



Penerapan Bahan Ajar Media Komik Ilmiah Dengan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 2 Langowan

Application of Scientific Comic Media Teaching Materials with Role Playing Model To Improve Student Learning Outcomes In High School 2 Langowan

Desy Natalia Sulle Amba^{1*}, Zusje W. M. Warouw², dan Ellen H. Adil²

¹Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Manado

²Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Manado,

Kampus Unima di Tondano, Sulawesi Utara 95618, Indonesia

*Korespondensi penulis, e-mail: desynataliya22@gmail.com

Diterima 13 Januari 2021/Disetujui 27 Januari 2021

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi masalah yang ditemukan saat observasi pada guru biologi di SMA Negeri 2 Langowan, beberapa permasalahan yang dijumpai antara lain kurangnya minat peserta didik dalam membaca karena buku paket kurang menarik dan peserta didik kesulitan untuk memahami bacaan yang ada di dalam buku paket. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik dengan rata-rata di bawah KKM yaitu 70. Berdasarkan hal tersebut perlu dikemas bahan ajar yang menarik, mudah dicerna, seperti komik berisi cerita yang divisualkan dalam rangkaian gambar-gambar yang menarik yang mampu menyampaikan informasi secara efektif lewat *role playing*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X IPA melalui penerapan media komik ilmiah dengan model *role playing* di SMA Negeri 2 Langowan. Jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan langkah: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPA tahun ajaran 2020/2021. Jumlah 22 orang peserta didik terdiri dari 14 laki-laki dan 8 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar dengan instrument tes berupa pilihan ganda. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik secara klasikal pada siklus I yaitu 36,36% dan pada siklus II menjadi 86,36% ketuntasan secara klasikal. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan bahan ajar media komik ilmiah dengan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X IPA SMA Negeri 2 Langowan.

Kata kunci : Media komik ilmiah, *role playing*, PTK, hasil belajar

ABSTRACT

This research is based on the problems found during observations of biology teachers at SMA Negeri 2 Langowan, some of the problems encountered include the lack of interest of students in reading because the textbooks are less attractive and students have difficulty understanding the readings in the textbooks. This has an impact on student learning outcomes with an average below the KKM, which is 70. Based on this, it is necessary to package interesting, easy-to-digest teaching materials, such as comics containing stories that are visualized in a series of attractive pictures that are able to convey information effectively. through role-playing. This study aims to improve student's learning outcomes in class X IPA 2 through the application of scientific comic media with a role-playing model at SMA Negeri 2 Langowan. The type of research is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles, with the following steps: planning, action, observation, and reflection. The subjects in this study were students of class X IPA 2 for the 2020/2021 academic year. A total of 22 students consisted of 14 males and 8 females. The data collection technique used a learning outcome test with a multiple-choice test instrument. This study indicates an increase in student learning outcomes classically in the first cycle, namely 36.36% and in the second cycle to 86.36% classical completeness. Based on the results of these studies, it can be concluded that the application of scientific comic media teaching materials with a role-playing model can improve students' learning outcomes in class X IPA 2 SMA Negeri 2 Langowan.

Keywords: Scientific comic media, role-playing, CAR, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran ialah suatu keadaan yang sengaja diciptakan oleh guru yang di dalamnya terdapat interaksi antara guru, peserta didik dan sumber belajar sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai. Tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya ditentukan oleh media pelajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran merupakan semua hal yang bisa dipakai untuk menyalurkan informasi dari guru kepada peserta didik. Media pada umumnya digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Hadirnya media dalam proses belajar mengajar mempunyai arti penting, karena dengan adanya media pembelajaran yang rumit dapat disampaikan dengan sederhana kepada peserta didik dengan bantuan media, seperti bahan ajar. Peserta didik akan lebih mudah memahami media bahan ajar dari pada tanpa bantuan media (Hamalik 2006). Media pembelajaran berperan penting selama proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tepat tidaknya suatu media yang digunakan dalam proses pengajaran, dievaluasi dengan melihat seberapa besar tujuan belajar yang telah dicapai. Bila hasil belajar telah tercapai, dianggap telah terjadi proses belajar. Atas dasar itu dalam pembelajaran termasuk biologi, penentuan media pembelajaran sangat penting. Jika media pembelajaran sesuai maka hal tersebut dapat membuat peserta didik tertarik dan memiliki minat untuk mengikuti pembelajaran.

Salah satu materi yang dipelajari di sekolah menengah atas adalah materi virus yang merupakan salah satu pokok bahasan di kelas X. Virus merupakan salah satu materi dalam biologi yang objeknya tidak bisa diamati secara langsung dan terdapat tahap-tahap yang rumit sehingga sulit dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu dalam proses

pembelajaran, diperlukan media yang sesuai untuk menyampaikan materi virus tersebut, salah satu caranya dengan memvisualisasikannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 2 Langowan, peneliti memperoleh informasi bahwa peserta didik kesulitan dalam memahami materi biologi karena banyak menggunakan bahasa Latin dan meskipun mereka sudah membaca buku beberapa kali sebelum ulangan, mereka masih belum bisa menjawab soal yang diberikan karena kesulitan memahami bacaan yang ada dalam buku paket. Serta peserta didik yang malas membaca buku paket karena kurang menarik. Selain itu, kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di mana peserta didik masih takut untuk bertanya dan rasa percaya diri yang masih kurang untuk mengeluarkan pendapatnya ketika ada pertanyaan yang diberikan.

Motivasi dalam belajar juga masih kurang yang dapat dilihat pada saat guru menjelaskan ada beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan apa yang di jelaskan oleh guru. Selain itu, saat diskusi dilakukan, dalam setiap kelompok ada beberapa peserta didik yang tidak aktif dalam memberikan solusi atas permasalahan yang diberikan karena media pembelajaran yang digunakan guru pada umumnya yaitu buku teks pelajaran di mana peserta didik cenderung malas untuk membaca. Kondisi ini menyebabkan peserta didik tidak serius dan tidak aktif dalam belajar, hal tersebut disebabkan karena kurangnya keterlibatan langsung dari peserta didik dalam proses belajar, sehingga hasil belajar yang dicapai kurang optimal, dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang harus dicapai yaitu 70. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik mempunyai minat dan motivasi untuk belajar. Upaya untuk meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik yaitu dengan menambahkan hal-hal yang menarik kedalam buku bacaan peserta didik. Seperti yang dikatakan oleh Daryanto (2018) peserta didik lebih suka dengan buku teks yang mempunyai gambar, banyak warna, dan pengubahan konsep menjadi bentuk gambar atau kartun misalnya komik. Buku komik disajikan dalam bentuk cerita dengan gambar-gambar kartun yang dapat membuat peserta didik memiliki ketertarikan untuk membacanya. Selain itu, di dalam alur komik terdapat hubungan antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari serta hubungan pengetahuan yang satu dengan pengetahuan yang lain yang relevan sehingga dapat menambah pemahaman peserta didik menjadi lebih luas

Model pembelajaran yang mengutamakan peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih aktif untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas adalah model *role playing* (Sari et al. 2017). *Role playing* adalah suatu model dalam pembelajaran yang bertujuan untuk membuat peserta didik lebih banyak beraktivitas.

Model *role playing* bertujuan agar peserta didik menjadi lebih senang dan antusias dalam belajar, lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajarinya dan hasil belajarnya pun meningkat (Nurhasanah et al. 2016). Model ini diharapkan dapat membuat peserta didik tidak merasa jenuh ataupun bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar dan memiliki minat belajar yang tinggi, khususnya pada pelajaran biologi.

Berdasarkan uraian tentang permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dapat dijelaskan bahwa melalui media komik yang dapat menarik serta membantu peserta didik meningkatkan hasil belajarnya. Apabila media komik dipadukan dengan model *role playing* akan menjadi perpaduan yang menarik. Dengan ini peneliti mengharapkan perpaduan antara model *role playing* dengan media komik bisa membantu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Langowan. Penelitian

ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X IPA melalui penerapan media komik ilmiah dengan model *role playing* di SMA Negeri 2 Langowan.

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

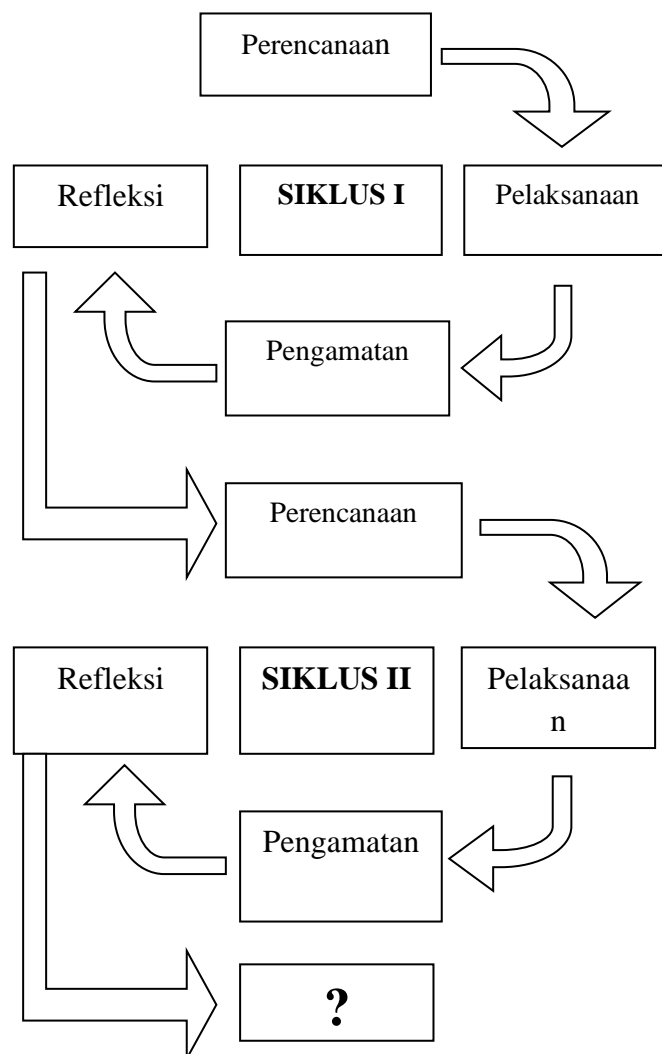
Penelitian telah dilaksanakan di SMA Negeri 2 Langowan. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2020 sampai dengan September 2020 semester ganjil tahun ajaran 2020/2021.

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK).

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya.



Gambar 1 Bagan Alur PTK Model Kemmis yang dikembangkan (Arikunto 2010 dalam Safitri 2014)

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dirancang menjadi beberapa siklus. Setiap siklus meliputi: Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*) (Daryanto 2018).

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan pelaksanaan tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik di setiap siklusnya. Tolak ukur keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat dari hasil tes, jika hasil belajar peserta didik mencapai 70% secara individual (sesuai dengan KKM di SMA Negeri 2 Langowan) dan 80% secara klasikal.

Instrumen Penelitian

Instrumen pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), Komik Ilmiah, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dan evaluasi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan memberikan tes, soal tes dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Soal yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda.

Teknik Pengolahan Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian tiap siklus dihitung dengan cara menghitung persentase ketuntasan belajar peserta didik, yaitu secara individual dikatakan tuntas apabila persentase ketuntasan belajar mencapai 70 atau lebih. Dan secara klasikal dikatakan tuntas apabila ketuntasan hasil belajar mencapai 80 % atau lebih. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan belajar peserta didik menurut Daryanto (2018), adalah:

$$p = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{Peserta didik}} \times 100$$

Keterangan:

P = hasil belajar / ketuntasan belajar peserta didik

Sedangkan untuk menghitung nilai rata-rata adalah:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai peserta didik

$\sum N$ = Jumlah peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penerapan bahan ajar media komik ilmiah dengan model *role playing* pada siklus I, peneliti menggunakan materi virus. Data hasil belajar peserta didik setelah dilakukan evaluasi terhadap 22 peserta didik diperoleh jumlah nilai keseluruhan adalah 1.375 dengan rata-rata 62,5. Persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 1.

Berdasarkan hasil pada Tabel 1 bahwa persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I hanya mencapai 36,36% dengan jumlah peserta didik yang tuntas adalah 8 orang sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik yang tidak tuntas sebesar 63,64% dengan jumlah peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 14 orang. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan siklus I belum mencapai ketuntasan secara klasikal yaitu 80% sehingga belum mengalami peningkatan hasil belajar. Untuk itu

peneliti perlu melanjutkan ke siklus II dengan melakukan refleksi agar kekurangan-kekurangan pada sisklus I dapat diperbaiki.

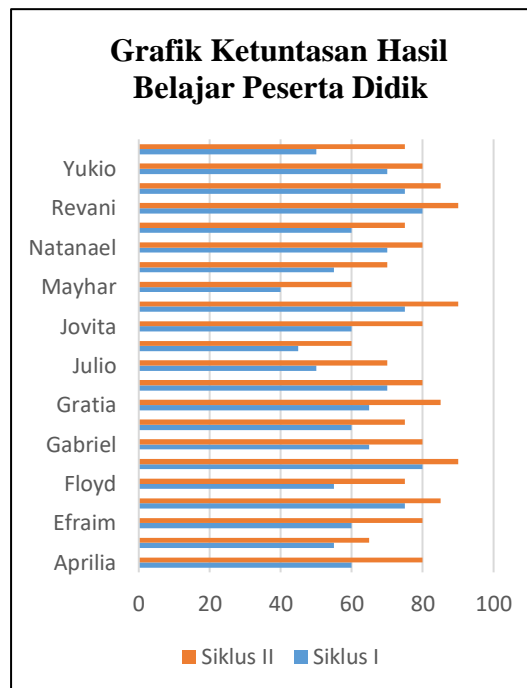
Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
8	36,36 %	Tuntas
14	63,64 %	Tidak tuntas
22	100%	Jumlah keseluruhan

Setelah dilakukan perbaikan perencanaan tindakan pada siklus II yang mengacu pada hasil refleksi pada siklus I. Peneliti kemudian melanjutkan dengan melaksanakan penelitian siklus II. Hasil evaluasi yang dilakukan terhadap 22 peserta didik pada siklus II secara keseluruhan diperoleh nilai 1.710 dengan nilai rata-rata 77,2. Persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siklus II

Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
19	86,36%	Tuntas
3	13,63%	Tidak tuntas
22	100%	Jumlah keseluruhan

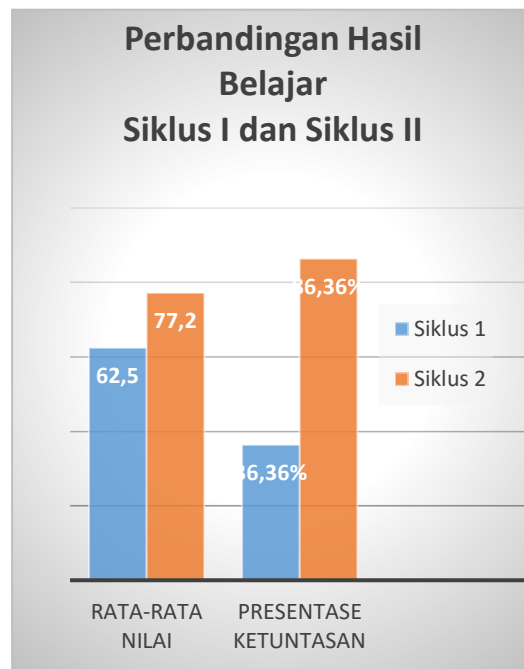


Gambar 2 Ketuntasan hasil belajar peserta didik di kelas X MIPA 1

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II lebih tinggi dibandingkan pada siklus I, dengan persentase ketuntasan sebesar 86,36% dengan jumlah peserta didik yang tuntas adalah 19 orang. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan siklus II sudah mencapai ketuntasan secara klasikal yaitu 80% sehingga dapat dikatakan bahwa pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar.

Pada siklus II peneliti mendapati masih ada 3 orang peserta didik yang tidak tuntas secara individual dengan persentase ketuntasan 13,63% dan peneliti memberikan *remedial* kepada peserta didik yang belum tuntas tersebut. Nilai ketuntasan hasil belajar peserta didik ditunjukkan pada Gambar 2.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dari siklus I dan siklus II dapat dibandingkan dengan melihat keberhasilan penelitian. Hasil perbandingan data pada siklus I dan siklus II dapat disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3 Perbandingan hasil penelitian siklus I dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 3 dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Dari 22 orang peserta didik kelas X IPA 1, hasil belajar peserta didik memiliki rata-rata nilai 62,50 dengan persentase ketuntasan sebesar 36,36% pada siklus I dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 77,2 dengan persentase ketuntasan sebesar 86,36%.

Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan data hasil evaluasi dari siklus I dan siklus II, dimana nilai rata-rata pada evaluasi siklus I yaitu sebesar 62,5 jumlah peserta didik yang tuntas adalah 8 dengan persentase ketuntasan 36,36%. Kemudian yang tidak tuntas adalah 14 peserta didik dengan persentase nilai 63,64% sedangkan nilai rata-rata pada evaluasi siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 77,2. Dengan jumlah peserta didik yang tuntas adalah 19 dengan persentase ketuntasan 86,36% dan hanya 3 peserta didik yang tidak tuntas dengan persentase 13,63%. 3 orang yang tidak mencapai KKM, salah satunya dipengaruhi oleh tingkat intelegensi peserta didik yang berbeda-beda, sehingga tingkat pemahaman peserta didik terhadap konsep pembelajaran

juga berbeda-beda. Sepeerti yang dikatakan oleh Zuchdi (2007), masing-masing peserta didik mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami materi secara menyeluruh dan ada pula yang sama sekali tidak dapat mengambil makna dari apa yang telah dipelajari, hingga yang dicapai sebatas mengetahui.

Ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I belum mencapai hasil yang baik dikarenakan terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan proses pembelajaran terutama di masa pandemi Covid-19 ini. Peserta didik tidak diperbolehkan belajar langsung di kelas seperti biasanya, tetapi harus melaksanakan pembelajaran secara daring.

Aspek lain yang menyebabkan kurangnya hasil belajar peserta didik dikarenakan ada beberapa peserta didik yang kurang fokus, kurang aktif dan tidak serius dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena peserta didik belum terbiasa atau baru menyesuaikan dengan keadaan proses pembelajaran di masa pandemi saat ini. Selain itu disebabkan karena kurangnya kesiapan belajar peserta didik juga mempengaruhi kurangnya hasil belajar siswa pada siklus I. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I maka peneliti perlu melanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan pada pelaksanaan siklus I.

Tahap pelaksanaan siklus II, peneliti melanjutkan materi pada sub pokok bahasan replikasi virus dan jenis-jenis penyakit yang disebabkan oleh virus. Pada tahap ini peneliti lebih memotivasi dan memberikan dorongan pada peserta didik untuk serius dan lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran. Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan juga peneliti lebih tegas serta melakukan pengawasan terhadap peserta didik yang tidak serius dan kurang memperhatikan sehingga membuat peserta didik menjadi lebih siap untuk mengikuti pembelajaran. Peserta didik yang tadinya kurang fokus, kurang aktif dan tidak serius dalam mengikuti proses pembelajaran mulai penasaran dengan jalan cerita dalam komik dan kemudian membaca materi yang disajikan dalam bentuk komik tersebut.

Pengaruh meningkatnya hasil belajar disebabkan karena peserta didik sangat antusias untuk membaca komik dan bermain peran selama proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *role playing* yang dipadukan dengan media komik menjadikan peserta didik aktif, menemukan sendiri materi pembelajaran yang ada di dalam komik, menumbuhkan sikap tanggung jawab untuk belajar secara mandiri, dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik untuk memperagakan tokoh yang ada di dalam komik. Dengan bermain peran atau memerankan langsung menjadi tokoh-tokoh yang ada di dalam komik, membuat peserta didik lebih mudah mengingat materi dan tidak mudah lupa.

Dari kerucut pengalaman yang dikemukakan Edgar Dale diuraikan bahwa jika individu belajar pada apa yang dibaca maka pengaruhnya terhadap ingatan hanya sebesar 10%. Jika dia belajar pada apa yang didengarnya maka ingatannya akan meningkat menjadi 20%. Jika individu belajar pada apa yang dilihat, seperti melihat gambar atau video, cara itu mempengaruhi kemampuan mengingat menjadi 30%. Jika apa yang dilihatnya itu disertai suara yang dapat didengar maka akan meningkat menjadi 50%. Jika yang dipelajari itu diucapkan dan ditulis maka akan mempengaruhi peningkatan ingatan hingga 70%. Sedangkan jika apa yang dipelajari itu diperaktekkan atau dilakukan maka ingatan akan naik 90% (Ulfayana 2018). Hal ini juga sependapat dengan yang dikemukakan oleh Cakra *et al.* (2015) peserta didik melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi dalam cerita secara keseluruhan apalagi materi yang diperankannya sehingga daya ingat peserta didik menjadi lebih tajam dan tahan lama.

Peran media komik dalam proses pembelajaran ini merangsang dan menarik minat peserta didik sehingga peserta didik lebih termotivasi mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran peserta didik tidak cepat merasa bosan karena tidak seperti pembelajaran selama ini hanya dengan membaca buku paket, mengerjakan LKS dan mencari di internet. Dengan membaca komik yang disertai gambar dan cerita menarik, sehingga jika dibaca tidak membosankan, kemudian dengan memperagakannya langsung menjadikan peserta didik lebih antusias apalagi komik yang disertai ilustrasi menarik dan mempunyai alur sehingga apabila ada suatu konsep ataupun kalimat yang mereka tidak temukan atau tidak dimengerti saat membaca komik maka peserta didik akan berusaha mencari jawaban dari sumber lain. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana dalam komik memudahkan peserta didik untuk memahami materi virus yang terdapat dalam komik. Gambar-gambar yang ada di dalam komik juga membuat peserta didik mudah mengingat informasi yang disajikan. Seperti yang dikatakan oleh Zumaroh *et al.* (2020) belajar menggunakan komik yang terdiri dari gambar dan teks dapat membuat peserta didik tertarik sehingga memiliki minat untuk belajar. Hal tersebut membantu peserta didik untuk memahami serta mengingat materi yang disampaikan. Gambar, penokohan, alur cerita serta bahasa yang disajikan pada komik akan memudahkan peserta didik dalam menyerap informasi. Lewat stimulus visual, otak bisa lebih mudah dalam mengingat sesuatu yang pernah dilihat daripada sekedar mendengarkan informasi saja. Hal ini juga sependapat dengan Avrilliyanti (2013), pada saat pembelajaran berlangsung, siswa membaca komik berisi tentang materi pembelajaran konsep Gerak yang disajikan dengan kata yang singkat dan jelas disertai dengan gambar-gambar yang lucu sehingga siswa mudah mengingat materi pembelajaran konsep.

Selanjutnya pada akhir siklus II dilakukan kembali evaluasi hasil belajar terhadap 22 orang peserta didik dan diperoleh persentase ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 86,36%. Berdasarkan capaian persentase ketuntasan belajar secara klasikal tersebut maka hasil belajar peserta didik pada siklus II dinyatakan telah tuntas. Jadi berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, penggunaan bahan ajar media komik ilmiah dengan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Wahyuningtyas (2017) menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media komik memberikan pengaruh yang tinggi sehingga hasil belajar di kelas eksperimen meningkat dibandingkan pembelajaran di kelas kontrol yang tidak menggunakan media Komik. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rospitalia (2019), yang menggunakan media komik ilmiah dengan model *discovery learning* pada materi sistem pernapasan. Dari penelitian yang dilakukan, peningkatan hasil belajar siswa mengalami perubahan dari siklus I ke siklus II. Pencapaian hasil belajar siswa secara klasikal pada penelitian ini mencapai 87,5%. Berdasarkan capaian persentase ketuntasan belajar secara klasikal tersebut maka hasil belajar siswa pada siklus II dinyatakan telah tuntas. Rospitalia (2019) menyatakan bahwa meningkatnya hasil belajar siswa dikarenakan siswa antusias dalam membaca komik dan siswa aktif untuk menemukan sendiri masalah yang diberikan dari berbagai sumber yang ada. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ernia (2015), dan Wardani (2018) bahwa dengan menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan bahan ajar media komik ilmiah dengan model *role playing* dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan virus di kelas X IPA SMA Negeri 2 Langowan.

DAFTAR PUSTAKA

- Avrilliyanti H, Budiawanti S, Jam J. 2013. Penerapan Media Komik Untuk Pembelajaran Fisika Model Kooperatif Dengan Metode Diskusi Pada Siswa Smp Negeri 5 Surakarta Kelas VII Tahun Ajaran 2011/2012 Materi Gerak. *Jurnal Pendidikan Fisika* 1(1):156- 163.
- Cakra G, Dantes N, Widiartini K. 2015. Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Sikap Sosial Dan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SDN 29 Dangin Puri Tahun Pelajaran 2014/2016. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 5(1):1-10.
- Daryanto. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ernia SKM. 2015. Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah Di Kelas VIII SMP Wana Murni Palasari Bali. [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Hamalik O. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nurhasanah IA, Sujana A, Sudin A. 2016. Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhhluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah* 1(1):611-620.
- Rospitalia. 2019. Penerapan Bahan Ajar Media Komik Ilmiah Dengan Model Discovery Learning Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Frater Don Bosco Tomohon. [Skripsi] Tondano: Universitas Negeri Manado.
- Safitri E. 2014. Penggunaan Media Manipulatif Berupa Sticky Notes Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Dalam Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat. [Skripsi]. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sari AW, Manurung T. 2017. Efektivitas Pembelajaran Dengan Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Materi Sistem Ekskresi Di Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Kisaran T.P. 2012/1013. Prosiding Seminar Nasional III Biologi dan Pembelajarannya. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Ulfayana. 2018. Efektivitas Penggunaan Media Berdasarkan Teori Belajar Edgar Dale Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Fikih di MTS Negeri 2 Bulukumba. Makasar: UIN Allauddin Makasar.
- Wahyuningtyas CA. 2017. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komik Materi Pembelajaran Seputar Proklamasi Pada Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XII IPS SMAN 1 Ngemplak. [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wardani FR. 2018. Penerapan metode pembelajaran bermain peran (role playing) sebagai upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wonogiri Pada Materi Indra Penglihatan dan Alat Optik. [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Zuchdi Darmiyati. 2007. *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Yogyakarta: UNY Press.

Zumaroh, Aripriharta, Wibawanto. 2020. Pengembangan Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Belajar Rangkaian Listrik AC. *Jurnal Inovtek Seri Elektro..* 2(1):38-47.