

***THE EFFECT DIGITAL COMIC INSTAGRAM MEDIA ON THE
LEARNING INTEREST AND SCIENCE LEARNING ACHIEVEMENT OF
EIGHTH GRADERS AT SMP NEGERI 4 TARAKAN***

**PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM
INSTAGRAM TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA
KELAS VIII DI SMP NEGERI 4 TARAKAN**

¹ Larasaty Dwiyanthy Pratiwi, ¹Vlorensius, ¹Nur Fitriana

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Borneo Tarakan, Tarakan

Email*: Larasatyparintqk@gmail.com

Abstract: *The study aims to determine the effect of digital comic Instagram media on students' learning interest and science learning achievement of eighth graders at SMP Negeri 4 Tarakan. This research was quantitative research with a quasi-experimental research method. Research data collection used pretest-posttest and questionnaires. Purposive sampling was applied to take the research sample, and the sample was eighth graders. The research result showed that the experimental class possessed a learning interest mean score of 45% higher than the control class, where the control class achieved 58.5%. Feeling happy got 89% for experimental and 55% for control. The involvement aspect was 30% lower than the experimental with 79%. The interest aspect still was led by experimental at 83%, and control only gained 59%. Paying attention aspect was driven by experimental about 49% where the control was only at 59%. Furthermore, the learning achievement results stated that the experimental class was better than the control class, where the test value was 12,329 at a significance level of 0.05, and df 60 is a table value of 2.000. This research result claimed that digital comic Instagram media totally influenced the students' learning interest and achievement in science class.*

Keywords: *Instagram, learning achievement, learning interest, digital comics*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar bagi peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Nurhasana (2016) minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, dengan demikian adanya peningkatan minat belajar maka akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar. Slameto dalam Rusmiati (2017) menyatakan minat adalah rasa ketertarikan pada suatu aktivitas belajar tanpa adanya perintah. Faktor yang dapat meningkatkan dan merangsang minat belajar adalah media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran yang menarik minat siswa akan sering dipelajari oleh siswa. Media dapat

menyampaikan tujuan pembelajaran dengan sesuai karena media mempunyai karakteristik tertentu yang harus dipahami, sehingga dapat menentukan media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi di lapangan.

Media komik dapat membantu mendorong minat belajar siswa. Hal ini dimungkinkan karena komik memuat kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu cerita, Enawaty & sari (2010). Pada awalnya komik berbentuk media cetak dan kini komik mulai beralih menjadi komik elektronik (e-comic). Hakim (2017) menyatakan bahwa komik elektronik (e-comic) adalah komik yang dapat dibuat, dilihat, didistribusikan, dimodifikasi dan dapat disimpan pada perangkat. Media sosial adalah satu pemanfaatan internet yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media sosial merupakan sarana komunikasi canggih yang perkembangannya sangat cepat dimasa kini. Salah satu media sosial yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengakses komik yaitu Instagram.

Rindawati (2020) bahwa Instagram merupakan sebuah inovasi pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman dan teknologi, khususnya dalam mengoptimalkan penggunaan media sosial pada pembelajaran daring. Untuk itu peneliti tertarik untuk meneliti salah satu bentuk bahan ajar alternatif yaitu komik digital berbasis *platform* Instagram Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu pengaruh media komik digital berbasis platform Instagram terhadap minat dan hasil belajar IPAsiswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Tarakan.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Tarakan pada tanggal 25 juli s/d 20 Agustus, dengan menggunakan jenis penelitian quasi experiment dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian *pretest-posttest Nonequivalens Control Grup Design*. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII-8 menjadi kelas eksperimen dan VIII-9 menjadi kelas kontrol yang masing-masing kelas berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu angket minat belajar dan soal test pilihan ganda sebanyak 25 soal. Teknik analisis data menggunakan Teknik analisis statistik deskriptif, uji statistik inferensial dan uji hipotesis menggunakan uji Independent sample t-test. Lokasi penelitian bertempat di SMP Negeri 4 Tarakan Jalan Hangtuah, Selumit, Kec. Tarakan Tengah, Kota Tarakan, Provinsi Kalimantan Utara.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, daya pembeda, tingkat kesukaran soal, uji inferensial yang didalamnya termasuk uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan uji Independent sample t-test dengan ketentuan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini mencakup pelaksanaan penerapan media komik digital berbasis *platform* instagram kepada siswa yang memiliki hasil belajar yang hampir sama. Penerapan media komik digital berbasis *platform* instagram pada kelas VIII-8 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-9 sebagai kelas kontrol diterapkan pembelajaran secara konvensional.

Pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti pada kelas eksperimen dengan menggunakan media komik digital berbasis platform instagram yang memuat materi tentang sistem pencernaan dan zat aditif, dan pada kelas kontrol peneliti menerapkan pembelajaran secara konvensional dengan menggunakan LKS sebagai sumber belajar.

Data mengenai minat belajar siswa didapatkan melalui instrumen angket minat belajar siswa yang terdiri dari 10 pernyataan, 5 pernyataan negatif dan 5 pernyataan positif dimana angket minat belajar diberikan pada masing-masing kelas setelah dilaksanakan pembelajaran. Hasil belajar didapatkan dari instrumen soal test pilihan ganda berjumlah 25 soal dimana kedua kelas diberikan soal pada awal sebelum perlakuan (*Pretest*) dan setelah perlakuan (*Posttest*) dengan tujuan untuk mengukur tingkat perkembangan pengetahuankognitif siswa.

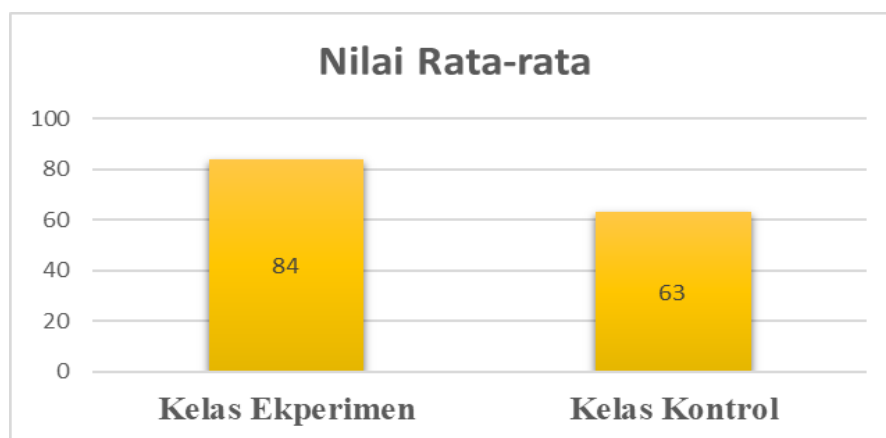
Tabel 1. Analisis Angket Minat Kelas Eksperimen

| Indikator | Pernyataan | Skor | | | | Total Skor | % | Rata-rata | Keterangan |
|-----------------|------------|------|----|----|-----|------------|----|-----------|---------------|
| | | SS | S | TS | STS | | | | |
| Perasaan Senang | 5 | 20 | 11 | - | - | 113 | 91 | 89 | Tinggi Sekali |
| | 6 (-) | - | - | 17 | 14 | 107 | 86 | | |
| Keterlibatan | 4 | 9 | 17 | 5 | - | 97 | 78 | 79 | Tinggi |
| | 7 (-) | - | - | 17 | 14 | 107 | 86 | | |
| | 9 (-) | 1 | 7 | 17 | 6 | 90 | 73 | | |
| Ketertarikan | 2 | 5 | 17 | 7 | 2 | 92 | 74 | 83 | Tinggi Sekali |
| | 3 | 22 | | 1 | 8 | 114 | 92 | | |
| | 1 (-) | | 3 | 20 | 8 | 101 | 81 | | |
| Perhatian | 8 | 11 | 20 | - | - | 104 | 84 | 88 | Tinggi Sekali |
| | 10 | - | 1 | 7 | 23 | 115 | 93 | | |

Tabel 2. Analisis Angket Minat Kelas Kontrol

| Indikator | Pernyataan | Skor | | | | Total Skor | % | Rata-rata | Keterangan |
|-----------------|------------|------|----|----|-----|------------|----|-----------|------------|
| | | SS | S | TS | STS | | | | |
| Perasaan senang | 5 | 3 | 23 | 5 | - | 64 | 52 | 55 | Cukup |
| | 6 (-) | 7 | 6 | 18 | - | 73 | 59 | | |
| Keterlibatan | 4 | - | 15 | 16 | - | 77 | 62 | 61 | Tinggi |
| | 7 (-) | 1 | 13 | 17 | - | 78 | 63 | | |
| | 9 (-) | 2 | 19 | 7 | 3 | 73 | 59 | | |
| Ketertarikan | 2 | - | 7 | 21 | 3 | 66 | 53 | 59 | Cukup |
| | 3 | 1 | 15 | 15 | - | 79 | 64 | | |
| | 1 (-) | 1 | 17 | 12 | 1 | 75 | 60 | | |
| Perhatian | 8 | 1 | 12 | 18 | - | 75 | 60 | 59 | Cukup |

Berdasarkan hasil analisis secara statistic deskriptif data menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital berbasis *platform* Instagram mampu meningkatkan minat belajar IPA. Berdasarkan hasil presentase rata-rata minat belajar antara kelas yang menggunakan media komik digital berbasis *platform* Instagram sebesar 84% dan kelas yang tidak menggunakan media komik digital berbasis *platform* Instagram sebesar 63%. Memperjelas rata-rata presentase minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Analisis Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis secara statistic deskriptif data menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital berbasis *platform* Instagram mampu meningkatkan minat belajar IPA. Berdasarkan hasil presentase rata-rata minat belajar antara kelas yang menggunakan media komik digital berbasis *platform* Instagram sebesar 84% dan kelas yang tidak menggunakan media komik digital berbasis *platform* Instagram sebesar 63%.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Materi Sitem Pencernaan

| Kelas | PreTest | PostTest | N-Gain | Kriteria N-Gain |
|------------|---------|----------|--------|-----------------|
| Eksperimen | 45,35 | 88,77 | 0,7961 | Tinggi |
| Kontrol | 44,26 | 73,68 | 0,5340 | Sedang |

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Materi Aditif

| Kelas | PreTest | PostTest | N-Gain | Kriteria N-Gain |
|------------|---------|----------|--------|-----------------|
| Eksperimen | 45,68 | 90,06 | 0,8198 | Tinggi |
| Kontrol | 42,45 | 75,87 | 0,5820 | Sedang |

Berdasarkan hasil analisis secara statistic deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* hasil belajar IPA siswa pada materi sistem pencernaan di kelas eksperimen yaitu 88,77 dengan rata-rata *N-gain* yaitu 0,7961 dan nilai *posttest* pada kelas kontrol yaitu 73,68 dengan rata-rata *N-Gain* 0,5340 dan nilai rata-rata *posttest* hasil belajar IPA siswa pada materi zat aditif di kelas eksperimen yaitu 90,06 dengan rata-rata *N-gain* yaitu 0,8198 dan nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol yaitu 75,87 dengan rata-rata *N-gain* 0,5820. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* hasil belajar IPA siswa pada materi sistem pencernaan dan zat aditif kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Tabel 5. Rakapitulasi Uji Validitas

| Materi | Jumlah Soal | Jumlah Siswa | Soal Valid | Soal Tidak Valid |
|----------------------|-------------|--------------|------------|------------------|
| Sistem Pencernaan | 25 | 94 | 25 | - |
| Zat Aditif | 15 | 94 | 25 | - |

Berdasarkan hasil analisis validitas dapat dilihat pada table 4 bahwa dari 25 soal pilihan ganda pada setiap materi, semua butir soal tergolong valid untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa.

Tabel 6. Rakapitulasi Uji Homogenitas

| Materi | Statistik | |
|-------------------|-----------|-----------------------------------|
| | R | Kesimpulan |
| Sistem Pencernaan | 0,694 | Tingkat Reliabilitas tinggi |
| Zat Aditif | 0,824 | Tingkat Reliabilitas sangatTinggi |

Dari tabel 5 diperoleh nilai koefisien reliabilitas soal tes pengetahuan soal pencernaan sebesar 0,694 dan soal tes pengetahuan zat aditif sebesar 0,824. Nilai koefisien reliabilitas tersebut menunjukkan bahwa soal tes pengetahuan sistem pencernaan masuk ke dalam kategori tinggi dan soal tes pengetahuan zat aditif masukke dalam kategori sangat tinggi.

Tabel 7. Uji Kesukaran Instrumen Soal Pencernaan

| Kriteria | Sistem Pencernaan | Zat Aditif |
|----------|-------------------|------------|
| Sukar | - | - |
| Sedang | 8 | 5 |
| Mudah | 17 | 20 |

Dari table 6 diperoleh nilai hasil indeks kesukaran soal pada instrument tes soal pencernaan dengan kriteria daya beda sedang 8 dan kriteria mudah 17, soal pada instrumen tes soal zat aditif dengan kriteria sedang 5 dan mudah 20.

Tabel 8. Rekapitulasi Uji Beda Soal

| Kategori | Sistem Pencernaan | Zat Aditif |
|-------------|-------------------|------------|
| Baik Sekali | - | - |
| Baik | 2 | 14 |
| Cukup | 23 | 11 |
| Kurang Baik | - | - |
| Jelek | - | - |

Dari tabel 7 diperoleh nilai hasil indeks kesukaran soal pada instrument tes soal pencernaan dengan kriteria daya beda sedang 8 dan kriteria mudah 17, soal pada instrumen tes soal zat aditif dengan kriteria sedang 5 dan mudah 20.

Untuk menguji normalitas data hasil belajar pada kelas eksperimen yang diterapkan media komik digital berbasis *platform* Instagram maupun kelas kontrol yang diterapkan pembelajaran secara konvensional. Digunakan uji statistic komogorov smirnov dengan menggunakan bantuan software 25.00 for windows dengan taraf signifikansi 0,05.

Tabel 9. Rekapitulasi Uji Normalitas Materi Sistem Pencernaan

| Hasil Belajar | Kolmogorov Smirnov | | | Kesimpulan |
|-----------------------|--------------------|----|------|------------|
| | Statistik | Df | Sig | |
| Pretest (Eksperimen) | 147 | 31 | .085 | Normal |
| Pretest (Kontrol) | 128 | 31 | .200 | Normal |
| Posttest (Eksperimen) | 145 | 31 | .095 | Normal |
| Posttest (Kontrol) | 134 | 31 | .170 | Normal |

Tabel 10. Rekapitulasi Uji Normalitas Materi Zat Aditif

| Hasil Belajar | Kolmogorov Smirnov | | | Kesimpulan |
|-----------------------|--------------------|----|------|------------|
| | Statistik | Df | Sig | |
| Pretest (Eksperimen) | 156 | 31 | .052 | Normal |
| Pretest (Kontrol) | 126 | 31 | .200 | Normal |
| Posttest (Eksperimen) | 142 | 31 | .144 | Normal |
| Posttest (Kontrol) | 138 | 31 | .137 | Normal |

Berdasarkan tabel 9 dan 10 diketahui nilai signifikan dari hasil belajar *pretest-postests* pada kedua materi adalah $\geq 0,05$ maka hal ini menunjukkan bahwa sampel berdistribusi normal.

Tabel 11. Rekapitulasi Uji Homogenitas

| Materi | Uji Homogenitas | Leavene Statistic | Sig. | Kesimpulan |
|-------------------|-----------------|-------------------|------|------------|
| Sistem Pencernaan | <i>Pretest</i> | 058 | 810 | Homogen |
| | <i>Posttest</i> | 1.591 | 212 | Homogen |
| Zat Aditif | <i>Pretest</i> | 629 | 431 | Homogen |
| | <i>Posttest</i> | 145 | 704 | Homogen |

Berdasarkan tabel 11 diketahui nilai signifikan dari hasil belajar *pretest-postests* pada kedua materi adalah $\geq 0,05$ maka hal ini menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen.

Setelah masing-masing sampel memperoleh pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda, kemudian dilakukan *posttest* yang soalnya sama dengan *pretest*. *Posttest* dilakukan dengan tujuan untuk melihat hasil kemampuan kognitif siswa setelah menerima pembelajaran. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan media komik digital berbasis *platform* Instagram, dilakukan dengan pengolahan data *N-gain*. Data *N-gain* adalah selisih nilai *posttest* dan *pretest* kelas eksperimen dan kontrol tersebut, selanjutnya dilakukan uji *independent sample t-test*.

| | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | 95% Confidence Interval of the Difference | |
|--------------------------------------|---|-------|------------------------------|--------|------------------------|------------------------|---------------------------------|---|---------|
| | F | Sig. | t | df | Sig. (2- tailed) | Mean Differen ce | Std. Error Differen ce | Lower | Upper |
| Equal variances assumed | 0,198 | 0.517 | 12.329 | 60 | 0,000 | 0.24919 | 0.02021 | 0.20876 | 0.28962 |
| Equal variances not assumed | | | 12.329 | 59.485 | 0,000 | 0.24919 | 0.02021 | 0.20876 | 0.28963 |

Berdasarkan Tabel 4.21 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 12.329 pada taraf signifikansi 0,05 dan $df = 60$ diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,000 berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan media komik digital berbasis *platform* Instagram dan tidak menggunakan media komik digital berbasis *platform* Instagram.

Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan angket minat belajar siswa pada indikator perasaan senang di kelas eksperimen diperoleh nilai yang lebih tinggi sebesar 89 dengan kategori tinggi sekali sedangkan indikator perasaan senang pada kelas kontrol diperoleh rata-rata 55 dengan kategori cukup. Berdasarkan hasil perhitungan indikator perasaan senang pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, hal ini disebabkan karena kelas eksperimen menggunakan media yang memuat banyak gambar dengan penjelasan materi yang sederhana, dan pada kelas kontrol hal ini disebabkan oleh penerapan pembelajaran konvensional dimana siswa hanya mendengarkan materi.

Indikator keterlibatan berdasarkan hasil perhitungan angket minat siswa kelas eksperimen diperoleh nilai yang lebih tinggi sebesar 79 dengan kategori tinggi sedangkan indikator keterlibatan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata 61 dengan kategori tinggi. Pada kelas eksperimen dan kontrol termasuk kedalam kategori tinggi, hal disebabkan hal ini disebabkan pada kelas eksperimen siswa terlibat aktif didalam memahami materi komik namun tidak memperhatikan pendapat teman atau berdiskusi dalam menyesuaikan materi komik dimana siswa lebih fokus dalam membaca komik sendiri sedangkan pada kelas kontrol siswa tetap terlibat aktif didalam pembelajaran walaupun kesulitan dalam memahami materi.

Indikator ketertarikan berdasarkan hasil perhitungan angket minat siswa kelas eksperimen diperoleh nilai yang lebih tinggi sebesar 83 dengan kategori tinggi sekali sedangkan indikator ketertarikan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata 59 dengan kategori cukup. Berdasarkan hasil perhitungan indikator ketertarikan pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, hal ini disebabkan karena siswa aktif dalam memberikan pertanyaan dan senang mengerjakan tugas yang diberikan.

Indikator perhatian berdasarkan hasil perhitungan angket minat siswa kelas eksperimen diperoleh nilai yang lebih tinggi sebesar 88 dengan kategori tinggi sekali sedangkan indikator perhatian pada kelas kontrol diperoleh rata-rata 59 dengan kategori cukup. Berdasarkan hasil perhitungan indikator perhatian pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, hal ini disebabkan karena siswa serius dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media komik digital berbasis *platform* Instagram. Salah satu faktor eksternal minat belajar adalah media pembelajaran, menurut Sudjana & Rivai (2010) media komik memiliki peran dalam menciptakan minat belajar siswa hal ini sejalan dengan pendapat Kustianingsari (2016) terkait salah satu kelebihan komik yaitu komik dapat menarik semangat siswa dalam belajar dan menurut Kurnia (2012) gambar pada komik dapat memperjelas setiap kata dari cerita pada komik sehingga mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa.

Penggunaan media *platform* instagram membuat pembelajaran jadi menyenangkan sehingga membuat siswa belajar lebih baik, karena instagram mempunyai beberapa fitur yang dapat menunjang pembelajaran, Afrizal (2020) Berdasarkan hasil perhitungan angket minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 84% sedangkan minat belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 63%, yang artinya terdapat pengaruh minat belajar siswa antara kelas yang menggunakan media komik digital berbasis *platform* Instagram dan tidak menggunakan media komik digital berbasis *platform* Instagram.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif untuk hasil belajar aspek kognitif pada kelas eksperimen dan kontrol terlihat bahwa kelas yang diajarkan dengan menggunakan media komik digital berbasis *platform* Instagram memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang diajarkan dengan menerapkan pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai pada *pretest* siswa pada materi sistem pencernaan di kelas eksperimen adalah 45,35 sedangkan nilai rata-rata pada *posttest* adalah 88,77 dan nilai rata-rata kelas kontrol pada materi sistem pencernaan diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 44,26 dan *posttest* 73,68. Selanjutnya nilai rata-rata *pretest* siswa pada materi zat aditif di kelas eksperimen adalah 45,68 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 90,06 dan nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol 42,45 dan *posttest* 75,87. Berdasarkan hasil uji nilai *ngain* kelas eksperimen pada materi sistem pencernaan didapatkan hasil sebesar 0,7961 dan pada kelas kontrol sebesar 0,5340 sedangkan kelas eksperimen pada materi zat aditif didapatkan hasil sebesar 0,8198 dan kelas kontrol sebesar 0,5820. Berdasarkan

rata-rata uji nilai *ngain* didapatkan selisih antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi system pencernaan sebesar 0,2621 dan pada selisih hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi zat aditif sebesar 0,2378. Di kelas eksperimen siswa diajarkan menggunakan media komik digital berbasis *platform* Instagram yang membuat siswa lebih tertarik didalam pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif untuk belajar. Sedangkan pada kelas kontrol siswa melaksanakan pembelajaran dengan mendengarkan penyampaian materi dari guru. Apakah terdapat pengaruh atau tidak secara signifikan dalam penggunaan media komik digital berbasis *platform* Instagram terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Tarakan makadilakukan uji hipotesis statistik.

Uji hipotesis statistik dilakukan terhadap nilai *ngain* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kedua data nilai *ngain* pada materi sistem pencernaan dan zat aditif, dilakukan uji rata-rata *ngain*. Selanjutnya setelah dilakukan uji rata-rata pada kedua materi selanjutnya dilakukan pengujian dengan menggunakan uji *independent sampel t test* diperoleh t_{hitung} 12.329 pada taraf signifikansi 0,05 dan df 60 diperoleh nilai tabel distribusi t atau t_{tabel} sebesar 2,000 hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan hasil *t-test* diketahui bahwa media komik digital berbasis *platform* Instagram berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan media komik digital berbasis *platform* Instagram dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dikarenakan memuat materi dengan banyak gambar dan sedikit teks sehingga mampu mengembangkan imajinasi siswa, sementara pada pembelajaran konvensional menggunakan buku hanya menyajikan materi yang berisi teks dengan sedikit gambar, sehingga siswa kurang menyukai apa yang dibacanya yang menyebabkan siswa kesulitan memahami isi bacaan.

Komik digital berbasis *platform* Instagram berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar yang diperoleh dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis yang diajukan H_a dapat diterima dan H_o ditolak. Suparman, dkk (2020) menyebutkan media komik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa. Siswa akan mudah memahami materi belajar secara mandiri dan utuh, Aleta (2016) dan guru dapat membantu siswa siswa dalam mencapai hasil belajar dengan memanfaatkan media dikelas. Pengaplikasian komik digital berbasis *platform* Instagram pada penelitian ini membuat siswa tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar, dilihat dari nilai *posttest* yang meningkat.

Minat belajar memiliki hubungan yang positif dengan hasil belajar IPA kerena minat merupakan salah satu faktor psikologi siswa yang mempengaruhi hasil belajar. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran menunjukkan sikap kesungguhan terhadap pelajaran yang akan membuat siswa lebih mudah mengerti, menghafal dan meningkatkan pemahaman terhadap materi. Selain itu siswa yang memiliki minat pada suatu kegiatan akan berusaha lebih keras untuk mencapai tujuannya, Sardi (2015).

Kesimpulan

Hasil penelitian pengaruh media komik digital berbasis *platform* Instagram terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Tarakan, pada materi sistem pencernaan dan zat aditif tahun ajaran 2020/2021 dan hasil penelitian diperoleh kesimpulan. Terdapat pengaruh media komik digital berbasis *platform* Instagram terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 4 Tarakan hal ini dari perhitungan presentase rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana hasil presentase rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu sebesar 84% dan kelas kontrol 63%. . Terdapat pengaruh media komik digital berbasis *platform* Instagram terhadap hasil belajar IPA siswa di SMP Negeri 4 Tarakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji *independent sampel t-test* pada materi sistem pencernaan dan zat aditif diperoleh t_{hitung} sebesar 12.329 pada taraf signifikansi 0,05 dan df 60 diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,000 berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ (12,329 > 2,000).

Daftar Pustaka

- Aleta, I. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Komik Sains Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Artikel Penelitian. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/17133>
- Enawati, E., & Sari, H. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 3 Pontianak Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 24–37.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/PMP/article/view/163/>.
- Hakim, A, F, “Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka,” Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2017.
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/10517>.
- Kurnia Wardani, T. (2012). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural. *KOMUNITAS: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 4(2), 230–243.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/komunitas/article/view/2418>
- Kustianingsari, N. (2015). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/39 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/13072/0>

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.

<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/3264>.

Rindawati, V. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Melalui Instagram untuk Meningkatkan Pembelajaran Daring pada Materi Globalisasi.

Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi, 4(1), 51.

<https://jurnal.uns.ac.id/habitus/article/view/45721>

Rusmiati. (2017). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar bidang studi ekonomi siswa MA Al Fattah Sumbermulyo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1(1), 21–36. <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility>.

Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar.

Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan, 7(1), 57–64.

<https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/2860>