

BUKTI KORESPONDENSI

Jurnal Akreditasi Nasional Sinta 4

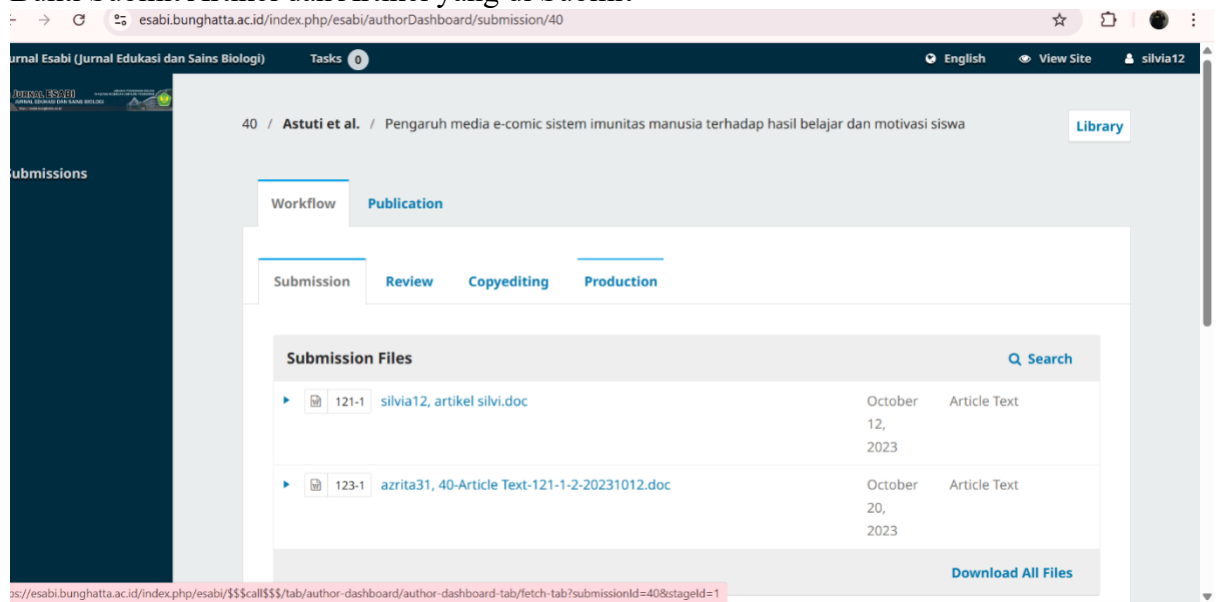
JUDUL ARTIKEL: Pengaruh media e-comic sistem imunitas manusia terhadap hasil belajar dan motivasi siswa

Jurnal (Nama, Vol, Issue): Jurnal Esabi (Jurnal Edukasi dan Sains Biologi). Vol. 5, No. 1, Juni 2023

Penulis: Silviya Widya Astuti, Lesy Luzyawati, Eva Yuliyana

No	Perihal	Tanggal
1.	Bukti konfirmasi submit artikel	12 Oktober 2023
2.	Bukti hasil review	25 Oktober 2023
3.	Bukti konfirmasi submit revisi	20 Oktober 2023
4.	Artikel diterima (accepted)	20 Oktober 2023
5.	Artikel dipublikasikan (edisi) dan artikel yang terbit	30 Juni 2023

1. Bukti Submit Artikel dan Artikel yang di Submit





UNIVERSITAS WIRALODRA
**JURNAL ESABI (JURNAL EDUKASI DAN
SAINS BIOLOGI)**
ISSN 2620-584X

PENGARUH MEDIA E-COMIC SISTEM IMUNITAS MANUSIA TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Riwayat: Diterima : Oktober 2022 Revisi : November 2022 Dipublikasikan : Desember 2022 Katakunci: Media E-comic, Hasil Belajar, Motivasi Siswa	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar dan motivasi siswa pada materi sistem imunitas menggunakan media <i>E-comic</i> di kelas XI MAN 1 Indramayu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media <i>e-comic</i> terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan motivasi siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA MAN 1 Indramayu dengan sampel kelas XI-3 IPA dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan yaitu 15 butir soal bentuk pilihan ganda dan 15 butir soal angket. Setelah dilakukan pengolahan data, hasil belajar siswa diperoleh rata-rata persentase <i>pretest</i> 56,12%. Hasil belajar siswa pada soal <i>posttest</i> diperoleh rata-rata persentase 74,36% termasuk ada perbedaan yang signifikan antara hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>. Dan hasil belajar siswa antara <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> dibandingkan dengan rumus N-gain dan memperoleh presentase 0,5 termasuk ke dalam kategori sedang dan pada ranah motivasi siswa berupa soal angket dari 5 indikator memperoleh 86,3% pada indikator 1 dengan kategori sangat baik, 84% indikator 2 termasuk ke dalam kategori sangat baik, 77,7% indikator 3 dengan kategori baik, 82,3% indikator 4 termasuk ke dalam kategori sangat baik, 74% indikator 5 termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hal ini berarti media <i>E-comic</i> dapat dinyatakan baik untuk hasil belajar dan motivasi siswa pada materi

	sistem imunitas subsub materi pertahanan tubuh (Adaptif) di kelas XI MAN 1 Indramayu.
--	---

PENDAHULUAN

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi padadiri seseorang yang dapat diamati dan diukur (Hamalik, 2016). Perubahan ini dapat diartikan sebagai peningkatan atau perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya. Kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar yaitu dengan adanya hasil belajar sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai, melainkan dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif (Turrohmah, 2017).

Guru senantiasa berusaha agar siswanya dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Realitasnya masih ditemukan siswa yang merasa kesulitan memahami suatu materi dalam pembelajaran sistem imunitas pada manusia (Munirah, 2018). Hal ini sebagaimana dinyatakan oleh Yulianti (2013) bahwa siswa merasa kesulitan dalam mempelajari materi sistem imunitas. Hal ini disebabkan pembelajaran dilakukan dengan ceramah dan presentasi siswa yang berdampak pada hasil belajar sebagian besar siswa di bawah KKM (Trisnaningsih et al., 2016) materi sistem imunitas yang abstrak dan memiliki mekanisme yang kompleks membuat siswa kesulitan dalam mempelajarinya. (Dani et al., 2021) salah satu faktor yang menjadi penentu keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media. Suatu proses pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan melalui media pembelajaran (Nuritta, 2018).

Budiarti & Haryanto (2016) menyatakan bahwa media komik dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca siswa. Daryanto, (2013) mengungkapkan bahwa komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Komik merupakan bentuk komunikasi yang membawa pembaca ke dalam ruang- ruang imajinasi baru. Melalui tokoh-tokoh dalam komik, pembaca merasakan dialektika komunikasi secara tidak langsung terhadap peran tokoh sekaligus peristiwa yang sedang terjadi dalam alur cerita komik tersebut. Melalui ekspresi muka para tokoh yang terlihat dalam ilustrasi dan reaksi verbal yang terungkap dalam balon teks maka pembaca dibawa ke dalam situasi yang menghadirkan imajinasi-imajinasi visual yang bebas sesuai dengan impresi dan apresiasi masing-masing pembaca.

Adapun perbedaan komik dengan *e-comic* yaitu, komik pada awal mulanya berbentuk

media cetak, kumpulan kertas, dan mudah rusak. Dengan adanya perkembangan teknologi peneliti mengembangkan komik cetak menjadi komik elektronik atau bisa disebut dengan *e-comic*, komik yang pada umumnya media cetak dengan kumpulan kertas yang berisi teks dan gambar, maka *e-comic* berbentuk digital dan dapat diakses melalui internet, bisa dibaca kapanpun dan dimanapun (Siregar et al., 2019).

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan media *e-comic* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. perlunya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar, mandiri sehingga membuat pembelajaran lebih menarik. Penggunaan *e-comic* dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan, meningkatkan motivasi untuk belajar, memperbaiki perilaku, meningkatkan produktivitas dan kreativitas, mengurangi stress dan kegelisahan, meningkatkan keaktifan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, dan dapat mengurangi kebosanan (Purnamasari, et al., 2018). *E-comic* membantu siswa agar lebih memudahkan memahami materi sistem imun dan siswa lebih termotivasi untuk selalu membacanya (Amalia, 2019; Mahdiah, 2021), dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Aprilia, 2019; Nurvika, 2020).

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Indramayu. Waktu pelaksanaan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimen design*. Adapun desain yang digunakan adalah *one-group pretset posttest design*. Pada desain ini terdapat *pretest*, dan teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Tujuan dari pemilihan sampel karena adanya pertimbangan menggunakan satu kelas sebagai sampel dalam penelitian. Pertimbangan pemilihan kelas XI IPA 3 di karenakan kelas yang semua siswanya memiliki *smartphone*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI MIPA MAN 1 Indramayu, yang terdiri dari 3 kelas yaitu kelas XI MIPA 1, XI MIPA 2, XI MIPA 3. Sample penelitian ini kelas XI MIPA 3 yang berjumlah 25 siswa

Instrumen dalam penelitian ini berupa soal tes dan angket motivasi siswa untuk mengukur kemampuan pengetahuan siswa yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda. kriteria CI- C4 yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran.

Tabel 1 Komposisi Indikator di Level Kognitif

Kompetensi Dasar	Indikaor	Level kognitif	Nomor soal
Menganalisis peran sistem	Menjelaskan fungsi antigen, antibodi bagi	C1	(1), (5),
		C2	(2), (6), (8)

Kompetensi Dasar	Indikaor	Level kognitif	Nomor soal
imun dan imunisasi terhadap proses fisiologi di dalam tubuh	pertahanan tubuh.	C3,	(3), (4), (7), (9),
	Menjelaskan penyebab gangguan kelainan kekebalan tubuh serta cara mengatasikelainan-kelainan yang berhubungan dengan sistem imun.	C3	(10), (11),
		C1	(12)
	Menganalisis proses terbentuknya kekebalan tubuh yang dapat terjadi secara pasif- aktif dan terjadi karena bekerjanya jaringan tubuh yang melawan benda asing masuk kedalam tubuh	C4	(13)
	Menjelaskan tentang mekanisme terbentuknya sistem kekebalan dalam tubuh dapat terganggu akibat berbagai sebab dan istilah-istilah baru yang berkaitan dengan sistem kekebala	C4	(14)
		C3	(15)

Angket berupa pernyataan untuk mengetahui motivasi siswa setelah pembelajaran dengan *e-comic*. Terdapat 15 pernyataan yang mengacu pada indikator yang tertera pada Tabel 2

Tabel 1 Indikator Motivasi Siswa

No	Indikator	Pernyataan
1	Adanya penghargaan dalam belajar	1,2,3
2	Adanya kegiatan menarik dalam belajar	4,5,6,7
3	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	8,9,10
4	Hubungan guru dengan siswa	11,12,13
5	Hubungan siswa dengan siswa	14,15

HASIL DAN PEMBAHASAN

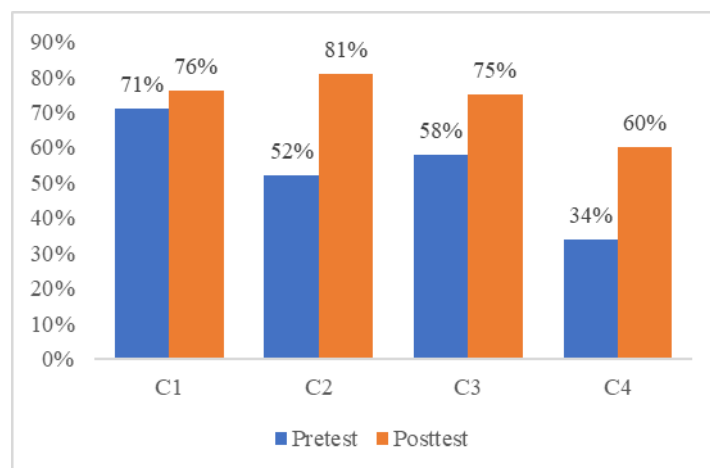
Berdasarkan analisis deskriptif data hasil belajar dilakukan untuk melihat gambaran

data secara umum dari hasil data nilai *posttest*. Hasil uji *statistik deskriptif* penelitian dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 3 Hasil Analisis Deskriptif Posttest dan Pretest

Test	Jumlah Siswa	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-Rata
<i>Pretest</i>	25	20	87	56,12
<i>Posttest</i>	25	40	100	74,4

Terlihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan pembelajaran *e-comic*. Hal ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata nilai *posttest* yang lebih besar dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest*. Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan pembelajaran menggunakan *e-comic* dapat dilihat dari jumlah siswa yang mampu menjawab soal pada *pretest* dan *posttest*.



Gambar 1 Persentase Indikator Level Kognitif Hasil Belajar Siswa

Pada Gambar 1 menunjukkan perbedaan jumlah siswa yang mampu menjawab soal tes sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran menggunakan *e-comic*. Terlihat adanya perbedaan antara jumlah siswa yang menjawab soal *pretest* dan *posttest* dalam setiap indikator soal (C1-C4). Perbedaan yang sangat jelas terlihat pada indikator soal C2, dengan hasil *pretest* dan *posttest* memiliki selisih persentase siswa yang paling tinggi dibandingkan indikator soal lainnya, yaitu sebesar 29%. Hal itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih baik setelah menerapkan pembelajaran menggunakan *e-comic*, terutama pada kemampuan pemahaman siswa.

Hasil perolehan nilai *pretest* dan *posttest* selanjutnya dianalisis menggunakan uji N-

Gain. Hal ini bertujuan untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar setelah menerapkan pembelajaran menggunakan media *e-comic*. Hasil analisis uji N-Gain dapat dilihat pada Tabel 4

Tabel 4 Hasil Analisis Uji N-Gain

Responden	pretest	posttest	Gain	N-Gain	Kategori
25	56,12	74,4	18,28	0,5	Sedang

Hasil uji N-Gain pada Tabel 4.4 memperoleh nilai Gain sebesar 18,28 dengan nilai N-Gain sebesar 0,5. Hal itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *e-comic* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori sedang. Hasil motivasi siswa dapat diketahui dari data lembar instrumen angket yang diberikan kepada 25 siswa. Motivasi siswa dinilai berdasarkan jawaban siswa pada setiap indikator butir angket, sebagaimana yang ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 1 Persentase Hasil Motivasi Siswa

No	Indikator motivasi	No soal	Presentase	Kategori
1.	Adanya kegiatan menarik dalam belajar	1,2,3	86,3%	Sangat baik
2.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	4,5,6,7	84%	Sangat baik
3.	Adanya penghargaan dalam belajar	8,9,10	77,7%	Baik
4.	Hubungan guru dan siswa	11,12,13	82,3%	Sanagat baik
5.	Hubungan siswa dengan siswa	14,15	74%	Baik

Berdasarkan Tabel 5 dapat diketahui dari lima indikator yang ada, diperoleh bahwa indikator 1, 2, dan 4 berada pada kategori sangat baik, sedangkan indikator 3 dan 5 berada pada kategori baik. Artinya bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *e-comic* membangkitkan motivasi belajar siswa yang sangat baik dan juga baik.

Kesimpulan

Pada peneelitan ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media *e-comic* terhadap hasil belajar, siwa memiliki motivasi belajar yang sangat baik dan juga baik, dan hasil belajar siswa kelas XI-3 MIPA MAN 1 Indramayu pada materi sistem imunitas sub materi (adaptif) menggunakan media *e-comic* termasuk kategori sedang.

REFERENCES

- Amalia Pratiwie, (2013) Pengembangan Tes Tertulis Indo-Cambridge Kelas XI Pada Materi Pokok Sistem Imun Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu](https://repository.upi.edu/perpustakaan.upi.edu).28–51.
- Aprillia, W. S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi Submateri Sistem Pertahanan Tubuh Kelas Xi Sman 5 Bone*. Uin Alauddin Makassar.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV*. Jurnal Prima Edukasia, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Dani, et al (2021), Nonparametric Regression Mixed Estimators of Truncated Spline and Gaussian Kernel based on Cross-Validation (CV), Generalized Cross Validation (GCV), and Unbiased Risk (UBR) Methods, *International Journal on Advanced Engineering Information Technology*, Vol. 11, No. 6, 2400-2406.
- Daryanto, (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mahdyah, (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daraing Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII di SMP Ma'arif Batu*. Universitas Negri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nurita, Teni. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik* Jurnal Misykat ISSN 2527 -8371 Vol. 3 No, 1.
- Nurvika, R. T., Lamijan, D. H., Susarno, H., & Pd, M. (n.d.). *Pengembangan Media E-Comic Materi Strategi Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Imperialisme Dan Kolonialisme Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Sejahtera Surabaya*
- Purnamasari, H., Siswoyo, S., & Serevina, V. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Pada Materi Dinamika Rotasi*. VII, SNF2018-PE-29-SNF2018-PE-35. <https://doi.org/10.21009/03.snf2018.01.pe.05>
- Siregar, N. H. O., Adisaputera, A., & Saragih, A. (2019). Development of interactive multimedia in learning to read genre text with local wisdom for students Junior High School Silangkitang. *4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2019)*.
- Trisnarningsih, S., Suyanto, S., & Rahayu, T. (2016). *Pengembangan Learning Management System Quipper School pada Pembelajaran Materi Sistem Pertahanan Tubuh untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Yogyakarta*. Pend. Biologi-S1, 5(6). (diakses pada tanggal 31 Desember 2019)
- Turrohmah, M. (2017). *Hubungan Kompetensi Profesional Guru Qur'an Hadist Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Ma Nurul Ulum Tulungagung Kec Gading Rejo Kab Pringsewu* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Yulianti, D. & S. H. Bintari. 2013. *Better Teaching And Learning IPA Untuk Mengembangkan Karakter dan Kemampuan Berpikir Siswa SMP*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 30(1): 26.

Pengaruh media *e-comic* sistem imunitas manusia terhadap hasil belajar dan motivasi siswa

Silviya Widya Astuti ¹; Lesy Luzyawati ^{2,*}; Eva Yuliana ³

Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wiralodra,
Jawa Barat, Indonesia

¹ silviawidia50@gmail.com; ² lesy.luzyawati@unwir.ac.id*; ³ evayuliana@unwir.ac.id

* Penulis koresponden

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Riwayat artikel Dikirim 3 Maret 2023 Revisi 5 Mei 2023 Diterima 10 Juni 2023	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar dan motivasi siswa pada materi sistem imunitas menggunakan media <i>e-comic</i> di kelas XI MAN 1 Indramayu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media <i>e-comic</i> terhadap meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA MAN 1 Indramayu dengan sampel kelas XI-3 IPA dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik <i>purposive sampling</i>. Instrumen yang digunakan yaitu 15 butir soal bentuk pilihan ganda dan 15 butir soal angket. Setelah dilakukan pengolahan data, hasil belajar siswa diperoleh rata-rata persentase <i>pretest</i> 56,12%. Hasil belajar siswa pada soal <i>posttest</i> diperoleh rata-rata persentase 74,36% termasuk ada perbedaan yang signifikan antara hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>. Dan hasil belajar siswa antara <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> dibandingkan dengan rumus N-gain dan memperoleh persentase 0,5 termasuk ke dalam kategori sedang dan pada ranah motivasi siswa berupa soal angket dari 5 indikator memperoleh 86,3% pada indikator 1 dengan kategori sangat baik, 84% indikator 2 termasuk ke dalam kategori sangat baik, 77,7% indikator 3 dengan kategori baik, 82,3% indikator 4 termasuk ke dalam kategori sangat baik, 74% indikator 5 termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hal ini berarti media <i>E-comic</i> dapat dinyatakan baik untuk hasil belajar dan motivasi siswa pada materi sistem imunitas sub materi pertahanan tubuh (Adaptif) di kelas XI MAN 1 Indramayu.
Kata kunci Media <i>e-comic</i> Hasil Belajar Motivasi Siswa	

Keywords:

E-comic media
Learning Outcomes
Student Motivation

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of learning outcomes and student motivation on immune system material using e-comic media in class XI MAN 1 Indramayu. The research method used in this study is the quantitative method. This research aims to determine the effect of using e-comic media on improving student learning outcomes and student motivation. The population in this study was class XI IPA MAN 1 Indramayu with a sample of class XI-3 IPA with a total of 25 students. The sampling technique used purposive sampling technique. The instruments used were 15 multiple-choice questions and 15 questionnaire questions. After data processing, student learning outcomes obtained an average pretest percentage of 56.12%. Student learning outcomes on post-test questions obtained an average percentage of 74.36%, including there is a significant difference between pretest and posttest results. And student learning outcomes between pretest and posttest were compared with the N-gain formula and obtained a presence of 0.5 including the moderate category and in the realm of student motivation in the form of questionnaire questions from 5 indicators obtained 86.3% in indicator 1 in the very good category, 84% indicator 2 included in the very good category, 77.7% indicator 3 in the good category, 82.3% indicator 4 included in the very good category, 74% indicator 5 included in the very good category. This means that E-comic media can be declared good for learning outcomes and student motivation on the material of the immune system sub material of body defense (Adaptive) in class XI MAN 1 Indramayu.



Pendahuluan

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur (Hamalik, 2016). Perubahan ini dapat diartikan sebagai peningkatan atau perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya. Kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar yaitu dengan adanya hasil belajar sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai, melainkan dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif (Turrohmah, 2017).

Guru senantiasa berusaha agar siswanya dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Realitasnya masih ditemukan siswa yang merasa kesulitan memahami suatu materi dalam pembelajaran sistem imunitas pada manusia (Munirah, 2018). Hal ini sebagaimana dinyatakan oleh Yulianti (2013) bahwa siswa merasa kesulitan dalam mempelajari materi sistem imunitas. Hal ini disebabkan pembelajaran dilakukan dengan ceramah dan presentasi siswa yang berdampak pada hasil belajar sebagian besar siswa di bawah KKM (Trisnaningsih *et al.*, 2016) materi sistem imunitas yang abstrak dan memiliki mekanisme yang kompleks membuat siswa kesulitan dalam mempelajarinya.

(Ratnasari *et al.*, 2021) salah satu faktor yang menjadi penentu keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media. Suatu proses pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan melalui media pembelajaran (Nuritta, 2018).

Budiarti dan Haryanto (2016) menyatakan bahwa media komik dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca siswa. Daryanto (2013) mengungkapkan bahwa komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Komik merupakan bentuk komunikasi yang membawa pembaca ke dalam ruang-ruang imajinasi baru. Melalui tokoh-tokoh dalam komik, pembaca merasakan dialektika komunikasi secara tidak langsung terhadap peran tokoh sekaligus peristiwa yang sedang terjadi dalam alur cerita komik tersebut. Melalui ekspresi muka para tokoh yang terlihat dalam ilustrasi dan reaksi verbal yang terungkap dalam balon teks maka pembaca dibawa ke dalam situasi yang menghadirkan imajinasi-imajinasi visual yang bebas sesuai dengan impresi dan apresiasi masing-masing pembaca.

Adapun perbedaan komik dengan *e-comic* yaitu, komik pada awal mulanya berbentuk media cetak, kumpulan kertas, dan mudah rusak. Dengan adanya perkembangan teknologi peneliti mengembangkan komik cetak menjadi komik elektronik atau bisa disebut dengan *e-comic*, komik yang pada umumnya media cetak dengan kumpulan kertas yang berisi teks dan gambar, maka *e-comic* berbentuk digital dan dapat diakses melalui internet, bisa dibaca setiap waktu (Siregar *et al.*, 2019).

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan media *e-comic* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Perlunya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar, mandiri sehingga membuat pembelajaran lebih menarik. Penggunaan *e-comic* dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan, meningkatkan motivasi untuk belajar, memperbaiki perilaku, meningkatkan produktivitas dan kreativitas, mengurangi stres dan kegelisahan, meningkatkan keaktifan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, dan dapat mengurangi kebosanan (Purnamasari *et al.*, 2018). *E-comic* membantu siswa agar lebih memudahkan memahami materi sistem imun dan siswa lebih termotivasi untuk selalu membacanya (Pratiwi, 2019; Mahdiyah, 2021), dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Aprilia, 2019; Nurvika, 2020).

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Indramayu. Waktu pelaksanaan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimen design*. Adapun desain yang digunakan adalah *one-group prettest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI MIPA MAN 1 Indramayu, yang terdiri dari 3 kelas yaitu kelas XI MIPA 1, XI MIPA 2, XI MIPA 3. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Tujuan dari pemilihan sampel karena adanya pertimbangan menggunakan satu kelas sebagai sampel dalam penelitian. Pertimbangan pemilihan kelas XI IPA 3 karena kelas yang semua siswanya memiliki *smartphone*. Sampel penelitian ini kelas XI MIPA 3 yang berjumlah 25 siswa.

Instrumen dalam penelitian ini berupa soal tes dan angket motivasi siswa untuk mengukur kemampuan pengetahuan siswa yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda. kriteria C1- C4 yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran (Tabel 1). Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan melihat persentase untuk motivasi dan nilai N-Gain dari pretest dan posttest.

Tabel 1. Komposisi Indikator di Level Kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal
Menganalisis peran sistem imun dan imunisasi terhadap proses fisiologi di dalam tubuh	Menjelaskan fungsi antigen, antibodi bagi pertahanan tubuh.	C1	(1), (5)
		C2	(2), (6), (8)
		C3,	(3), (4), (7), (9)
	Menjelaskan penyebab gangguan kelainan kekebalan tubuh serta cara mengatasi kelainan-kelainan yang berhubungan dengan sistem imun.	C3	(10), (11)
		C1	(12)
	Menganalisis proses terbentuknya kekebalan tubuh yang dapat terjadi secara pasif- aktif dan terjadi karena bekerjanya jaringan tubuh yang melawan benda asing masuk ke dalam tubuh	C4	(13)
	Menjelaskan tentang mekanisme terbentuknya sistem kekebalan dalam tubuh dapat terganggu akibat berbagai sebab dan istilah-istilah baru yang berkaitan dengan sistem kekebalan	C4	(14)
		C3	(15)

Angket berupa pernyataan untuk mengetahui motivasi siswa setelah pembelajaran dengan *e-comic*. Terdapat 15 pernyataan yang mengacu pada indikator yang tertera pada Tabel 2.

Tabel 1. Indikator Motivasi Siswa

No	Indikator	Pernyataan
1	Adanya penghargaan dalam belajar	1,2,3
2	Adanya kegiatan menarik dalam belajar	4,5,6,7
3	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	8,9,10
4	Hubungan guru dengan siswa	11,12,13
5	Hubungan siswa dengan siswa	14,15

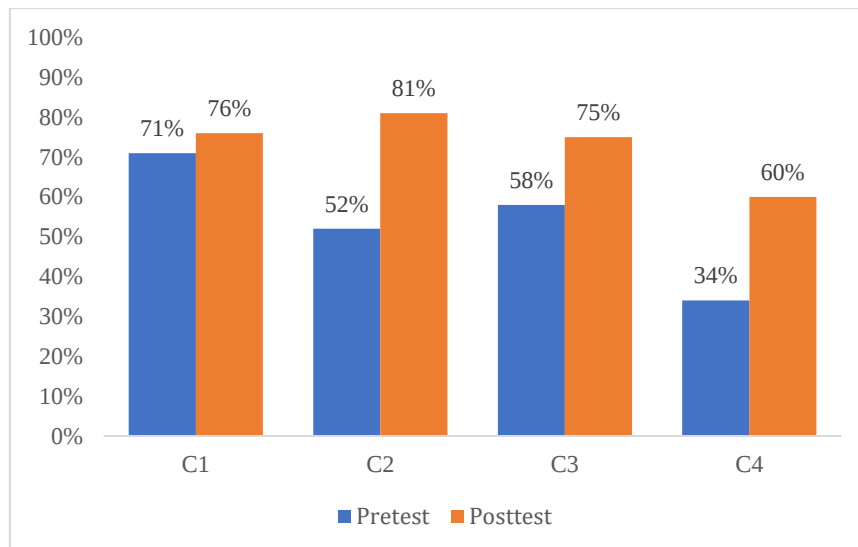
Hasil dan pembahasan

Berdasarkan analisis deskriptif data hasil belajar dilakukan untuk melihat gambaran data secara umum dari hasil data nilai *posttes*. Hasil uji *statistik deskriptif* penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Analisis Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Test	Jumlah Siswa	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-Rata
Pretest	25	20	87	56,12
Posttest	25	40	100	74,4

Terlihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan pembelajaran *e-comic*. Hal ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata nilai *posttest* yang lebih besar dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest*. Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan pembelajaran menggunakan *e-comic* dapat dilihat dari jumlah siswa yang mampu menjawab soal pada *pretest* dan *posttest*.



Gambar 1 Persentase Indikator Level Kognitif Hasil Belajar Siswa

Pada Gambar 1 menunjukkan perbedaan jumlah siswa yang mampu menjawab soal tes sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran menggunakan *e-comic*. Terlihat adanya perbedaan antara jumlah siswa yang menjawab soal *pretest* dan *posttest* dalam setiap indikator soal (C1-C4). Perbedaan yang sangat jelas terlihat pada indikator soal C2, dengan hasil *pretest* dan *posttest* memiliki selisih persentase siswa yang paling tinggi dibandingkan indikator soal lainnya, yaitu sebesar 29%. Hal itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih baik setelah menerapkan pembelajaran menggunakan *e-comic*, terutama pada kemampuan pemahaman siswa.

Hasil perolehan nilai *pretest* dan *posttest* selanjutnya dianalisis menggunakan uji N-Gain. Hal ini bertujuan untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar setelah menerapkan pembelajaran menggunakan media *e-comic*. Hasil analisis uji N-Gain dapat dilihat pada Tabel 4

Tabel 4. Hasil Analisis Uji N-Gain

Responden	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain	N-Gain	Kategori
25	56,12	74,4	18,28	0,5	Sedang

Hasil uji N-Gain pada Tabel 4. memperoleh nilai Gain sebesar 18,28 dengan nilai N-Gain sebesar 0,5. Hal itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *e-*

comic dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori sedang. Hasil motivasi siswa dapat diketahui dari data lembar instrumen angket yang diberikan kepada 25 siswa. Motivasi siswa dinilai berdasarkan jawaban siswa pada setiap indikator butir angket, sebagaimana yang ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 1 Persentase Hasil Motivasi Siswa

No	Indikator motivasi	No soal	Presentase	Kategori
1.	Adanya kegiatan menarik dalam belajar	1,2,3	86,3%	Sangat baik
2.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	4,5,6,7	84%	Sangat baik
3.	Adanya penghargaan dalam belajar	8,9,10	77,7%	Baik
4.	Hubungan guru dan siswa	11,12,13	82,3%	Sangat baik
5.	Hubungan siswa dengan siswa	14,15	74%	Baik

Berdasarkan Tabel 5 dapat diketahui dari lima indikator yang ada, diperoleh bahwa indikator 1, 2, dan 4 berada pada kategori sangat baik, sedangkan indikator 3 dan 5 berada pada kategori baik. Artinya bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *e-comic* membangkitkan motivasi belajar siswa yang sangat baik dan juga baik.

Simpulan

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media *e-comic* terhadap hasil belajar, siswa memiliki motivasi belajar yang sangat baik dan juga baik, dan hasil belajar siswa kelas XI-3 MIPA MAN 1 Indramayu pada materi sistem imunitas sub materi (adaptif) menggunakan media *e-comic* termasuk kategori sedang.

Referensi

- Aprillia, W. S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi Submateri Sistem Pertahanan Tubuh Kelas Xi Sman 5 Bone*. Uin Alauddin Makassar.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV*. Jurnal Prima Edukasia, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Yrma Widya.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Mahdyah, (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII di SMP Ma'arif Batu*. Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- NURVIKA, R. T., & Susarno, L. H. (2018). Pengembangan Media E-Comic Materi Strategi Perlawanan Bangsa Indonesia terhadap Imperialisme dan Kolonialisme pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Sejahtera Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Pratiwi, A. (2019). Pengembangan Tes Tertulis Indo-Cambridge Kelas XI Pada Materi Pokok Sistem Imun Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu/perpustakaan.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://repository.upi.edu/perpustakaan.upi.edu). 28-51.
- Purnamasari, H., Siswoyo, S., & Serevina, V. (2018). Pengembangan media pembelajaran e-komik pada materi dinamika rotasi. Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-JOURNAL), 7, SNF2018-PE. <https://doi.org/10.21009/03.SNF2018.01.PE.05>

- Ratnasari, V., Budiantara, I. N., & Dani, A. T. R. (2021). Nonparametric Regression Mixed Estimators of Truncated Spline and Gaussian Kernel based on Cross-Validation (CV), Generalized CrossValidation (GCV), and Unbiased Risk (UBR) Methods. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 11(6), 2400-2406.
- Siregar, N. H. O., Adisaputera, A., & Saragih, A. (2019). Development of interactive multimedia in learning to read genre text with local wisdom for students Junior High School Silangkitang. *4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2019)*.
- Trisnarningsih, S., Suyanto, S., & Rahayu, T. (2016). Pengembangan learning management system quipper school pada pembelajaran materi sistem pertahanan tubuh untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Yogyakarta. *Jurnal Edukasi Biologi*, 5(6).
- Turrohmah, M. (2017). Hubungan Kompetensi Profesional Guru Qur'an Hadist Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Ma Nurul Ulum Tulungagung Kec Gading Rejo Kab Pringsewu (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Yulianti, D., & Bintari, S. H. (2013). Better Teaching And Learning IPA Untuk Mengembangkan Karakter Dan Kemampuan Berpikir Siswa SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 30(1).