitas Belajar (MIA)	104
LAMPIRAN C-7 Hasil Angket Minat Belajar (IIS).....	105
LAMPIRAN C-8 Hasil Angket Minat Belajar (MIA)	106

LAMPIRAN D

LAMPIRAN D-1 Lembar Observasi Guru	107
LAMPIRAN D-2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar	113
LAMPIRAN D-3 Hasil Angket Minat Belajar	119
LAMPIRAN D-4 Hasil Angket Aktivitas Belajar	121
LAMPIRAN D-5 Lembar LKPD.....	123
LAMPIRAN D-6 Data Rekap Observasi Aktivitas (IIS).....	125
LAMPIRAN D-7 Data Rekap Observasi Aktivitas (MIA)	127

LAMPIRAN E

LAMPIRAN E-1 Dokumentasi	129
--------------------------------	-----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media adalah perantara pengirim kepada penerima pesan (Sadiman, 2011:6). Menurut Arsyad (2009:4) media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran. Sadiman, dkk (2011:7) mengungkapkan bahwa media dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga penerima dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Salah satu dari media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran adalah media komik.

Media komik merupakan salah satu bentuk media yang dapat membantu siswa dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa (Saputro, 2015:1). Nugraha (2013:61) menyatakan bahwa komik merupakan salah satu alternatif media bermain sambil belajar. Pemberian pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Daryanto (2013:27) komik menyediakan cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya sehingga sangat digemari oleh anak-anak ataupun orang dewasa. Apabila media komik diintegrasikan dengan karakter melalui tokoh dan jalan cerita, maka peserta didik akan mendapatkan contoh dan suri teladan yang baik dan patut dicontoh, sehingga secara tidak langsung komik dapat menanamkan nilai, sikap, dan karakter. Selain itu peserta didik juga merasa tidak digurui.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru biologi SMA Negeri 02 Subah, diketahui bahwa pembelajaran materi Arthropoda selama ini menggunakan buku paket dan lembar kerja siswa. Isi buku paket sesuai dengan silabus kurikulum 2013, namun dengan tampilan buku paket yang kompleks, menyebabkan siswa tidak tertarik dalam membacanya. Siswa

menyatakan sulitnya materi arthropoda karena karakteristik dari materi tersebut yang sangat beragam mulai dari konsep materi bersifat abstrak, padatnya materi, serta banyaknya nama ilmiah yang harus dihafalkan. Hal ini mengakibatkan siswa sulit dalam mempelajari dan memahami materi arthropoda lebih mendalam. Dengan adanya keterbatasan alat dan waktu menyebabkan kurang optimalnya siswa dalam menerima pembelajaran.

Materi Arthropoda yang dianggap sulit oleh siswa, dan didukung dengan media pembelajaran yang belum maksimal menjadikan kegiatan belajar hanya berpusat pada guru dan bersifat satu arah yaitu dari guru kepada siswa. Hal ini membuat siswa menjadi pasif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran ditandai dengan tidak adanya menjawab pertanyaan guru ataupun siswa bertanya kepada guru. Selain itu beberapa siswa juga kurang memperhatikan guru saat menjelaskan dan siswa juga terlihat pasif saat diskusi berlangsung. Ternyata beberapa pernyataan di atas merupakan indikator dari aktivitas belajar siswa. Menurut Hamdayama (2014: 169) Kegiatan pembelajaran hanya dengan mendengar penjelasan guru, membuat siswa menjadi bosan dan pasif, serta dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Perlu dilakukannya perubahan dalam kegiatan pembelajaran, yakni dengan menerapkan media pembelajaran yang berpusat pada siswa dan pembelajaran yang mampu membuat siswa untuk berpartisipasi langsung dalam aktivitas pembelajaran sehingga dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam menerima pembelajaran. Adanya partisipasi aktif siswa dalam aktivitas pembelajaran ini diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, seorang guru harus dapat mencari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menerapkan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, aktif, menarik dan efektif. Guru harus memilih dan menerapkan media pembelajaran yang mampu mengaktifkan belajar siswa (Rohman, 2013: 163). Salah satunya yaitu dengan menerapkan media komik dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran biologi dengan menggunakan media komik belum pernah digunakan, sehingga kehadiran media pembelajaran dalam bentuk komik diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas. Media komik memiliki alur mirip cerita dan mudah dibaca sehingga menjadi instruksional dalam kegiatan pembelajaran (Rizky, 2014:411). Menurut Enawaty (2010: 25) Siswa lebih suka membaca komik dibandingkan buku paket karena komik merupakan suatu alur cerita gambar yang membuat suatu informasi lebih mudah diserap. Selain itu, komik juga dapat menjadi media pembelajaran yang sangat efektif, sebagai contoh untuk menjelaskan konsep-konsep yang sangat abstrak dan memerlukan objek yang kongkrit pada beberapa mata pelajaran. Selain itu, pembuatan skenario komik dirancang sedemikian rupa sehingga para siswa seakan akan berada dalam cerita tersebut (Wardani, 2014: 232).

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penerapan media komik biologi pada materi Arthropoda untuk kelas X SMA Negeri 02 Subah. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat melihat pengaruh aktivitas dan minat belajar siswa dengan menggunakan media komik pada materi Arthropoda .

B. Rumusan Masalah

Dari paparan di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini Seberapa besar pengaruh penggunaan media komik biologi pada materi Arthropoda di kelas X SMA Negeri 02 Subah terhadap aktivitas dan minat belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur seberapa besar pengaruh media komik biologi pada sub materi Arthropoda kelas X SMA Negeri 02 Subah terhadap aktivitas dan minat belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu bacaan bagi guru dan dapat dijadikan rujukan untuk penerapan teori dalam pembelajaran khususnya Pendidikan Biologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa khususnya pada materi Arthropoda.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi tentang penerapan media komik biologi pada materi Arthropoda.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah

d. Bagi Peneliti

Menambahkan wawasan dan pengetahuan serta keterampilan dalam merancang media pembelajaran khususnya media komik biologi pada materi Arthropoda.

E. Definisi Operasional

1. Materi Arthropoda

Materi Arthropoda yang diajarkan di SMA Negeri 02 Subah menggunakan Kurikulum 2013. Berdasarkan K-13, kompetensi dasar pada materi Arthropoda adalah Mendeskripsikan ciri-ciri filum dalam dunia Hewan dan peranannya bagi kehidupan. Dengan indikator yang harus dicapai Mendeskripsikan karakteristik berbagai hewan Arthropoda, Mengidentifikasi cara reproduksi berbagai hewan Arthropoda, Mengklasifikasikan berbagai hewan Arthropoda dan Menjelaskan peranan hewan Arthropoda bagi kehidupan.

2. Minat belajar

Minat belajar adalah kecenderungan untuk memperhatikan beberapa aktifitas. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktifitas maka akan memperhatikan aktifitasnya secara konsisten. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh (Kartika, 2014: 28). Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator sebagaimana yang disebutkan oleh (Kurniawati, 2017: 159) yaitu: Perasaan senang, ketertarikan, partisipasi siswa, perhatian siswa, dan keinginan. Minat belajar siswa diukur menggunakan angket.

3. Media Komik

Media komik merupakan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan di sekolah SMA Negeri 02 Subah. Media komik ini sudah dibuat dan dirancang sebagaimana mestinya agar siswa dapat memahami materi yang akan disampaikan. Media komik yang digunakan adalah media yang dikembangkan oleh Huda (2018). Media komik yang digunakan berupa *hard file* dengan ukuran kertas A5 dan ketebalan 80gsm, *full color* setiap halamannya, font percakapan komik menggunakan font *Comic Sans MS*, ukuran 6-10 pts, dan font style *italic* digunakan pada penamaan ilmiah.

4. Aktivitas

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental, dimana dalam kegiatan belajar kedua aktivitas tersebut saling berkaitan sehingga akan menghasilkan aktivitas belajar yang optimal (Sardiman, 2008:100). Adapun aktivitas yang dilakukan siswa dalam penelitian ini adalah *Visual activities* (membaca), *Oral activities* (berdiskusi), dan *Emotional activities* (merasa bosan). Aktivitas belajar siswa diukur menggunakan angket dan lembar observasi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang seberapa besar pengaruh penerapan media komik pada materi arthropoda terhadap aktivitas dan minat belajar siswa di SMA Negeri 02 Subah, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Minat belajar siswa dengan penerapan media komik pada materi arthropoda di SMA Negeri 02 Subah termasuk kategori sedang (0,54). Hasil ini didukung dengan analisis presentase yang menunjukkan bahwa besarnya pengaruh sebesar 69%, sedangkan sisanya 31% mengindikasikan adanya factor-faktor lain.
2. Aktivitas belajar siswa dengan penerapan media komik pada materi arthropoda di SMA Negeri 02 Subah termasuk kategori sedang (0,52). Hasil ini didukung dengan analisis presentase yang menunjukkan bahwa besarnya pengaruh sebesar 69%, sedangkan sisanya 31% mengindikasikan adanya factor-faktor lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka ada beberapa saran yang ingin penulis kemukakan, diantaranya:

1. Diharapkan bagi guru untuk memperhatikan manajemen waktu serta dapat meningkatkan pengontrolan dan pengawasan siswa agar lebih efektif dan efisien pada saat penggunaan media komik.
2. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk menerapkan media komik dengan menggabungkan berbagai macam model pembelajaran pada materi arthropoda, untuk mengetahui adanya motivasi dan respon siswa pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianto Richi Ledi, Sukri Dwi Ningsih. 2013. Pengaruh Media Pendidikan komik Terhadap hasil Belajar IPS Materi Bencana Alam Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Vol 1. No 1.
- Arif Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Baharudin. 2009. Pendidikan dan Psikologi Perkembangan. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Enawaty, Eny dan Sari Hilma. 2010. Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pontianak pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ipa*. Vol 1. No 1. ISSN 24-36.
- Fryer. 2015. Predicting self concept, interest and achievement for first- years students. The seeds of lifelong learning. *Learning and individual differences*.
- Gie, The Liang. 2004. *Cara Belajar Yang Baik Bagi Mahasiswa*. Yogyakarta: Gajah Mada Pers.
- Hanafiah, Nanang dan Suahan Cucu. 2009. *Konsep strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Rafika Aditama.
- Hamalik. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim, Sihkabuden, Suprijanto, Kustiawan, U. 2004. *Media Pembelajaran*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.

- Irnaningtyas. 2013. *Biologi untuk Kelas X SMA/MA*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Masitoh, Siti. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Konsep Sistem Pencernaan. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Nurrita, Tina. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*. Vol 03. No 01.
- Nugraha, Eka Arif, Dwi Yulianti, & Siti Kha-nafiyah. 2013. Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD. *Unnes Physics Education Journal*. Vol 02. No 01.
- Octaviane, M. I, Wisanti, dan Reni A,. 2015. Pengembangan Komik Keanekaragaman Hayati Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMA Kelas X. *Jurnal BioEdu*. Vol 2. No 2. ISSN: 2302 - 9528.
- Oemar, Hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Prof. Dr. Sugiyono. 2015. *Metode penelitian kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Randa Gusti, dkk. 2016. Implementasi Metode PQ4R Berbantuan Media Komik Pada Materi Kingdom Animalia Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Unmuhpnk*. Vol 279. No 1.
- Risky Novitasary, Rezha. (2014). Kelayakan Teoretis Media Komik Materi Filum arthropoda untuk Kelas X SMA. *Jurnal Bioedu*. Vol 03. No 01. ISSN: 2302-9528.
- Rohman, Muhammad dan Sofan Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada .
- Saputro, anip dwi. 2015. *Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran*. MUADDIB . Vol.05 No.01. ISSN 2088-3390.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sardiman A.M. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.

- Sembiring dan Muktar. 2013. Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal teknologi pendidikan*. 6(1),212-229.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjiono,A. 2006. *Pengantar Evolusi*. Jakara: Rineka Cipta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Wardani, Tri Kurnia. 2014. Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural. *Jurnal Komunitas*. Vol 4. No 2. ISSN 2086-5465.
- Yaumi Muhammad. 2012. *Buku Daras Desain Pembelajaran Efektif*. Makassar: Alauddin Universitas Press.