|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ***Bioedusiana***<http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bioed>DOI: https://doi.org/10.37058/................ |  |
|  |
| **Penerapan Media Pembelajaran Digital Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa** |
|  |
| ***Application of comic digital learning media to improve student learning outcomes*** |
|  |
| **Agi Septiari Narestuti 1, Diah Sudiarti 2[\*](#Corresponding), Umi Nurjanah 3**1,2,3 Program S1 Pendidikan Biologi Universitas Islam Jember2\* Coresponding authorJl. Kyai Mojo No 101 Jember, Jawa Timur |
|  |
| **Abstrak** |
| Keberhasilan pembelajaran abad 21 dapat diukur dengan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah kegiatan pembelajaran dikelas, pembelajaran dikelas sangat berpengaruh dalam tercapainya prestasi belajar yang baik. Untuk mencapai prestasi maka siswa juga harus aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem pernapasan di MTs Ma’arif Ambulu dengan menggunakan media pembelajaran digital komik. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini menggunakan 2 siklus dengan masing-masing siklus memiliki 4 tahapan berupa 1) Perencanaan, 2) Pemberian Tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. Sampel penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VIII MTs Ma’arif Ambulu sebanyak 30 siswa. Berdasarkan penelitian menunjukkan media pembelajaran digital komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Ma’arif Ambulu. Berdasarkan penelitian presentase hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 61% dengan kualifikasi cukup meningkat dan siklus II dengan presentase 93% dengan kualifikasi meningkat. Hal tersebut membuktikan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan diterapkannya media pembelajaran digital komik. |
|  |
| ***Kata kunci***: Media Pembelajaran Digital Komik, Hasil Belajar Siswa. |
|  |
| ***Abstract*** |
| *The success of 21st century learning can be measured by the enthusiasm of students in participating in learning activities. One of the influencing factors is classroom learning activities, classroom learning is very influential in achieving good learning achievement. To achieve achievement, students must also be active in participating in learning in class. This study aims to determine the improvement of class VIII student learning outcomes on respiratory system material at MTs Ma'arif Ambulu by using comic digital learning media. This research method uses a qualitative approach. In this study using 2 cycles with each cycle having 4 stages, namely 1) Planning, 2) Giving Action, 3) Observation, and 4) Reflection. The research sample used was class VIII MTs Ma'arif Ambulu as many as 30 students. Based on research, it shows that digital comics learning media can improve the learning outcomes of class VIII MTs Ma'arif Ambulu students. Based on the research, the percentage of student learning outcomes in the first cycle was 61% with sufficient qualifications to increase and the second cycle with a percentage of 93% with increased qualifications. This proves that student learning outcomes increase with the application of comic digital learning media.* |
|  |
| ***Keywords***: *Comic Digital Learning Media, Student Learning Outcomes.* |
|  |
| ***Article History*** Received: ;Accepted: ;Published: |
| ***Corresponding Author******\****Agi Septiari Narestuti, Pendidikan Biologi Universitas Islam Jember, *E-mail*: agiseptiarinarestuti13@gmail.com |
| © 2020 Bioedusiana. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) |
|  |

**PENDAHULUAN**

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional bab II Pasal 3 sebagai berikut: “Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Keberhasilan abad 21 dapat diukur dengan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah kegiatan pembelajaran di kelas, pembelajaran dikelas sangat berpengaruh dalam tercapainya prestasi belajar yang baik (Saputra, 2019). Untuk mencapai prestasi maka siswa juga harus aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Karena keberhasilan pembelajaran merupakan sumber dari segala aktivitas yang dilakukan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, maka setiap guru harus berusaha mengoptimalkan berbagai faktor yang menjadi pengehambat dalam proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan hasil observasi awal dengan guru pengampu mata pelajaran IPA di MTs Ma’arif Ambulu menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa rendah hanya mencapai 54% dengan KKM (75). Hal ini dikarenakan masalah yang sering dihadapi siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang inofatif dan kreatif oleh guru di sekolah MTs Ma’arif Ambulu. Berdasarkan hasil observasi, guru hanya menfokuskan pada satu metode pembelajaran yaitu ceramah sehingga proses pembelajaran di kelas terlihat biasa dan monoton. Dampaknya proses Kegiatan Belajar Mengajar menjadi kurang menarik dan motivasi belajar peserta didik rata-rata masih rendah. Oleh karena itu alternatif pemecahannya dibutuhkan sistem pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat memberikan kenyamanan pada siswa untuk memahami materi pelajaran IPA sehingga mampu dikuasai oleh siswa.

Dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas akan menciptakan kondisi kelas yang akrab dan menyenangkan bagi pengajar dan peserta didik. Oleh karena itu peneliti bermaksut menerapkan Media Pembelajaran Digital Komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar berupa perubahan sikap suatu individu setelah mendapatkan hasil dari kegiatan proses pembelajaran. Perubahan sikap tersebut berupa kemampuan baru seorang individu setalah melakukan proses pembelajaran yang meliputi beberapa ranah, yaitu (1) kognigtif yang meliputi pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual siswa. (2) afektif, meliputi tentang sikap, minat, nilai-nilai dan pengembangan apersiasi. (3) psikomotorik yang termasuk perubahan perilaku siswa (Aimah, 2017).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran dikelas, serta dapat membangkitkan perhatian dan minat siswa dalam belajar (Azhar Arsyad (2011: 3). Untuk itu dalam suatu pembelajaran perlu direncanakan, evaluasi dan dimonitor atau pemantauan dengan sebaik-baiknya agar proses pembelajaran dapat memenuhi tujuan yang diinginkan. Dalam proses pengajaran, definisi media sering diartikan sebagai alat grafik, alat fotografi atau alat elektronik untuk menangkap, mengolah dan merekontruksi informasi visual atau verbal.

Komik adalah media yang menyampaikan informasi dengan cara yang populer dan mudah dipahami. Hal ini karena komik menggabungkan kekuatan gambar dan kata-kata, dan menyusunnya menjadi suatu alur cerita agar informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dipahami, dan alur cerita membuatnya lebih mudah untuk diingat dan di mengerti (Nasution, 2019). Digital komik besifat ramah lingkungan, hemat biaya, dan fleksibel. Dikatakan ramah lingkungan karena digital komik tidak menggunakan kertas sebagai media penyampaianya sehingga menghemat penggunaan kertas. Komik digital dikatakan hemat biaya karena tidak perlu dicetak, dijilid, dan disalin dalam bentuk buku (Hermawati, 2015).

Dapat disimpulkan bahwa komik digital merupakan media yang memudahkan siswa untuk memahami gambar secara keseluruhan, kemudian mengungkapkan idenya dengan baik, dan dapat menceritakan isi cerita secara runtut sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran Komik Digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.

Menurut Trimo (1997:22) dalam Lestari Suci (2009:4), keunggulan media komik digital antara lain : (1) Dilihat dari keunggulannya, komik dapat menarik semangat siswa untuk belajar dan mengajarkan siswa untuk mengolah cerita menjadi gambar sehingga dapat mengingat sesuatu dalam waktu yang lebih lama. (2) Materi yang terdapat pada komik dapat menjelaskan keseluruhan cerita, karena gambar ilustrasi dapat memudahkan siswa dalam memahami bentuk atau contoh spesifik mengenai tujuan materi. (3) Dapat Menumbuhkan minat baca siswa dan bidang studi lainnya. Kelemahan Media Digital Komik antara lain : (1) Tidak semua orang belajar secara efektif dalam gaya visual. (2) Terkadang gaya bahasa dalam komik kurang bagus. (3) Banyak komik berisi cerita yang menekankan kekerasan atau perilaku yang tidak dapat diterima

Penggunaan media digital mampu membuat siswa menjadi kreatif, variatif, dan inovatif serta mampu membuat siswa merasa senang belajar IPA terutama materi biologi. Dengan adanya perpaduan ini maka diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang serius, namun tetap memiliki unsur gambar menarik yang menyenangkan siswa, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan mengantuk di dalam proses pembelajaran.

**METODE**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang dilakukan dalam kelas khususnya untuk meneliti permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas dilakukan secara bersiklus, yakni lebih dari satu siklus, bisa dua atau tiga siklus atau bahkan lebih. Siklus adalah putaran secara berulang dari kegiatan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun alur pelaksanaan tindakan yang dimaksud dapat dilihat dari tiap siklusnya dapat dilihat pada Gambar 1.

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah RPP, lembar kerja siswa. Data penelitian berupa data ketuntasan hasil belajar peseerta didik dikategorikan menjadi dua, yaitu secara individu maupun klasikal, caranya yaitu dengan menganalisis data hasil tes menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

**Perencanaan**

Siklus I

Tindakan

Refleksi

Observasi

**Perencanaan**

Siklus II

Tindakan

Refleksi

Observasi

Stop

**Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2010)**

KKM yang digunakan adalah 75. Peserta didik dikatakan tuntas apabila telah mencapai ≥ 75, sedangkan peserta didik dikatakan tuntas secara klasikal jika 75% dari seluruh jumlah peserta didik di kelas tersebut mencapai KKM yang telah ditetapkan. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa didapat menggunakan rumus tersebut:

Keterangan:

$$X □=\frac{Ʃ X}{Ʃ N}$$

$X □$ : Nilai Rata-rata

$Ʃ X$ : Jumlah Semua Nilai

$Ʃ N :$ Jumlah Siswa yang Mengikuti Tes (Arikunto, 2011)

Sedangkan ketuntasan klasikal yaitu mengukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar siswa keseluruhan. Rumus ketuntasan belajar klasikal adalah sebagai berikut:

$Ketuntasan=\frac{jumlah siswa tuntas KKM}{jumlah total siswa}$ x 100

(Priyayi et al,. 2017)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Adapun data hasil belajar pra siklus dalam table sebagai berikut:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Induk** | **Nilai** | **Tuntas/ Tidak Tuntas** |

 **Table 1** : Analisis Data Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 |  | 190004 | 60 | Tidak Tuntas |
| 2 |  | 190014  | 63 | Tidak Tuntas |
| 3 |  | 190016  | 75 | Tuntas |
| 4 |  | 190022 | 62 | Tidak Tuntas |
| 5 |  | 190024 | 80 | Tuntas |
| 6 |  | 190037 | 70 | Tidak Tuntas |
| 7 |  | 190039 | 75 | Tuntas |
| 8 |  | 190043 | 62 | Tidak Tuntas |
| 9 |  | 190048 | 75 | Tuntas |
| 10 |  | 190056 | 76 | Tuntas |
| 11 |  | 190087 | 80 | Tuntas |
| 12 |  | 190119  | 61 | Tidak Tuntas |
| 13 |  | 190124  | 60 | Tidak Tuntas |
| 14 |  | 190129 | 76 | Tuntas |
| 15 |  | 190152 | 70 | Tidak Tuntas |
| 16 |  | 190159 | 75 | Tuntas |
| 17 |  | 190173 | 70 | Tidak Tuntas |
| 18 |  | 190170 | 75 | Tuntas |
| 19 |  | 190176 | 75 | Tuntas |
| 20 |  | 190177 | 80 | Tuntas |
| 21 |  | 190180 | 70 | Tidak Tuntas |
| 22 |  | 190182 | 75 | Tuntas |
| 23 |  | 190184 | 85 | Tuntas |
| 24 |  | 190189 | 60 | Tidak Tuntas |
| 25 |  | 190194  | 67 | Tidak Tuntas |
| 26 |  | 190195 | 75 | Tuntas |
| 27 |  | 190197 | 70 | Tidak Tuntas |
| 28 |  | 190201 | 75 | Tuntas |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Jumlah** |  **1997** |  |
|  | **Rata-rata** |  **71,32** |  |
|  | **Nilai klasikal** |  **54%** |  |

Sumber: *Data diolah*

Tabel diatas menunjukkan data hasil belajar pra siklus, dari data hasil belajar yang diperoleh masih banyak siswa yang masih belum tuntas.

Adapun data hasil belajar siklus 1 dalam table sebagai berikut:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Induk** | **Nilai** | **Tuntas/ Tidak Tuntas** |

 **Table 2** : Analisis Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 |  | 190004 | 75 | Tuntas |
| 2 |  | 190014  | 59 | Tidak Tuntas |
| 3 |  | 190016  | 80 | Tuntas |
| 4 |  | 190022 | 62 | Tidak Tuntas |
| 5 |  | 190024 | 95 | Tuntas |
| 6 |  | 190037 | 74 | Tidak Tuntas |
| 7 |  | 190039 | 90 | Tuntas |
| 8 |  | 190043 | 62 | Tidak Tuntas |
| 9 |  | 190048 | 61 | Tidak Tuntas |
| 10 |  | 190056 | 76 | Tuntas |
| 11 |  | 190087 | 90 | Tuntas |
| 12 |  | 190119  | 61 | Tidak Tuntas |
| 13 |  | 190124  | 61 | Tidak Tuntas |
| 14 |  | 190129 | 76 | Tuntas |
| 15 |  | 190152 | 70 | Tidak Tuntas |
| 16 |  | 190159 | 80 | Tuntas |
| 17 |  | 190173 | 75 | Tuntas |
| 18 |  | 190170 | 75 | Tuntas |
| 19 |  | 190176 | 75 | Tuntas |
| 20 |  | 190177 | 80 | Tuntas |
| 21 |  | 190180 | 75 | Tuntas |
| 22 |  | 190182 | 75 | Tuntas |
| 23 |  | 190184 | 73 | Tidak Tuntas |
| 24 |  | 190189 | 80 | Tuntas |
| 25 |  | 190194  | 67 | Tidak Tuntas |
| 26 |  | 190195 | 75 | Tuntas |
| 27 |  | 190197 | 60 | Tidak Tuntas |
| 28 |  | 190201 | 75 | Tuntas |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Jumlah** |  **1985** |  |
|  | **Rata-rata** |  **70,79** |  |
|  | **Nilai klasikal** |  **61%** |  |

Sumber: *Data diolah*

Tabel diatas menunjukkan data hasil belajar pada siklus I, dari data hasil belajar yang diperoleh masih banyak siswa yang masih belum tuntas. Berdasarkan hasil *post test* pada table 2 rata-rata hasil belajar siswa mencapai 70,79, dan secara klasikal hasil belajar siswa mencapai nilai 61%. Adapun skor yang diperoleh juga menunjukkan hasil bahwa terdapat beberapa siswa yang tidak mencapai nilai 75 (KKM) yaitu sebanyak 11 siswa yang tidak tuntas, 17 siswa tuntas dalam pembelajaran dan 2 orang tidak mengikuti pembelajaran dikarenakan berhalangan hadir.

Adapun data hasil belajar siklus II dalam table sebagai berikut:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Induk** | **Nilai** | **Tuntas/ Tidak Tuntas** |

 **Table 3** : Analisis Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 |  | 190004 | 80 | Tuntas |
| 2 |  | 190014  | 95 | Tidak Tuntas |
| 3 |  | 190016  | 69 | Tuntas |
| 4 |  | 190022 | 80 | Tidak Tuntas |
| 5 |  | 190024 | 100 | Tuntas |
| 6 |  | 190037 | 98 | Tidak Tuntas |
| 7 |  | 190039 | 94 | Tuntas |
| 8 |  | 190043 | 100 | Tidak Tuntas |
| 9 |  | 190048 | 93 | Tidak Tuntas |
| 10 |  | 190056 | 98 | Tuntas |
| 11 |  | 190087 | 89 | Tuntas |
| 12 |  | 190119  | 70 | Tidak Tuntas |
| 13 |  | 190124  | 80 | Tidak Tuntas |
| 14 |  | 190129 | 85 | Tuntas |
| 15 |  | 190152 | 90 | Tidak Tuntas |
| 16 |  | 190159 | 73 | Tuntas |
| 17 |  | 190173 | 85 | Tuntas |
| 18 |  | 190170 | 80 | Tuntas |
| 19 |  | 190176 | 85 | Tuntas |
| 20 |  | 190177 | 90 | Tuntas |
| 21 |  | 190180 | 90 | Tuntas |
| 22 |  | 190182 | 80 | Tuntas |
| 23 |  | 190184 | 100 | Tidak Tuntas |
| 24 |  | 190189 | 80 | Tuntas |
| 25 |  | 190194  | 90 | Tidak Tuntas |
| 26 |  | 190195 | 89 | Tuntas |
| 27 |  | 190197 | 78 | Tidak Tuntas |
| 28 |  | 190201 | 80 | Tuntas |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Jumlah** |  **2341** |  |
|  | **Rata-rata** |  **83,60** |  |
|  | **Nilai klasikal** |  **93%** |  |

Sumber: *Data diolah*

Data hasil belajar siswa pada table 3 diatas menunjukkan bahwa jumlah siswa sebanyak 30 siswa dan 2 siswa tidak mengikuti pembelajaran dikarenakan berhalangan hadir. Pada table diatas menunjukkan peningkatan hasil belajar dari siklus sebelumnya, hal ini dapat dilihat bahwa hasil belajar rata-rata siswa kelas VIII B pada siklus II mencapai 83,60, sedangkan ketuntasan secara klasikal adalah 93% dengan banyaknya siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa, siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 dan 2 tidak hadir dalam pembelajaran.

**Pembahasan**

Pelaksanaan pada penelitian ini dapat dikatakan berjalan dengan baik dan terdapat peningkatan hasuil belajar siswa dengan diterapkannya media pembelajaran digital komik. Hal ini dfapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar

Sebelum diterapkannya media pembelajaran digital komik dikelas VIII B MTs Ma’arif Ambulu presentase hasil belajar siswa hanya mencapai 54%, dimana hanya terdapat kurang lebih 15 siswa yang mencapai nilai KKM. Pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa tuntas atau sudah mencapai nilai KKM ≥ 75 dari skor maksimal 100, dan pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 26 siswa tuntas atau sudah mencapai nilai KKM ≥ 75 dari skor maksimal 100. Nilai kognitif hasil belajar siswa-siswi pada siklus I yaitu 70,79 dan pada siklus II yaitu 83,60. Jika dilihat dari ketuntasan secara klasikal pada siklus I nilai klasikal mencapai 61% dan pada siklus II mencapai 93%, maka dari data diatas tersebut hasil belajar siswa sudah meningkat dengan diterapkannya media pembelajaran digital komik, dan data ini sudah mencapai pada indikator keberhasilan yakni apabila adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam setiap pembelajaran dari siklus I sampai siklus II mencapai nilai ≥ 75%.

Dalam proses pembelajaran menggunakan media digital komik bisa dikatakan menarik, hal ini bisa dilihat dari antusias siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dikarenakan siswa diberikan gambar-gambar yang menarik dalam komik sehingga sangat disukai siswa, kegiatan membaca buku bergambar atau komik merupakan kegiatan menghibur dan menyenangkan dengan gambar-gambar yang aktraktif, berwarna dan format sampul yang menarik sehingga dilihat dari penampilannya saja siswa sudah tertarik untuk melihat dan membaca buku tersebut (Muflikhatur, 2015).

Gambar 3. Cover Digital Komik dan Menu Digital Komik

Isi dari komik digital meliputi cover, judul, kata pengantar daftar isi, pengenalan tokoh, dan materi. Pada desain tampilan cover yang merupakan tampilan pertama dari komik menggunakan desain yang simple dengan bantuan warna biru, coklat dan pink ditambah dengan gambar. Dapat dilihat gambar diatas merupakan menu digital komik yang terdiri dari: (1) Organ yang didalamnya membahas mengenai hidung, tekak (faring), pangkal tenggorokan, batang tenggorok, dan paru-paru. (2) Mekanisme yang didalamnya membahas mengenai proses bagaimana udara masuk ke dalam tubuh, pernapasan perut dan pernapasan dada, alat-alat pernapasan, pertykaran oksigen dan karbondioksida dalam paru-paru, dan cepat lambatnya pernapasan. (3) Gangguan yang didalamnya membahas mengenai kenapa kita bersin, menghirup udara yang terpolusi, penyebab kita menguap, bagaimabna bisa mendengkur, cegukan, dan asma atau sesak napas. (4) Pencegahan yang didalamnya membahas mengenai jauhilah rokok, waspada terhadap *mycobacterium tuberculosis*, dan cara menjaga kesehatan.

Dari penelitian yang telah dilakukan di MTs Ma’arif Ambulu dapat dilakukan Penerapan media pembelajaran digital komik ini efektif untuk membantu keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil data yang diperoleh, yakni adanya peningkatan pada pembelajaran sebelum diterapkannya media pembelajaran digital komik, yaitu presentase belajar siswa hanya mencapai 54% dan sesudah adanya penerapan media pembelajaran digital komik dikelas VIII B MTs Ma’arif Ambulu Presentase menjadi meningkat pada siklus I yaitu 61% dan pada siklus II menjadi 93%. Hal ini karena memiliki kelebihan pada media pembelajaran digital komik.

Kelebihan dari media pembelajaran ini diantaranya adalah: (1) Dapat membantu siswa untuk mudah memahami isi materi yang akan dipelajari. (2) Siswa dapat memahami materi yang dipelajari, karena media pembelajaran digital komik dapat menumbuhkan minat baca siswa. (3) Media pembelajaran digital komik dapat mendorong siswa untuk memiliki sikap bekerja sama, jujur, disiplin, dan belajar memahami suatu konsep masalah.

Kelemahan dari media digital komik diantaranya adalah: (1) Membutuhkan alokasi waktu yang cukup panjang untuk melakukan pembelajaran. (2) Menuntut sifat tertentu pada siswa, salah satunya suka membaca. (3) Kemudahan membaca komik menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.

Tetapi kekurangan tersebut berhasil diatasi, sehingga pengunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan data-data dari siklus I dan siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan penerapan media pembelajaran digital komik pada materi sistem pernapasan dikelas VIII MTs Ma’arif Ambulu dengan kata lain media pembelajaran digital komik dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat digunakan sebagai alternative dalam pembelajaran seperti pada penelitian yang dilakukan oleh (Nugraheni, 2017) dimana penggunaan media pembelajaran digital komik dalam poses pembelajaran mempermudah siswa untuk memahami materi dan membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran digital komik mampu membuat siswa menjadi kreatif, variatif, dan inovatif serta mampu membuat siswa merasa senang belajar IPA terutama materi biologi. Dengan adanya komik ini maka diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang serius, namun tetap menyenangkan siswa, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan mengantuk di dalam proses pembelajaran.

**SIMPULAN**

 Berdasarkan Data hasil penelitian di kelas VIII B MTs Ma’arif Ambulu diperoleh kesimpulan yaitu pembelajaran menggunakan media pembelajarn digital komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar yang didapat oleh siswa pada pra siklus hanya mencapai 54%, kemudian pada siklus I diperoleh hasil belajar secara klasikal sebanyak 61% dengan rata-rata sebanyak 70,79. Sedangkan pada siklus II mencapai nilai 93% dengan rata-rata sebanyak 83,60. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital komik efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran karna mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

**REFERENSI**

Aimah, Muslikhatun. 2017. Penggunaan Aplikasi Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioshell* *Vol.6 No.01 2017*

Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Hermawati, Tetty. (2015). Komik digital untuk pembelajaran yang menyenangkan. [http://guraru.org/guru-berbagi/komik-digital-untuk-pembelajaran-yang menyenangkan/](http://guraru.org/guru-berbagi/komik-digital-untuk-pembelajaran-yang%20menyenangkan/). Diakses pada tanggal 3 januari 2021.

Lestari Suci, dkk. (2009). *Media Grafis*; *Media Komik*. Bandung : Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. (Online).([Http://File.Upi.Edu/Direktori/Fip/Jur.\_Kurikulum\_Dan\_Tek.\_Pendidikan/197706132001122laksmi\_Dewi/Media\_Grafis/Media\_Grafishsl\_Mhsisswa/Komik/Medgraf,.Pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/197706132001122LAKSMI_DEWI/MEDIA_GRAFIS/MEDIA_GRAFISHSL_MHSISSWA/komik/Medgraf%2C.pdf))

Muflikhatur R, Wan Syafi'i. (2015). The Development Of Comic As Media Learning For Scince 8th Grade Junior School At Subject Transportation System, hlm.7-8. *Jurnal Ilmu Pendidikan Biologi*

Nasution, A. E. (2019). E-Kompen (Elektronik-Komik Pendek) sebagai solusi cerdas dalam meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia di era digital. *IQRA`: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi (e-Journal)*, *13*(1), 105. <https://doi.org/10.30829/iqra.v13i1.4365>

Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *7*(2), 111–117. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>

Priyayi, D. F., Nurani, D. E., Hastuti, S. P., Biologi, P. P., Kristen, U., Wacana, S., & Pendahuluan, A. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas Xi Ipa 2 Sma Negeri 1 Pabelan Melalui Penerapan *Seminar Nasional Pendidikan Sains II UKSW 2017 Seminar Nasional Pendidikan Sains II UKSW 2017*. 179–186.

Saputra, R. (2019). Pengaruh Tahapan Share Dan Reflect Pada Metode Pembelajaran Creative Learning Cycle Terhadap Pencapaian Keahlian Abad Ke- 21. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699