

**PENGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL SEBAGAI LAYANAN
PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA
KELAS X DI SMA NEGERI 14 BANDAR LAMPUNG**

Clarissa Rullita¹, Wawat Suryati², Mareyke Jessy Tanod³

¹²³STKIP-PGRI Bandar Lampung

Email: clarissarullita01@gmail.com¹, wawatsuryati@gmail.com², mareykejessy15@gmail.com³

Abstrak: Kreativitas belajar siswa merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran. Kreativitas siswa tidak hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, dan meningkatkan motivasi belajar. Sayangnya, masih banyak siswa yang kurang mampu mengembangkan kreativitas belajar mereka. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Media Komik Digital* sebagai layanan pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuasi dengan desain pre-test post-test control group. Sampel penelitian terdiri dari 26 siswa kelas X yang dibagi menjadi kelompok eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital secara signifikan meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas X di SMA Negeri 14 Bandar Lampung dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Implikasi dari penelitian ini adalah penggunaan media komik digital dapat dijadikan alternatif layanan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Analisis data menggunakan uji T dengan aplikasi SPSS ver 26.

Kata Kunci: Media Komik Digital, Kreativitas Belajar, Layanan Pembelajaran.

Abstract: Student learning creativity is an important aspect that needs to be developed in the learning process. Student creativity not only has an impact on learning outcomes, but can also help students solve problems, think critically, and increase learning motivation. Unfortunately, there are still many students who are less able to develop their learning creativity. One of the causes is the use of learning media that is less innovative and interesting. This research aims to determine the effectiveness of using Digital Comic Media as a learning service in increasing class students' learning creativity. The research method used was a quasi-experiment with a pre-test post-test control group design. The research sample consisted of 26 class X students who were divided into experimental groups. The results of the research show that the use of digital comic media significantly increases the learning creativity of class X students at SMA Negeri 14 Bandar Lampung compared to conventional learning. The implication of this research is that the use of digital comic media can be used as an alternative learning service to increase student learning creativity. Data analysis used the T test with the SPSS ver 26 application.

Keywords: Digital Comic Media, Learning Creativity, Learning Services

PENDAHULUAN

Teori yang menghubungkan kreativitas dengan konsep-konsep seperti kecerdasan praktis, kecerdasan analitik, dan kecerdasan kreatif. Menurut Sternberg, kreativitas melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide

baru yang bermanfaat dan relevan dalam konteks tertentu. Teori ini menekankan pentingnya mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keberanian untuk mengambil risiko dalam pembelajaran. Robert J. Sternberg (2000). Kreativitas belajar siswa merupakan aspek

penting yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran. Kreativitas siswa tidak hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, dan meningkatkan motivasi belajar. Sayangnya, masih banyak siswa yang kurang mampu mengembangkan kreativitas belajar mereka. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dan menarik.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, memfasilitasi interaksi, dan meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta mengembangkan sikap dan perilaku yang diinginkan. Media pembelajaran dapat berupa fisik (misalnya buku, gambar, papan tulis) maupun digital (misalnya presentasi multimedia, video pembelajaran, aplikasi mobile). Komik digital merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Komik digital memiliki kelebihan seperti visualisasi yang menarik, interaktivitas, dan kemudahan akses. Namun, penggunaan komik digital sebagai layanan pembelajaran dalam meningkatkan

kreativitas belajar siswa masih perlu diteliti secara empiris. Menurut M. Basyiruddin Usman (2010).

Seiring dengan perkembangan teknologi, dunia pendidikan terus berinovasi dalam memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan adalah komik digital. Komik digital menawarkan visualisasi yang menarik, alur cerita yang interaktif, serta kemudahan dalam penggunaannya. Penggunaan media komik digital diharapkan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, khususnya pada siswa kelas X di SMA Negeri 14 Bandar Lampung.

Kreativitas belajar merupakan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide-ide baru, memecahkan masalah dengan cara yang unik, serta meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media komik digital dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, menciptakan ide-ide baru, dan mengembangkan imajinasi mereka. Melalui visualisasi yang menarik dan alur cerita yang interaktif, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital sebagai layanan pembelajaran terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa kelas 10. Manfaat

yang diharapkan dari penelitian ini adalah memberikan informasi bagi guru dan pihak sekolah mengenai efektivitas penggunaan media komik digital dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran inovatif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 14 Bandar Lampung. Sampel dipilih secara acak (random sampling) dengan jumlah 26 siswa.

Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, bahwa populasi merupakan seluruh data yang menjadi perhatian peneliti. Menurut (Suharsimi Arikunto 2006). Jadi populasi penelitian dapat disimpulkan sebagai subjek penelitian mengenai data permasalahan yang diperoleh. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Negeri 14 Bandar Lampung dengan jumlah 101 siswa.

Sampel

$$n = \frac{n}{1 + (n \times e^2)}$$

$$n = \frac{101}{1 + (101 \times 0,05)}$$

$$= \frac{101}{1 + 0,50 = \frac{101}{1,5}} = 90,6 \text{ (d disesuaikan oleh peneliti menjadi 91)}$$

$$n = \frac{23}{4} \times 4 = 23$$

Dari perhitungan di atas, maka jumlah sampel sebanyak 23 orang yang diambil dari rumus perhitungan jumlah populasi dan rumus perhitungan sampel.

Perhitungan Jumlah Sampel Penelitian

No	Kelas	Populasi	Proporsi	Hasil
1	X.2	101	$N = \frac{26}{101} \times 91$	23
Jumlah			23	

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket, lembar observasi, dan tes kreativitas belajar. Angket digunakan untuk mengukur persepsi siswa terhadap penggunaan media komik digital. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Tes kreativitas belajar digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir lancar, luwes, orisinal, merinci, dan menilai pada siswa.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui

perbedaan kreativitas belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Selain itu, dilakukan analisis deskriptif untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan media komik digital.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian analisis deskriptif juga menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan media komik digital dalam pembelajaran. Siswa merasa tertarik, mudah memahami materi, dan lebih bersemangat dalam belajar. Selain itu, siswa juga dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka melalui media komik digital.

Penggunaan media komik digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini dikarenakan media komik digital menyajikan materi pelajaran dalam bentuk visual yang menarik, alur cerita yang interaktif, serta kemudahan dalam penggunaannya. Siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mendorong mereka untuk berpikir kritis, menciptakan ide-ide baru, dan mengembangkan imajinasi.

Uji Normalitas

Pengujian layanan penggunaan media komik digital sebagai layanan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas X di SMA Negeri 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024 dilakukan dengan uji perbedaan *T-test*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan bantuan SPSS. Dari tabel *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan hasil sig 0.200, nilai tersebut dibandingkan dengan 0.05 (karena menggunakan taraf signifikan 5%), untuk pengambilan Keputusan dengan menggunakan kriteria pengujian sebagai berikut:

- 1) Jika *asympt. Sig (2-tailed)* < 0.05 maka distribusi data adalah tidak normal
- 2) Jika *asympt. Sig (2-tailed)* > 0.05 maka distribusi data adalah normal

Berdasarkan penjelasan di atas besarnya nilai *asympt. Sig (2-tailed)* yaitu $0.200 > 0.05$ maka data berdistribusi normal. Dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Uji Normalitas

Test of Normality

Dapat dilihat pada tabel berikut:

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

Test	Statistic	df	Sig.
Levene's Test for Homogeneity of Variance	1.709	2	.200
Scale	1.000		
Sum of Squares	1.709		
Mean Square	.854		
F	1.709		
Sig.	.200		

Uji Homogenitas

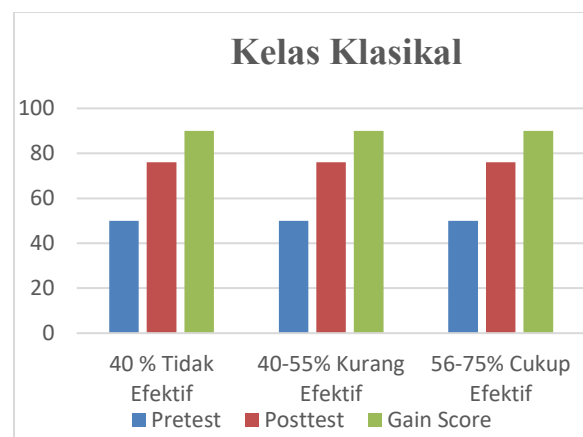
Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang memiliki varian homogen atau tidak. Pengujian homogenitas menggunakan bantuan SPSS. Dari tabel One-Way Anova Homogenitas of Varians Test dengan hasil sig 0,709. Nilai tersebut dibandingkan dengan 0,05 (karena menggunakan taraf signifikan 5%), untuk pengambilan Keputusan dengan menggunakan kriteria pengujian sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka distribusi data adalah homogen
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka distribusi data adalah tidak homogen

Berdasarkan penjelasan di atas besarnya nilai signifikansi yaitu $0,709 >$ maka data tersebut memiliki varian homogen.

Test	Statistic	df	Sig.
Levene's Test for Homogeneity of Variance	1.709	2	.200
Scale	1.000		
Sum of Squares	1.709		
Mean Square	.854		
F	1.709		
Sig.	.200		

Diagram Kelas Klasikal



Frequencies

Statistics		
Kelas Eksperimen		
N	Valid	26
	Missing	0

Tabel
Kelas Klasikal

		Fre que ncy	Percent	Valid Percent	Cumulat ive Percent
Vali d	40 % Tidak Efektif	18	62.5	62.5	62.5
	40-55% Kurang Efektif	1	12.5	12.5	75.0
	56-75% Cukup Efektif	7	25.0	25.0	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Pembahasan

Penelitian memaparkan data-data yang diperoleh selama proses penelitian. Data kuantitatif dapat berupa hasil pre-test dan post-test kreativitas belajar siswa, sedangkan data kuantitatif eksperimen dapat berupa observasi dan wawancara terhadap siswa dan guru mengenai penggunaan media komik digital dalam pembelajaran. Dalam subbab ini, peneliti melakukan analisis terhadap data-data yang telah diperoleh. Analisis data kuantitatif dapat dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa. Pada subbab pembahasan, peneliti menginterpretasikan dan menjelaskan secara rinci hasil analisis data yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penggunaan media komik digital dalam pembelajaran dianggap lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Siswa terlihat lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media komik digital juga membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah karena penyajiannya yang lebih visual dan interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital sebagai layanan pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas X di SMA

Negeri 14 Bandar Lampung. Media komik digital mampu menarik minat dan motivasi siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital sebagai layanan pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas X di SMA Negeri 14 Bandar Lampung. Siswa memberikan persepsi positif terhadap penggunaan media komik digital, yang dapat mendorong mereka untuk berpikir lancar, luwes, orisinal, merinci, dan menilai dalam proses pembelajaran. Media Komik Digital dapat menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Anggraeni, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Informasi*.

- Anwar, M. A., & Nafisah, S. (2019). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*.
- Azhar, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cahyono, B. (2022). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Dharmawan, N. S. (2021). Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.
- Fauziah, R., & Lestari, D. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Konselor*.
- Gunawan, G., & Candra, D. R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*.
- Haryanto, H. (2019). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kurniawan, A., & Irawan, D. (2019). Pengembangan Media Komik Digital sebagai Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Listyorini, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*.
- Munandar, U. (2020). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Murtadho, M., & Fathoni, A. (2020). Penerapan Metode Creative Problem Solving dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*.
- Nugraha, A., & Prayitno, A. (2020). Penggunaan Media Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen pada Siswa Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*.
- Permadi, A., & Rahmawati, D. (2020). Pemanfaatan Media Komik Digital sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*.
- Prabawanto, S., & Aliman, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pembelajaran Fisika*.
- Setiawan, D. (2022). Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa melalui Penggunaan Media Komik Digital. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*.
- Sudarman, S., & Fatmawati, F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*.

- Supriyanto, A., & Wulandari, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Wulandari, I., & Amalia, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*.