

THE STUDENTS LEARNING MOTIVATION IN PHYSICS LEARNING THROUGH COMIC MEDIA IN THE LIGHT SUBJECT AT VIII GRADE OF SMPN 21 PEKANBARU

Roni Wijaya, Fakhruddin, Syahril
Email: Abang_R1214@gmail.com, HP: 082389100509
fahruqfisika@yahoo.com. syahrillel@yahoo.com

Physics Education Study Program
Teachers Training and Education Faculty
University of Riau

Abstract This research is aims to determine the increase in student motivation SMPN 21 Pekanbaru using comic as media of learning in the light subject. The sampel of this research was 37 students of VIII₆ grade and 37 students of VIII₇ grade. In conducting the research, the researcher used Pre-experimental as the method of research with Nonequivalent Control design. The instrument of this research was student learning motivation questionnaire which consists of 50 questions which is consist of 25 positive questions and 25 negative questions. The Data was analized using descriptive analysis thechnique by the increaseof students learning motivation from the gain score and using inferential with t test by SPSS. Based on t test which means are different learning motivation between experiment class and control class with sig result $0,01 < 0,05$, it is proven by descriptive the incrising of learning descrtive analized final motivation students on the experiment grade with middle low category by the incrising of students learning motivation with Gain 0,08. It can that therefore be conclude that used comic as learning media can increasestudents motivation learning on light subject at VIII grade SMPN 21Pekanbaru.

Keywords: Learning Motivation, Media Comic

MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA DALAM PEMBELAJARAN FISIKA MELALUI MEDIA KOMIK PADA MATERI CAHAYA DI KELAS VIII SMPN 21 PEKANBARU

Roni Wijaya, Fakhruddin , Syahril
Email: Abang_R1214@gmail.com, HP: 082389100509
fahruqfisika@yahoo.com. syahrillel@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Fisika FKIP
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 21 Pekanbaru dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran pada materi cahaya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII₆ yang berjumlah 37 orang dan VIII₇ yang berjumlah 37 orang. Bentuk penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design* dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Desain*. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar siswa yang terdiri dari 50 pertanyaan yang terdiri dari 25 pertanyaan positif dan 25 pertanyaan negatif. Data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif dengan melihat peningkatan motivasi belajar siswa dari nilai *gain* dan analisis inferensial dengan uji t pada SPSS. Berdasarkan analisis uji t terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perolehan sig $0,01 < 0,05$, hal ini dibuktikan dengan deskriptif motivasi akhir siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori rendah dengan peningkatan motivasi belajar berada pada kategori rendah dengan *N-Gain* sebesar 0,08. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi cahaya di kelas VIII SMPN 21 Pekanbaru.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Media Komik

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dikatakan sebagai usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan dan belajar yang berlangsung di sekolah dan diluar sekolah agar dapat menghasilkan individu yang mampu bersaing dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi dimasa mendatang. Oleh karena itu pendidikan juga dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat yang bisa berperan aktif dimanapun individu itu berada (Trianto, 2010).

Masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya proses pendidikan. Hal ini dikarenakan masih banyak sarana dan prasarana sebagai proses penunjang pendidikan belum terpenuhi dengan baik. Taqiyuddin (2008) bahwa Berhasil atau tidaknya program pendidikan yang dilakukan melalui proses belajar mengajar disekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah siswa, guru, sarana dan prasarana pendidikan, kurikulum serta faktor lingkungan. Apabila faktor-faktor tersebut sudah terpenuhi semua, maka sudah tentu akan mempelancar proses pembelajaran, yang akan menunjang pencapaian hasil belajar maksimal dan pada akhirnya meningkatkan mutu pendidikan.

IPA dikembangkan sebagai pelajaran *integrative sains* bukan sebagai pendidikan disiplin ilmu. IPA berorientasi pada aplikatif pengembangan kemampuan berfikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan pengembangan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial dan alam (Kemendikbud, 2013). Dengan kata lain, pembelajaran IPA membelajarkan pengetahuan, sikap, karakter dan keterampilan yang diajarkan secara terpadu.

Fisika merupakan salah satu cabang pelajaran dari IPA. Pembelajaran fisika tidak lepas dari media dan bahan ajar yang digunakan, akan tetapi bahan ajar dan media yang beredar dilapangan belum sesuai dengan harapan pemerintah. Dimana media dan bahan ajar yang umum dan sering digunakan berupa buku, teks atau modul dengan ciri khas banyak berisi tulisan yang memaparkan rumus-rumus atau penjelasan dengan kalimat dan sedikit disertai gambar yang cenderung membuat peserta didik bosan dan kurang termotivasi (Retno, 2014). Sebagaimana diungkapkan oleh Daryanto (2013) bahwa peserta didik cenderung tidak menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik, dan secara empirik siswa cenderung menyukai buku bergambar, penuh dengan warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik atau kartun.

Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik supaya bisa mendapatkan hasil belajar yang bagus, yaitu digunakannya media pembelajaran yang menarik, salah satu contohnya adalah komik. Sebagaimana dikatakan Sudjana dan Rivai (2010) bahwa peranan komik dan kartun adalah mempunyai kemampuan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil penelitian Yasa, dkk (2013) menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar dengan menggunakan komik kearifan lokal Bali lebih unggul dalam hal motivasi belajar dan pemahaman konsep.

Tidak hanya itu, penelitian mengenai model pembelajaran berbasis komik oleh Ari Wahyudi (2010) diperoleh hasil pencapaian ranah efektif dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis komik pada anak berkesulitan belajar sangat signifikan dikota surabaya. Daryanto (2013)

menyatakan bahwa komik dan kartun menyediakan cerita yang sederhana, mudah dipahami isinya sehingga sangat digemari oleh anak-anak ataupun orang dewasa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimanakah peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran?” Adapun tujuan penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 21 Pekanbaru dimulai dari bulan Maret sampai Mei 2016. Jenis penelitian ini adalah *pre-experimental* dengan rancangan *Nonequivalent Control Group design*. Dalam penelitian ini tahap pelaksanaan penelitian meliputi pemberian angket motivasi belajar awal siswa (O_1) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diberikan perlakuan dengan menggunakan media komik pada kelas eksperimen dan pembelajaran secara konvensional pada kelas kontrol dan pemberian angket minat belajar akhir (O_2).

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII₆ sebagai kelas kontrol dan kelas VIII₇ di SMP Negeri 21 Pekanbaru pada tahun ajaran 2015/2016. Jumlah siswa adalah sebanyak 37 untuk masing-masing kelas. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar yang diadaptasi dari Ayu Zumaroh Khasanah (2013) dengan 50 pernyataan dan telah dilakukan reabilitasnya dengan nilai rata-rata reliabilitas soal sebesar 0.88, sehingga angket ini layak untuk dijadikan instrumen pada penelitian ini. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis deskriptif dan besarnya peningkatan dilihat dari nilai *gain* dan analisis inferensial melihat uji t dengan menggunakan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol meningkat. Dimana motivasi belajar awal rata-rata siswa kelas eksperimen adalah 66,91% yaitu pada kategori sedang, dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran, motivasi belajar siswa tersebut berubah menjadi 69,56% yaitu pada kategori sedang. Motivasi belajar siswa untuk kelas kontrol juga meningkat dari yaitu dari 67,25% pada kategori sedang menjadi 67,95%.

Tabel 1 Nilai Gain Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Rata-rata Pretest (%)	Ratat-rata Posttest(%)	Gain	Rata-rata Pretest (%)	Ratat-rata Posttest (%)	Gain
66.91	69.56	0.08	67.25	67.95	0.03

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa kelas yang menggunakan komik sebagai media pembelajaran mengalami peningkatan motivasi lebih tinggi daripada kelas yang tidak diberi perlakuan. Setelah dianalisis, juga diperoleh Gain untuk kelas eksperimen lebih besar (yaitu 0.08 pada kategori rendah) dari pada nilai Gain kelas kontrol (yaitu 0.03 pada kategori rendah). Berdasarkan analisis juga dapat dilihat bahwa kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran (kelas eksperimen) mengalami peningkatan motivasi lebih tinggi dari pada kelas yang tidak diberi perlakuan (kelas kontrol). Dimana peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 2.65% sedangkan pada kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 0.5%. Perubahan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol juga dapat dilihat dari indikator motivasi yang disajikan pada Tabel 2 dan 3 berikut ini.

Tabel 2 Perubahan Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen Berdasarkan Indikator

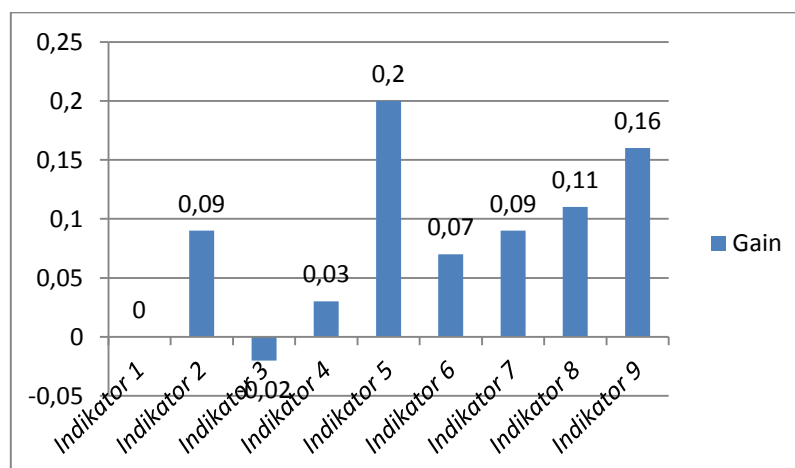
Indikator	Kelas Eksperimen (%)		Gain	Kategori
	Pretest	Posttest		
Indikator 1	77.75	75.75	0	Rendah
Indikator 2	62.75	66	0.09	Rendah
Indikator 3	66.75	66.25	-0.02	Rendah
Indikator 4	70	70.75	0.03	Rendah
Indikator 5	54.5	63.75	0.2	Rendah
Indikator 6	72.5	74.5	0.07	Rendah
Indikator 7	74.25	76.5	0.09	Rendah
Indikator 8	61	65.25	0.11	Rendah
Indikator 9	62	68.25	0.16	Rendah

Tabel 3 Perubahan Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol berdasarkan Indikator

Indikator	Kelas Kontrol (%)		Gain	Kategori
	Pretest	Posttest		
Indikator 1	79	77.75	-0.06	Rendah
Indikator 2	66.5	69	0.07	Rendah
Indikator 3	70.5	70.5	0	Rendah
Indikator 4	73.5	74	0.02	Rendah
Indikator 5	60.75	62	0.03	Rendah
Indikator 6	76.5	76.25	-0.01	Rendah
Indikator 7	74.25	78.75	0.06	Rendah
Indikator 8	65	66.25	0.04	Rendah
Indikator 9	65	67.5	0.07	Rendah

Berdasarkan Tabel 2 dan 3 dapat dilihat bahwa selain mengalami peningkatan motivasi, ada juga beberapa indikator mengalami penurunan motivasi dan tidak mengalami perubahan sama sekali. Pada kelas eksperimen, indikator 1 (tekun menghadapi tugas) tidak mengalami perubahan sama sekali dan pada indikator 3

(bertanggung jawab mengerjakan tugas pribadi) mengalami penurunan, hal ini dapat dilihat pada gainnya yang bernilai negatif. sedangkan pada kelas kontrol, indikator 3 tidak mengalami perubahan sama sekali, pada indikator 1 (tekun menghadapi tugas) dan indikator 6 (dan adanya hasrat dan keinginan berhasil) mengalami penurunan.



Gambar 1 Nilai gain berdasarkan indikator pada kelas eksperimen

Gambar 1 menunjukkan nilai gain atau peningkatan motivasi siswa pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Berikut ini adalah pembahasan motivasi belajar siswa berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan.

1. Tekun Menghadapi Tugas

Sardiman (2011) menyatakan bahwa tekun menghadapi tugas berarti dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, dan tidak akan berhenti sebelum pekerjaan tersebut selesai. Jika kita hubungkan dalam kegiatan proses belajar siswa, pada saat siswa diberikan tugas atau kegiatan pembelajaran lainnya oleh guru, maka siswa tersebut akan berusaha mengerjakannya sampai tugas kegiatan tersebut selesai tanpa mengeluh dan putus asa.

Berdasarkan analisis untuk indikator ini, untuk kelas eksperimen tidak mengalami perubahan sama sekali. Siswa menganggap komik yang kami gunakan ini hanyalah bacaan yang menarik sebagai media pembelajaran yang tidak berhubungan dengan sikap tekun dalam menghadapi tugas. Nugraha (2013) menyatakan bahwa komik adalah salah satu alternatif media bermain sambil belajar, siswa senang belajar dengan menggunakan komik tetapi pada saat diberi tugas mereka, sikap ketekunan mereka tidak mengalami peningkatan sama sekali. Sehingga pada indikator ini tidak mengalami perubahan sama sekali.

2. Ulet menghadapi kesulitan

Sardiman (2011) menyatakan ulet dalam menghadapi kesulitan berarti tidak mudah berputus asa. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dalam prestasi yang telah dicapai). Artinya siswa yang mempunyai motivasi tinggi tidak akan mudah menyerah dalam menghadapi persoalan sulit yang dihadapinya.

Hasil dari penelitian pada indikator ini tentang ulet menghadapi kesulitan dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran mengalami peningkatan motivasi. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 3 dimana nilai gain yang diperoleh pada indikator ini sebesar 0.03 yang berarti bahwa indikator ini mengalami peningkatan motivasi sebesar 0.03 yang berada pada kategori rendah. Dengan penggunaan komik sebagai media pembelajaran ini membawa perubahan pada motivasi siswa pada sikap ulet menghadapi kesulitan. Hal ini dikarenakan alur cerita dalam komik mengajarkan siswa untuk tidak pernah menyerah dalam menghadapi kesulitan. Seperti yang dilakukan oleh tokoh-tokoh dalam komik tersebut, seperti yang dilakukan oleh profesor sering melakukan penemuan baru dan membagikan ilmu tersebut kepada anak-anak, meskipun mereka sering mendapat kesulitan oleh penjahat dalam tokoh komik tersebut tapi mereka tidak pernah berputus asa dan ulet dalam menghadapi kesulitan tersebut dan tidak pernah berputus asa. Anak-anak cenderung mengikuti sikap dan alur cerita didalam komik tersebut. Sesuai dengan pernyataan yang dikatakan oleh Nian (2010) minat seseorang terhadap komik akan mendorong orang tersebut untuk berusaha melakukan aktivitas yang berhubungan dengan komik tersebut.

3. Bertanggungjawab Mengerjakan Tugas Pribadi

Bertanggungjawab mengerjakan tugas pribadi ini juga bisa dikatakan bahwa siswa senang bekerja sendiri dan tidak membutuhkan atau mengharapkan bantuan orang lain. Pada indikator ini tidak mengalami peningkatan motivasi sama sekali hal ini dapat dilihat pada Gambar 3 dimana nilai Gainnya menurun, yaitu negatif. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terjadi peningkatan motivasi sama sekali.

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran, siswa dibagi dalam bentuk kelompok dan mendiskusikan bahan ajar berupa komik tersebut, dan disana terlihat bahwa mereka selalu berkerja sama dalam memecahkan persoalan didalam kelompok tersebut dan mereka tidak suka melakukannya secara individu. Meskipun telah diberi tugas individu, anak-anak cenderung lebih suka mengerjakan tugas tersebut bersama dengan teman-temannya. Hal ini juga oleh sikap setiap tokoh yang ada dikomik tersebut yang selalu berkerja sama dalam menghadapi setiap masalah. Hal ini sesuai dengan Penelitian Daryanto (2013) juga mendapatkan bahwa apabila media komik diintegrasikan dengan karakter melalui tokoh dan jalan cerita maka peserta didik akan mendapatkan dan mengikuti contoh dan suri teladan yang baik dan patut dicontoh sehingga tidak langsung komik dapat menanamkan sikap dan karakter siswa.

4. Percaya Diri

Para peneliti telah melakukan penelitian dan menemukan bahwa murid yang berprestasi seringkali merupakan siswa yang mengatur dirinya sendiri dan percaya diri. *Self efficacy* mempengaruhi siswa dalam memilih tugas, ketekunannya, usahanya dan prestasinya. Dibandingkan siswa yang meragukan kemampuannya dalam belajar, siswa yang merasa mampu dalam menguasai suatu keahlian atau melaksanakan suatu tugas akan siap berprestasi (Santrock 2011).

Hasil analisis pada indikator ini mengalami peningkatan motivasi, dimana nilai gain diperoleh sebesar 0.03 pada kategori rendah. Ini berarti bahwa dengan penggunaan komik sebagai media pembelajaran motivasi siswa tersebut meningkat.

Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan komik siswa merasa senang dan bersemangat saat membaca komik tersebut. hal inilah dapat menimbulkan sikap percaya diri pada siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Yasa (2013) dalam penelitiannya menyatakan bahwa bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan hal ini dikarenakan minat selalu diikuti oleh motivasi dengan perasaan senang, perhatian dan dari situ diperoleh kepuasan dan kepercayaan diri.

5. Senang Mencari dan Memecahkan Soal-soal

Motivasi siswa dapat dikatakan meningkat apabila siswa suka mencari dan memecahkan soal-soal yang berhubungan dengan materi yang diajarkan dan siswa akan suka apabila guru memberikan tugas berupa soal-soal yang berhubungan dengan materi tersebut.

Motivasi siswa yang telah diberi perlakuan dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran mengalami peningkatan pada indikator ini. Dimana nilai gain untuk indikator ini paling besar diantara indikator-indikator lainnya yaitu sebesar 0.2 dan berada pada kategori rendah. Hal ini dikarenakan dengan membaca komik sebagai media pembelajaran, siswa ikut merasakan petualang yang dilakukan oleh tokoh didalam komik tersebut. siswa merasa bahwa memecahkan soal-soal yang diberikan itu sama halnya dengan menyelesaikan sebuah petualangan. Hal ini terlihat pada saat siswa mengerjakan LKS. Siswa merasa senang dalam melakukan percobaan dan menyelesaikan setiap pertanyaan di LKS tersebut. karena didalam LKS juga ditampilkan tokoh- tokoh komik yang berdialog dan menuntun siswa dalam menyelesaikan LKS tersebut. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Masnin (2014) juga mendapatkan bahwa siswa bisa dan senang mengerjakan soal-soal yang ada dalam media kartun fisika pada materi gerak.

6. Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil

Hasrat dan keinginan biasanya didorong oleh keinginan dari luar dan dalam individu itu sendiri. Santroct (2011) menyatakan bahwa siswa yang mempunyai ekspektasi dan keinginan untuk belajar rendah akan memperoleh prestasi yang rendah juga. Untuk itu guru harus membantu siswa yang mempunyai keinginan belajar yang rendah ini dengan memberikan dorongan berupa motivasi agar siswa tersebut memiliki hasrat dan keinginan berhasil sehingga siswa tersebut bisa memperoleh kesuksesan.

Setelah diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran, diperoleh bahwa penggunaan komik ini dapat meningkatkan motivasi siswa pada sikap adanya hasrat dan keinginan berhasil. Dimana setelah data hasil penelitian dianalisis, diperoleh nilai gain sebesar 0.07 pada kategori rendah. Dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran dapat mendorong siswa lebih untuk belajar dan dengan adanya keinginan belajar ini nantinya akan meningkatkan prestasi siswa sehingga menimbulkan rasa dan hasrat ingin berhasil didalam diri siswa tersebut. hasil penelitian Retno (2012) mendapatkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan komik IPA sebagai media memperoleh motivasi belajar yang bagus, dan siswa juga merasa senang untuk belajar. Selain itu Retno juga mendapatkan hasil belajar kognitif dan afektif siswa tersebut juga meningkat.

Dengan meningkatkan keinginan belajar dan hasil belajar yang bagus akan menimbulkan hasrat ingin berhasil didalam diri siswa tersebut.

7. Adanya Dorongan dan Kebutuhan Dalam Belajar

Siswa yang mempunyai keinginan belajar yang tinggi pasti mempunyai oersaan butuh akan suatu pelajaran tersebut. Santroct (2011) menyatakan Bahwa perpektif kognitif menekankan arti penting dari penentuan tujuan, perencanaan, dan mentoring menuju tujuan. Dan dia juga mengungkapkan bahwa usaha adalah faktor penting dalam berprestasi, siswa yang termotivasi akan belajar lebih banyak dan selalu merasa butuh akan pembelajaran.

Berdasarkan analisis data pada indikator ini, motivasi belajar siswa meningkat, yaitu nilai gain yang dapat dilihat pada Tabel 2 dan Gambar pada Gambar 3 nilai gain atau peningkatan motivasi belajar pada indikator ini sebesar 0.07 yang berada pada kategori rendah. Dengan penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat menyadarkansiswa akan adanya dorongan dan kebutuhan akan belajar. Hal ini akan memberikan dampak yang positif bagi siswa. Jika siswa sadar akan kebutuhan belajar, maka siswa tersebut akan belajar bersungguh dan pada akhirnya hasil belajar siswa tersebut akan meningkat. Hal ini juga didukung oleh penelitian Hamdu (2011) yang menyatakan bahwa siswa yang diajarkan dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran mempunyai pengaruh besar terhadap terhadap prestasi siswa, hal ini dikarenakan siswa merasa belajar tersebut adalah suatu kebutuhan yang akan mengantarkan mereka menuju kepada prestasi yang bagus.

8. Adanya Kegiatan yang Menarik Dalam Belajar

Indikator ini membahas tentang adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran. Siswa dikatakan termotivasi apabila siswa tersebut merasa senang dalam proses pembelajaran. Dimana siswa tersebut akan selalui mencari cara untuk membuat pembelajaran terasa menarik dan mencari cara agar menyenangkan pembelajaran tersebut. Teori Vigotsky yang pernah diaplikasikan pada dua anak yang berasal dari sekolah berbeda, mendapati salah satu anak bisa mengkonstruksi pengetahuannya dari temannya meski berasal dari sekolah yang berbeda hal ini dikarenakan siswa tersebut mampu menyesuaikan diri untuk berkolaborasi dengan rekannya.

Indikator ini, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Seperti yang terlihat pada Gambar 3 bahwa nilai gain untuk indikator ini sebesar 0.11 yang berada pada kategori sedang. Ini menunjukkan bahwa siswa merasa bahwa komik merupakan suatu media pembelajaran yang menarik. Hasil penelitian Wardani (2012) juga mendapatkan bahwa peserta didik lebih senang dan tertarik jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media komik dari pada metode ceramah.

9. Lingkungan Belajar yang Kondusif

Lingkungan belajar seorang siswa juga sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dimana jika seseorang berada disuatu lingkungan yang baik maka orang tersebut akan cenderung berperilaku baik juga, begitu sebaliknya, jika seseorang berada dilingkungan yang buruk maka seorang akan cenderung

terpengaruh dengan lingkungan buruk tersebut dan yang lebih buruknya akan melakukan kegiatan yang menyimpang. Pada indikator ini, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi tidak akan pernah terpengaruh oleh lingkungan yang ada disekitarnya.

Motivasi belajar siswa pada indikator ini mengalami peningkatan. Yaitu nilai gain atau peningkatan motivasi belajarnya sebesar 0.16 yang berada pada kategori rendah. Siswa yang belajar dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran merasa senang dengan pembelajaran tersebut dan dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. dimana Siti (2012) dalam penelitiannya menyatakan siswa yang belajar dengan menggunakan media komik memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran, siswa merasa senang dalam pembelajaran tersebut dan sikap senang ini akan menimbulkan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa itu sendiri.

Sedangkan berdasarkan analisis inferensial yang telah dilakukan didapat nilai sig untuk uji t sebesar $p = 0.041$ yang bernilai lebih kecil dibandingkan nilai 0.05 ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $p < 0.05$, maka H_0 ditolak. Maknanya adalah terdapat perbedaan minat belajar Fisika siswa antara siswa kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem* dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan taraf kepercayaan 95%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Restika Maulidina (2013) yang telah menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis data data penelitian yang telah dilakukan setelah digunakan komik sebagai media pembelajaran pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol pada materi cahaya di kelas VIII SMP N 21 Pekanbaru, maka didapat informasi bahwa hasil peningkatan motivasi belajar rata-rata siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada motivasi belajar kelas kontrol. Nilai gain (peningkatan motivasi belajar) rata-rata indikator pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai gain (peningkatan motivasi belajar) rata-rata pada kelas kontrol walaupun peningkatan motivasi rata-rata ini berada pada kategori rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi cahaya. penulis menyarankan bagi peneliti selanjutnya untuk menggunakan komik sebagai media pembelajaran dengan materi fisika yang berbeda seperti materi tekanan, alat-alat optik getaran dan gelombang. Dan bagi peneliti selanjutnya juga disarankan menggunakan komik sebagai media pembelajaran untuk mengukur sikap selain motivasi belajar siswa yaitu seperti minat baca, minat belajar sikap terhadap pembelajaran IPA dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari Wahyudi. 2010. *Model Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Mencapai Efektifitas pada Pendidikan Kewarganegaraan Bagi Anak Bangsa Berkesulitan Belajar*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Vol.16 Edisi Khusus I.
- Ayu Zumaroh Khasanah. 2013. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Underachiever Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa SD Negeri Pekunden Semarang*. Skripsi. UNNES. Semarang
- Daryanto 2013. *Media Pembelajaran*. Gava Media: Yogyakarta.
- Hamdu, Dkk. 2011. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol. 12 No. 1
- Kemendikbud. 2013. *Kurikulum 2013, Kompetensi Dasar Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs)*.
- Nian Astiningrum dan Johana Endang Pratiwi. 2010. *Hubungan Antara Minat Terhadap Komik Jepang (Manga) Dengan Kemampuan Rekognisi Emosi Melalui Eksperi Wajah*. Jurnal Psikologi. Volume 34. No 2.
- Nugraha, Dkk. 2013. *Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD*. Unnes Physics Education Journal. UPEJ 2.
- Retno Puspitorini, Dkk. 2014. *Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif*. Cakrawala Pendidikan. No. 3.
- Santrock. Jhon W. 2011. *Psikologi Pendidikan. Edisi Kedua*. Prenada Media Group: Bandung
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Siti Nurohimah, Dkk. 2012. *Pemanfaatan Kartun Fisika Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VII Mts N Purwojoro*. Jurnal Pendidikan. Radiasi. Volume 1. No.1.
- Sudjana dan Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.

Trianto.2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontrukstivistik*. Presrasi Pustaka Publisher: Jakarta.

Wardani, Tri Kurnia. 2012. *Penggunaan Media Komik Dalam Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural*. Jurnal Komunitas.

Yasa, Dkk.20113. *Pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi Kearifan Lokal Blai Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika*. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 3.