

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK SEJARAH TERHADAP HASIL
BELAJAR SEJARAH MATERI MASA PRA AKSARA PADA KELAS X IPS**

Rizki Ramadani, Putut Wisnu Kurniawan, Yulia Siska
¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung
¹rizkiramadani1706@gmail.com, ²pututbukanbali@gmail.com,
³yuliasiska1985@gmail.com

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) Masih rendahnya hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik. 2) Penggunaan media Komik Sejarah belum digunakan dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : “Pengaruh penggunaan media Komik Sejarah terhadap hasil belajar sejarah materi pra aksara pada peserta didik kelas X IPS semester ganjil SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik Tahun Pelajaran 2021/2022.”

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, analisis data menggunakan rumus statistik, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik tahun pelajaran 2021/2022. Yang tersebar dalam 2 kelas dengan keseluruhan berjumlah 59 peserta didik. Dari populasi tersebut diambil keseluruhan sebagai sampel yaitu kelas X IPS-1 yang berjumlah 32 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan X IPS-2 yang berjumlah 27 peserta didik sebagai kelas control dengan menggunakan teknik *clouster random sampling*. Untuk mengukur variable belajar penulis menggunakan tes yang berbentuk tes pilihan jamak sebanyak 40 item soal yang terlebih dahulu diuji validitasnya dan reabilitasnya. Analisis data menggunakan analisis statistik sederhana dengan rumus t-tes.

Berdasarkan hasil uji hipotesis kesamaan dua rata-rata, dengan menggunakan t_{hit} didapat nilai $t_{\text{hit}} = 20,83$ dengan kriteria uji yang digunakan adalah terima H_0 jika $-t_{(1-\frac{\alpha}{2})} < t < t_{(1-\frac{\alpha}{2})}$ selain itu H_0 ditolak. Dengan mengambil taraf nyata 5% ($\alpha = 0,05$) didapat $t_{\text{daf}} = 2,00$ ini berarti $t_{\text{hit}} > t_{\text{daf}}$ sehingga H_0 ditolak dengan H_a diterima. Dengan demikian “Ada pengaruh penggunaan media Komik Sejarah terhadap hasil belajar sejarah materi masa pra aksara pada peserta didik kelas X IPS semester ganjil SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik tahun pelajaran 2021/2022.”

Kata kunci : Hasil Belajar Sejarah, Media Komik Sejarah.

Abstract: The problems in this study are 1) The low learning outcomes of history class X IPS students at SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik. 2) The use of Historical Comics media has not been used in learning. The purpose of this study was to determine: "The influence of the use of historical comics media on the learning outcomes of the history of literacy material in the odd semester students of class X Social Sciences SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik in the 2021/2022 academic year."

The method used in this study is the experimental method, the data analysis uses statistical formulas, the population in this study is all students of class X Social Sciences SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik in the 2021/2022 academic year. . The whole population was taken as a sample, namely class X IPS-1 which amounted to 32 students as the experimental class and X IPS-2 which amounted to 27 students as the control class by using cluster random sampling technique. To measure the learning variables, the writer uses a test in the form of a multiple choice test as many as 40 items which are tested for validity and reliability. Data analysis uses simple statistical analysis with the t-test formula.

Based on the results of the two-average similarity hypothesis test, using t_{hit} , the value $t_{hit} = 20.83$ with the test criteria used is accept H_0 if $-t_{(1-\alpha/2)} < t < t_{(1-\alpha/2)}$ otherwise H_0 is rejected. By taking the 5% level of significance ($\alpha=0.05$) we get $t_{daf}=2.00$ this means $t_{hit}>t_{daf}$ so that H_0 is rejected with H_a accepted. Thus "There is an effect of using historical comics media on the learning outcomes of the history of the Pre-aksara material for students of class X Social Sciences in the odd semester of SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik in the 2021/2022 academic year."

Keywords: History Learning Outcomes, Historical Comic Media.

PENDAHULUAN

Rendahnya hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik dikarenakan beberapa hal diantaranya siswa tidak aktif saat proses belajar, prasana yang tidak memadai dan fasilitas belajar yang masih rendah. Penggunaan media buku cetak sebagai bahan ajar membuat hasil belajar siswa masih tergolong rendah, dan di SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik adalah 46 peserta didik dari 2 kelas pada tahun 2020. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik adalah 75.

Maka diperlukan usaha agar pembelajaran sejarah ini dapat meningkatkan hasil belajar sejarah khususnya pada materi masa praaksara pada kelas X. Berdasarkan asumsi dan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Komik Sejarah Terhadap Hasil Belajar Sejarah Materi Masa Praaksara Pada Kelas X Ips Semester Ganjil SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik Tahun Pelajaran 2021/2022".

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis paparkan seperti di atas, maka masalah yang diteliti melalui penelitian ini sebagai berikut:

1. Masih rendahnya hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik.
2. Penggunaan media Komik Sejarah belum digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan penelitian ini secara umum untuk mengetahui "Pengaruh Penggunaan Media Komik Sejarah Terhadap Hasil Belajar Sejarah Materi Masa Praaksara Pada Kelas X IPS Semester Ganjil SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik Tahun Pelajaran 2021/2022".

KAJIAN TEORI

Pengetian Belajar

Menurut Wina Sanjaya (2010:112), Belajar merupakan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari. Belajar

merupakan proses melibatkan manusia secara orang per orang sebagai satu kesatuan organisme sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Trianto (2014:18), Belajar adalah perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Belajar ialah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Berdasarkan pernyataan Hilgard dan Bowner (1987 :12), Belajar adalah sebagai proses yang mana suatu kegiatan berasal atau berubah lewat reaksi dari suatu situasi yang dihadapi dengan karakteristik-karakteristik dari perubahan-perubahan aktifitas tersebut tidak dapat dijelaskan dengan dasar kecenderungan-kecenderungan reaksi asli, kematangan atau perubahan-perubahan sementara dari organisme.

Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia guru juga dituntut supaya dapat mengembangkan keterampilan membuat media. Menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2013:2), Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang meliputi : Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengidentifikasi proses belajar mengajar. Menurut Criticos (dalam buku Daryanto (2016:4), Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan

menurut Gegne (dalam buku Dina Indriana, 2012:14) media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Dina Indriana, (2011:15) Media pengajaran merupakan suatu alat komunikasi dalam proses pembelajaran.

Dari berbagai pengertian tersebut dapat dipahami bahwa media merupakan alat bantu yang bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar.

Menurut Amir Hamzah Suleman media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- A. Alat-alat audio, yaitu alat-alat yang menghasilkan bunyi atau suara. Contoh : *cassette, tape recorder dan radio*.
- B. Alat-alat visual yaitu alat-alat yang dapat memperlihatkan rupa atau bentuk, yang kita kenal sebagai alat peraga. Alat-alat visual atau alat peraga ini terbagi atas:
 - 1) Alat-alat visual dua dimensi
Alat-alat visual dua dimensi terbagi dua yaitu:
 - a) Alat-alat dua dimensi pada bidang yang tidak transparan. Contoh : Gambar diatas kertas atau karton, gambar yang diproyeksikan dengan *opaque projector*, lembar balik, wayang beber, grafik, diagram, bagan, poster, gambar hasil cetak saring, dan foto.
 - b) Alat-alat visual dua dimensi pada bidang yang transparan. Contoh: *slide, filmstrip*, lembar transparan untuk *overhead projector*.
 - 2) Alat-alat visual tiga dimensi
 - a) Alat-alat visual tiga dimensi. Disebut tiga dimensi karena mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi.

Contoh : benda asli, model, contoh barang atau *specimen*, alat tiruan sederhana atau *mock up*. Termasuk didalamnya diorama, pameran dan bak pasir.

- b) Alat-alat audio visual yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit. Contoh : film bersuara dan televisi.

Komik yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis komik ringan (*comic simple*). Komik yang satu ini adalah komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang kemudian dibuat dalam bentuk pdf berhubung keadaan sekolah yang menerapkan pelajaran jarak jauh atau online dikarenakan adanya wabah Covid 19 sehingga peneliti menggunakan media komik yang telah dibentuk kedalam pdf. Media komik ini digunakan untuk melihat pengaruh hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai hasil *posttest* yang diberikan kepada siswa setiap akhir pembelajaran. Peningkatan hasil pembelajaran yang dinilai adalah hasil belajar kognitif siswa yang telah diajar dengan menggunakan media pembelajaran komik. Untuk itu perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui tentang pengaruh penggunaan media komik sejarah terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS semester ganjil SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik Tahun Pelajaran 2021/2022.

Proses penggunaan komik sejarah dalam penelitian ini menggunakan prosedur membaca yakni dengan langkah-langkah :

1. Kegiatan Prabaca

Kegiatan prabaca dilakukan oleh guru sebelum kegiatan pembelajaran kepada siswa agar siswa berminat untuk membaca dan guru dapat mengarahkan perhatian pada pengaktifan skemata siswa yang

berhubungan dengan teks bacaan di komik sejarah.

Kegiatan prabaca ini dilakukan oleh guru pada pertemuan ke-1.

2. Kegiatan Membaca

Pada kegiatan membaca juga dilakukan pada pertemuan ke-1 setelah setelah siswa selesai membuat pertanyaan dan memprediksi cerita, dimana guru menyuruh dan membimbing siswa untuk membaca secara intensif seluruh bacaan yang ada pada komik.

Kegiatan ini dilakukan untuk membuat pertanyaan bagi masing-masing siswa.

3. Kegiatan Pascabaca

Kegiatan pascabaca dilakukan pada pertemuan ke-2. Sebelum kegiatan pascabaca guru membimbing siswa untuk membaca secara intensif seluruh bacaan komik dan setelah itu guru member lembar evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa tentang menyimpulkan isi bacaan.

Kelebihan Media Komik Sejarah

- Berdasarkan penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik.
- Kelebihan lainnya yaitu penyajian komik sejarah mengandung unsure visual dan cerita yang kuat.
- Pembaca mampu terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membaca komik hingga selesai.
- Dapat mengembangkan minat baca siswa.

Kelebihan Media Komik Sejarah

- Tidak semua siswa bisa belajar efektif dengan gaya visual.
- Terkadang dalam komik terdapat gaya bahasa yang kurang baik.

Pengertian Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar menurut Ahmad Susanto (2013:5), Hasil belajar ialah suatu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mujiono (2009:200), Hasil belajar merupakan hasil dari suatu intraksi tindak belajar dan tindak mengajar. Purwanto (2016:44), Hasil belajar ialah dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuk yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil belajar dapat dilihat dari peserta didik atau murid yang sudah melakukan kegiatan-kegiatan pembelajaran tersebut, hasil belajar tersebut diteliti oleh seorang guru dan dilihat apakah hasil belajar tersebut berhasil atau tidak. Menurut Hamalik (2004: 31), Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Berdasarkan keterangan dari Sudjana (2009 : 3) yakni mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotorik.

Hasil belajar sendiri menurut Sudjana terdapat lima faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain :

- 1) Bakat siswa;
- 2) Waktu yang tersedia bagi siswa;
- 3) Waktu yang diperlukan guru untuk menjelaskan materi;
- 4) Kualitas pengajaran; dan
- 5) Kemampuan siswa.

METODE

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Penelitian ini juga dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen. Penetapan jenis penelitian quasi experiment (eksperimen semu) ini dengan alasan bahwa penelitian ini berupa penelitian pendidikan yang menggunakan manusia sebagai subjek penelitian. Penelitian ini dilakukan secara online dalam kegiatan pembelajaran pada siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik.

Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik Tahun Pelajaran 2020/2021.

Sampel menggunakan 2 kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah keseluruhan 59 siswa.

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Cluster Random Sampling* dengan prosedur undian. Dari hasil undian tersebut terpilih kelas X IPS-1 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media sejarah yang terdiri dari 32 peserta didik dan kelas X IPS-2 sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan media buku cetak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data Hasil Belajar Sejarah Kelas Eksperimen

Hasil belajar sejarah yang menggunakan media komik sejarah dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel

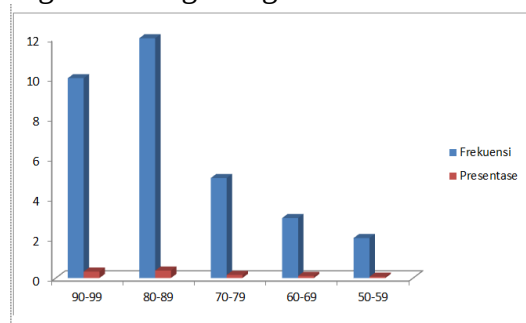
Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen (Peserta Didik Kelas X IPS-1) Yang Menggunakan Media Komik Sejarah

Interval	Frekuensi	Presentasi
90-99	10	32%
80-89	12	37%

70-79	5	15%
60-69	3	10%
50-59	2	6%
Jumlah	32	100%

Berdasarkan table diatas diketahui jumlah sampel 32 peserta didik, yang mendapat skor yang terletak diinterval 90 - 99 sebanyak 10 peserta didik, skor yang terletak pada interval 80 - 89 sebanyak 12 peserta didik, skor yang terletak pada interval 70-79 sebanyak 5 peserta didik, skor yang teletak pada interval 60-69 sebanyak 3 peserta didik, dan skor yang terletak pada interval 50-59 sebanyak 2 peserta didik.

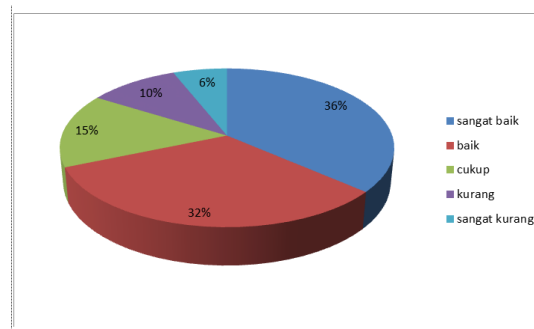
Dari penjelasan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IPS-1 yang menggunakan media Komik Sejarah SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik diatas maka dapat diambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar
Diagram hasil belajar sejarah yang menggunakan media komik sejarah

Berdasarkan diagram batang diatas dapat disimpulkan bahwa presentase hasil belajar sejarah yang menggunakan media Komik Sejarah yang terletak pada interval 90-99 sebesar 32%, interval 80-89 sebesar 37%, interval 70-79 sebesar 15%, interval 60-69 sebesar 10%, dan interval 50-59 sebesar 6%.

Kemudian berdasarkan data tersebut jika dikategorikan dalam criteria sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang. Dengan data tersebut diperoleh interval criteria sebagai berikut :



Gambar
Diagram kriteria hasil pembelajaran yang menggunakan Media Komik Sejarah

Gambar dengan lingkaran diatas dapat menjelaskan bahwa kriteria “sangat baik” hasil belajar sejarah mencapai presentase 32% sebanyak 10 peserta didik, kriteria “baik” hasil belajar sejarah dengan presentase 36% sebanyak 12 peserta didik, kriteria “cukup” hasil belajar sejarah dengan presentase 15% sebanyak 5 peserta didik, kriteria “kurang” hasil belajar sejarah dengan presentase 10% sebanyak 3 peserta didik, dan kriteria belajar sejarah dengan presentase 8% sebanyak 2 peserta didik.

Data Hasil Belajar Sejarah Kelas Kontrol

Hasil belajar sejarah menggunakan media buku cetak dapat dilihat pada table dibawah ini :

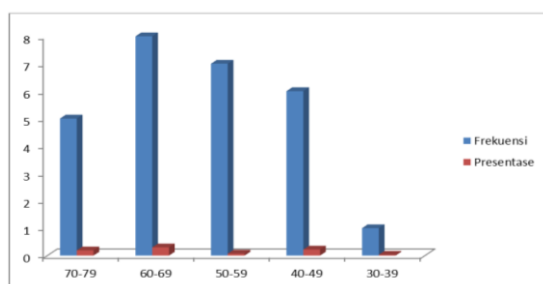
Tabel
Data Hasil Belajar Kelas Kontrol (Peserta Didik Kelas X IPS-2)
Yang Menggunakan Media Buku Cetak

Interval	Frekuensi	Presentasi
70-79	5	19%
60-69	8	30%
50-59	7	7%
40-49	6	22%
30-39	1	3%
Jumlah	27	100%

Berdasarkan tabel diatas diketahui jumlah sampel sebanyak 25 peserta didik, yang mendapat skor yang terletak di interval 70-79 sebanyak 5 peserta didik, skor yang terletak di interval 60-69 sebanyak 8 peserta didik, skor yang terletak di

interval 50 -59 sebanyak 7 peserta didik, skor yang terletak di interval 40-49 sebanyak 6 peserta didik, dan skor yang terletak di interval 30-39 sebanyak 1 peserta didik.

Dari penjelasan hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS-2 yang menggunakan media buku cetak SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :

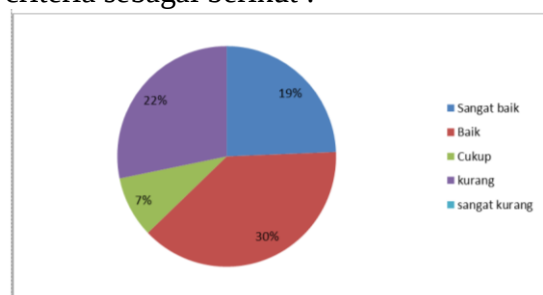


Gambar
Diagram Hasil Belajar Sejarah
Media Buku Cetak

Berdasarkan diagram batang diatas dapat disimpulkan bahwa presentasi hasil belajar sejarah yang menggunakan media buku cetak yang terletak pada interval 70-79 sebanyak 19%, interval 60-69 sebanyak 30%, interval 50 -59 sebanyak 22%, interval 40-49 sebanyak 22%, dan interval 30-39 sebanyak 3%.

Kemudian berdasarkan data tersebut jika dikategorikan dalam criteria sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.

Dengan data tersebut diperoleh interval criteria sebagai berikut :



Gambar
Diagram Kriteria Hasil Belajar Sejarah Yang
Menggunakan Buku Cetak

Gambar diagram lingkaran diatas dapat menjelaskan bahwa kriteria-kriteria “sangat baik” hasil belajar sejarah mencapai presentasi 19% sebanyak 5 peserta didik, kriteria “baik” hasil belajar sejarah dengan presentasi 30% sebanyak 7 peserta didik, kriteria “cukup” hasil belajar sejarah dengan presentasi 22% sebanyak 6 peserta didik, kriteria “kurang” hasil belajar sejarah dengan presentasi 22% sebanyak 6 peserta didik, dan kriteria “sangat kurang” hasil belajar sejarah dengan presentasi 3% sebanyak 1 peserta didik.

Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian, yaitu “Apakah ada pengaruh penggunaan media Komik Sejarah terhadap hasil belajar sejarah materi masa praaksara pada siswa kelas X IPS semester ganjil SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik tahun pelajaran 2021/2022”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh penggunaan media komik sejarah terhadap hasil belajar sejarah materi masa praaksara pada siswa kelas X IPS semester ganjil SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik tahun pelajaran 2021/2022”, dengan nilai rata-rata yang didapat yaitu 78 dari 32 peserta didik yang menggunakan media komik sejarah kelas X IPS-1.

Berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditetapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran sejarah yaitu 75, maka penggunaan media komik sejarah ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar sejarah pada materi masa praaksara dengan nilai rata-rata yang didapatkan adalah 78.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian diatas, didapat nilai : $t_{hit} = 20,83$ dengan Kriteria uji yang digunakan adalah terima H_{01} jika $-t_{(1-\frac{\alpha}{2})} < t < t_{(1-\frac{\alpha}{2})}$ selain

itu H_{01} ditolak. Dengan mengambil taraf nyata 5% ($\alpha = 0,05$) didapat $t_{daf} = 2,00$ ini berarti : $t_{hit} > t_{daf}$ sehingga H_{01} dan H_{a1} diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh penggunaan Media Komik Sejarah terhadap hasil belajar sejarah materi Masa Praaksara pada peserta didik kelas X IPS semester ganjil SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik Tahun Pelajaran 2021/2022”.

Sedangkan untuk kelas kontrol yang menggunakan media buku cetak pada kelas X IPS-2 dengan jumlah peserta didik 27 memiliki nilai rata-rata yaitu 58,62, sehingga hasil belajar sejarah menggunakan media buku cetak masih tergolong rendah.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan uji hipotesis yang telah penulis uraikan diperoleh: $t_{hit} = 20,83$ dengan melihat kriteria uji dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) didapat $t_{daf} = 2,00$ sehingga $t_{hit} > t_{daf}$ sehingga hipotesis H_0 ditolak, berarti H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa “Ada Pengaruh Penggunaan Media Komik Sejarah Terhadap Hasil Belajar Sejarah materi Masa Praaksara Pada Peserta Didik Kelas X IPS Semester Ganjil SMA Negeri 1 Tulang Bawang Udik Tahun Pelajaran 2021/2022.”

Beberapa saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Seorang guru harus bisa menggunakan media yang tepat saat pembelajaran yaitu media yang sesuai dan menarik bagi peserta didik.
- 2) Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dibutuhkan suasana belajar yang mendukung terjadi proses pembelajaran, sehingga peserta didik tertarik untuk melaksanakan proses pembelajaran.

- 3) Sebaiknya peserta didik harus lebih aktif mempelajari materi pelajaran yang diberikan guru, dan harus lebih tanggung jawab pada saat mengerjakan tugas atau soal yang diberikan guru.
- 4) Peserta didik hendaknya dapat lebih memanfaatkan waktu yang ada untuk mempelajari kembali materi-materi pelajaran dan soal-soal yang telah diberikan.
- 5) Sebaiknya sekolah harus lebih dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan dengan memberikan sarana dan prasarana yang memadai guna kelancaran proses pembelajaran.
- 6) Sekolah harus lebih meningkatkan kedisiplinan bagi guru dan peserta didik agar terciptanya suasana kondusif dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu dalam dunia pendidikan, khususnya dalam bidang pendidikan ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Ahmad, R. (1997). *Media Pendidikan Edukatif*. Jakarta: Grafika.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Gava: Media.
- Dimiyati, dan Mudjiono.(2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- G.H, Hilgard and H.R, Bowner. (1987). *Theories Of Learning*. Princtice Hall.
- Hamalik, Oemar. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, U. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. _____.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Pembelajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.

- Lestari, S..(2009). *Media Komik*. Jakarta: Media.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar, H. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sofiyani, S. (2013). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- _____. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto.(2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wina, S. (2013). *Peneltian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Prasetyo, N. D. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Komik Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cepogo Tahun Pelajaran 2018/2019 Pokok Bahasan Kerajaan Singhasari*. 34-35.
- Taufik, N. A. (2017). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter Untuk Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta*. 27-39.

Jurnal :

- Prasetyo, A. E. et al. (2013). *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah*. *Jurnal Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah*. 2-4.