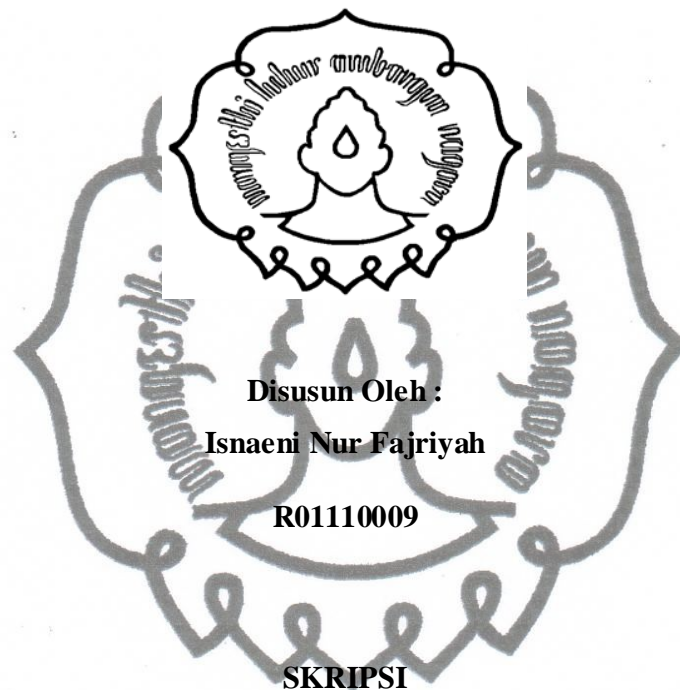


Tugas Akhir

**EFEKTIFITAS PEMBERIAN INFORMASI MELALUI MEDIA CERITA
BERGAMBAR VERSI BKKBN TERHADAP PENINGKATAN
PENGETAHUAN TENTANG GAYA SEHAT PADA REMAJA**



**Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana D IV Kebidanan**

**FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

HALAMAN PENGESAHAN

KARYA TULIS ILMIAH

**EFEKTIFITAS PEMBERIAN INFORMASI MELALUI MEDIA CERITA
BERGAMBAR VERSI BKKBN TERHADAP PENINGKATAN
PENGETAHUAN TENTANG GAYA SEHAT PADA REMAJA**

ISNAENI NUR FAJRIYAH


R01110009

Telah dipertahankan dan disetujui di hadapan Tim Penguji KTI
Program Studi D IV Bidan Pendidik Fakultas Kedokteran UNS

Pada Hari Kamis, 16 Agustus..... 2012

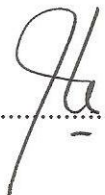
Pembimbing Utama

Nama : dr. Moch Arief Tq, M. S., PHK
NIP : 1950013 198003 1 002


.....


Pembimbing Pendamping

Nama : Sri Mulyani, S. Kep. Ns, M. Kes
NIP : 19670214 199303 2 001


.....

Ketua Penguji

Nama : Jarot Subandono, dr. M. Kes
NIP : 19680704 199903 1 002


.....

Sekretaris

Nama : Mujahidatul Musfiroh, S. Kep. Ns
NIP : 19820821 200501 2 001


.....
2012

Ketua Tim KTI



Erindra Budi C, S.Kep. Ns, M.Kes
NIP. 19780220 200501 1 001



Ketua PRODI D IV Bidan Pendidik

FK UNS

Erindra Budi Wiryanto, dr, Sp. OG (K)
NIP. 19510421 198011 002

**HALAMAN VALIDASI
KARYA TULIS ILMIAH**

**EFEKTIFITAS PEMBERIAN INFORMASI MELALUI MEDIA CERITA
BERGAMBAR VERSI BKKBN TERHADAP PENINGKATAN
PENGETAHUAN TENTANG GAYA SEHAT PADA REMAJA**

Oleh:
ISNAENI NUR FAJRIYAH
R01110009

Telah disetujui sebagai Karya Tulis Ilmiah oleh pembimbing untuk diujikan
dihadapan tim penguji

Pembimbing Utama



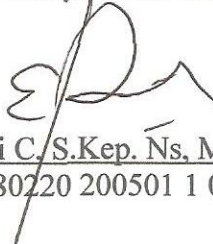
dr. Moch Arief Tq, M. S., PHK
NIP : 1950013 198003 1 002

Pembimbing Pendamping



Sri Mulyani, S.Kep.Ns, M.Kes
NIP : 19670214 199303 2 001

Ketua Tim Karya Tulis Ilmiah



Erindra Budi C, S.Kep. Ns, M.Kes
NIP : 19780220 200501 1 001

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seorang pengajar yang baik, memiliki informasi yang menyeluruh (*well informed teacher*) dalam bidang yang diajarkan. Pengajar diharapkan dapat mengkomunikasikannya dengan baik (jelas, bahasa mudah dan mudah ditangkap). Era globalisasi dan informasi menjadi masalah yang besar yang dihadapi oleh para pemberi pesan, yaitu adanya kebingungan yang dihadapi penerima pesan tentang pengaruh sosial yang ada di sekelilingnya melalui radio, televisi, film dan bahan-bahan bacaan lainnya, ditambah permasalahan sosial di sekitar telah membuat remaja sebagai penerima pesan bingung bahkan frustrasi. Siswa kemungkinan mengalami frustrasi yang disebabkan karena mereka mendengar sesuatu yang bertolak belakang (Wahab, 2007).

Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi hambatan dalam proses komunikasi (Triyanto, 2007). Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Arsyad, 2007).

Remaja memerlukan informasi yang sesuai dengan usianya mengenai reproduksi sehat remaja. Media massa (buku komik) dapat menjadi cara

yang efektif dari segi biaya untuk mengomunikasikan pesan-pesan yang dapat mempengaruhi pengetahuan, sikap dan perilaku (Martaadisubrata, 2005).

Remaja memiliki kepentingan untuk menerapkan gaya sehat remaja sebagai persiapan reproduksinya, karena proses reproduksi merupakan tanggung jawab bersama baik laki-laki maupun perempuan, sehingga remaja harus tahu dan mengerti berbagai aspek kesehatan reproduksi (Wilopo, 2001).

Berdasarkan catatan Badan Narkotika Nasional (BNN) tentang penyalahgunaan narkotika telah menghimpun sejumlah data yaitu jumlah kasus narkotika serta obat terlarang meningkat rata-rata 28,9% pertahun dan jumlah tersangka tindak kejahatan narkotika serta obat terlarang meningkat rata-rata 28,6%. Tahun 2004, terdapat 834 anak yang berusia 8-19 tahun (Damayanti, 2007).

Menurut data Kantor Urusan Agama (KUA) Kabupaten Karanganyar yang dikutip Solopos tanggal 31 Mei 2008 melaporkan bahwa tahun 2007 di Kecamatan Karanganyar 30% dari 780 pernikahan, mempelai wanita sudah dalam keadaan hamil. Tahun 2008 sampai dengan bulan Mei, dari 275 pernikahan 25 (9%) diantaranya berusia di bawah 20 tahun. Di Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) pada tahun 2007-2008 Karanganyar ditemukan kasus pada ibu berusia di bawah 20 tahun sebanyak 149 kasus obstetri baik 87 patologi, 62 fisiologi dan 33 diantaranya kasus abortus.

Studi Pendahuluan di SMA Negeri 1 Mojolaban melalui wawancara dengan guru Bimbingan Konseling (BK), telah diketahui bahwa hampir setiap tahun terdapat 1 siswi yang hamil diluar nikah, dan sangat memprihatinkan pada tahun 2008 terdapat 3 siswi yang hamil diluar nikah. Hal ini disebabkan karena berbagai faktor, yaitu kurangnya pengetahuan remaja tentang Kesehatan Reproduksi, faktor pergaulan remaja dengan lingkungan sekitarnya, dan masalah keluarga.

Tema sentral permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya efektifitas pemberian informasi tentang Kesehatan Reproduksi Remaja (KRR) melalui media visual, menyebabkan pengetahuan dan sikap remaja tentang reproduksi sehat remaja kurang mendapatkan perhatian. Media bergambar adalah media yang paling umum dipakai karena dapat berbicara lebih banyak dari seribu kata. Fenomena yang ada adalah kurangnya penyebaran informasi dalam bentuk media bergambar yang sebenarnya sudah diprogramkan oleh BKKBN, sedangkan informasi bentuk ini masih relatif jarang padahal lebih diminati oleh banyak remaja.

Berdasarkan fenomena-fenomena tersebut, maka penulis tertarik untuk mengetahui “Efektifitas Pemberian Informasi Melalui Media Cerita Bergambar Versi BKKBN Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Gaya Sehat Pada Remaja” .

B. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah berupa “Apakah pemberian informasi melalui media cerita bergambar versi BKKBN efektif untuk meningkatkan pengetahuan tentang gaya sehat pada remaja?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas pemberian informasi melalui media cerita bergambar versi BKKBN terhadap peningkatan pengetahuan tentang gaya sehat pada remaja.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan remaja tentang bahaya anemia remaja.
- b. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan remaja tentang PMS dan HIV/AIDS.
- c. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan remaja tentang bahaya narkoba.
- d. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan remaja tentang kesejajaran remaja dimana ia bisa mengungkapkan permasalahanny.
- e. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan remaja tentang dampak pornografi.
- f. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan remaja tentang pelecehan seksual.

- g. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan remaja tentang kehamilan tidak diinginkan pada remaja.
- h. Untuk mengetahui perbandingan pengetahuan tentang gaya sehat pada remaja antara yang diberi informasi melalui media cerita bergambar versi BKKBN dengan yang tidak diberikan informasi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat memperkuat teori bahwa pemberian informasi melalui media cerita bergambar versi BKKBN efektif untuk meningkatkan pengetahuan tentang gaya sehat pada remaja. Serta dapat memberikan informasi yang lebih menarik tentang gaya sehat remaja sesuai dengan pelajaran KRR yang telah diterima remaja, sehingga bagi institusi sekolah dapat lebih mudah mengatasi masalah-masalah yang berhubungan dengan kesehatan reproduksi yang dihadapi para siswanya.

2. Manfaat Praktis

Sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan tentang gaya sehat pada remaja melalui media cerita bergambar versi BKKBN.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Media Cerita Bergambar (Komik)

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medoe* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya (Sadiman, 2008).

Penelitian dari Elin Nurwulan, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni, UNIKOM, tahun 2004, dengan kata kuncinya adalah : Komik merupakan salah satu dari media yang populer di masyarakat. Jika dulu komik dikembangkan untuk hiburan, maka pada saat ini komik juga digunakan untuk media pembelajaran, baik pembelajaran formal seperti buku-buku pelajaran, maupun pembelajaran informal, seperti dalam buku-buku tentang kehidupan sehari-hari (Handayani, 2009).

2. Gaya Sehat Remaja

Pengetahuan Gaya sehat remaja memuat beberapa informasi tentang bahaya anemia pada remaja, PMS dan HIV/AIDS , bahaya narkoba, kesejajaran remaja dimana ia bisa mengungkapkan permasalahannya, dampak pornografi, pelecehan seksual dan kehamilan tidak diinginkan pada remaja (BKKBN, 2009).

3. Pendekatan pembelajaran pemrosesan informasi

Model-model pembelajaran menekankan pada cara siswa memproses informasi. Tujuan utama dari model-model kategori ini adalah membantu siswa dalam mengembangkan metode atau cara memproses informasi yang diperoleh dari lingkungannya. Model ini juga menjelaskan cara memproses informasi dengan pendekatan yang berbeda. Beberapa model yang termasuk dalam pendekatan pembelajaran pemrosesan informasi, diantaranya adalah: model pembelajaran perolehan konsep, model pembelajaran berpikir induktif, dan model pembelajaran pelatihan *inquiry* (Uno, 2007).

4. Peningkatan Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Secara terminologi pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu, dan hal ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, raba dan rasa. Sebagian besar pengetahuan diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya *overt behavior* atau tindakan seseorang (Notoatmodjo, 2007).

b. Tingkatan Pengetahuan

Tingkat pengetahuan di dalam domain kognitif (Notoatmodjo, 2007) mempunyai 6 tingkatan, yaitu:

1) Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang telah dipelajari.

2) Memahami (*comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

3) Aplikasi (*application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi sebenarnya. Aplikasi ini dapat diartikan sebagai penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain, misalnya

commit to user

dapat menggunakan rumus statistik dalam perhitungan-perhitungan hasil penelitian dapat menggunakan prinsip-prinsip siklus pemecahan masalah (*problem solving cycle*).

4) Analisis (*analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja, seperti dapat menggambarkan (membuat bagan), membedakan, memisahkan, mengelompokkan, dan sebagainya.

5) Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun suatu formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penelitian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian itu didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

c. Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin di ukur dari subjek penelitian atau responden (Notoatmodjo, 2007).

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan secara umum

1) Pendidikan

Pendidikan adalah upaya untuk memberikan pengetahuan sehingga terjadi perubahan perilaku positif meningkat.

2) Informasi

Seseorang yang mempunyai sumber informasi yang lebih banyak akan banyak akal, mempunyai pengetahuan yang lebih luas.

3) Budaya

Tingkah laku manusia atau kelompok manusia dalam memenuhi kebutuhannya yang meliputi sikap dan kepercayaan.

4) Pengalaman

Sesuatu yang pernah dialami seseorang akan menambah sesuatu yang bersifat non formal.

5) Sosial Ekonomi

Tingkat kemampuan seseorang untuk memenuhi kebutuhan.

5. Efektifitas pemberian informasi melalui komik terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang gaya sehat remaja

Media adalah suatu *eksensi* yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengannya (Marshal McLuhan dalam Anton Noornia). Media pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan (*the carriers of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the messages*). Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi hambatan dalam proses komunikasi (DepKes RI, 2001).

Beberapa faktor yang menjadi penghambat atau penghalang proses komunikasi, biasa dikenal dengan istilah *barriers*, atau *noises*. Hambatan psikologis seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, inteligensi, pengetahuan dan hambatan fisik seperti kelelahan, sakit, keterbatasan daya indera dan cacat tubuh. Dua jenis hambatan lain adalah hambatan kultural seperti perbedaan adat istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan dan nilai-nilai panutan; hambatan lingkungan yang ditimbulkan situasi dan kondisi keadaan sekitar. Adanya berbagai jenis hambatan tersebut baik dalam diri guru maupun siswa, baik sewaktu mengencode pesan maupun mendecodenya, proses komunikasi belajar mengajar seringkali berlangsung secara tidak efektif dan efisien (Triyanto, 2007).

Komik merupakan alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sebagai sebuah *media*, pesan yang disampaikan lewat komik biasanya jelas, runtut, dan menyenangkan, *media* komik berpotensi untuk menjadi sumber belajar. Dalam hal ini, komik pembelajaran berperan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Jika ditinjau dari aspek fungsi perekayasa komik pembelajaran, akan tampak bahwa ternyata sesuatu yang serius dan rumit bisa dibuat secara lebih gamblang dan menyenangkan. Penggunaan komik seperti ini akan memudahkan serta memudahkan pembelajar dari kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh pemberi pesan. Kondisi ini mestinya mendorong pemberi pesan untuk melakukan inovasi dalam perancangan media pembelajaran; pemecahan masalahnya antara lain dengan merekayasa media pembelajaran yang lebih spesifik dan menyenangkan bagi pembaca (DepDikNas, 2006).

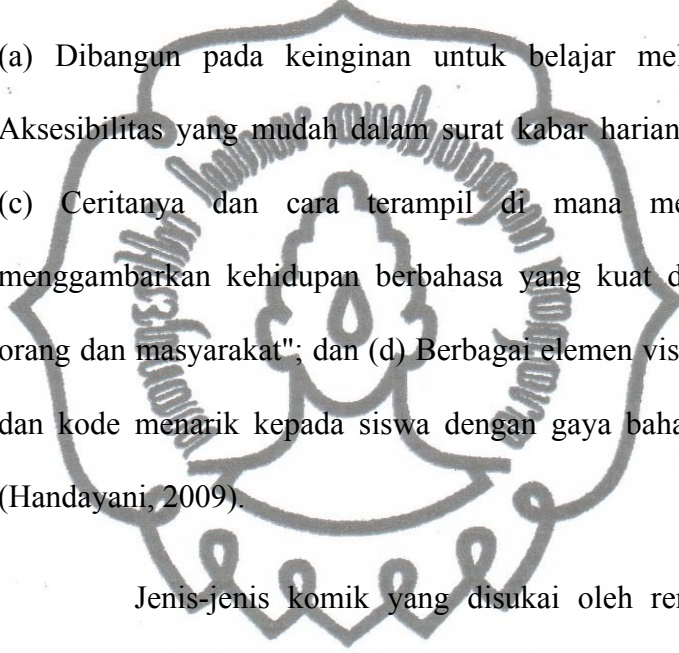
Seseorang akan belajar secara maksimal jika berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya. Dengan demikian, remaja SMU akan dapat belajar secara maksimal jika yang bersangkutan belajar dengan memanfaatkan materi atau media yang bersifat visual, sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan akan perkembangannya. Materi atau media yang bersifat visual tersebut antara lain dapat berbentuk peta (*maps*), diagram, poster, komik, dan media belajar berbasis komunikasi visual lainnya. Komik

sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas kalangan remaja (Pranata, 2003).

Komik, dari berbagai temuan penelitian merupakan salah satu media komunikasi visual yang disukai oleh anak-anak dan remaja. Survei menyebutkan, sebagian besar konsumen dan pembaca komik berasal dari golongan anak-anak dan remaja. Komik merupakan buku cerita yang banyak disukai anak-anak dan remaja dibandingkan dengan buku cerita lainnya. Itu terjadi karena selain memiliki unsur fantasi yang tinggi serta menghibur, komik juga punya keunggulan lain berupa unsur visual. Unsur visual inilah yang mampu menarik minat baca. Karena unsur visual ini juga, jalan cerita dapat mudah diikuti, di samping dapat membedakan peran-peran tokoh yang ada dalam cerita tersebut. Di dalam komik pun, latar belakang kejadian atau tempat tokoh-tokoh berperan tersaji dengan jelas (Aen Trisnawati, 2005).

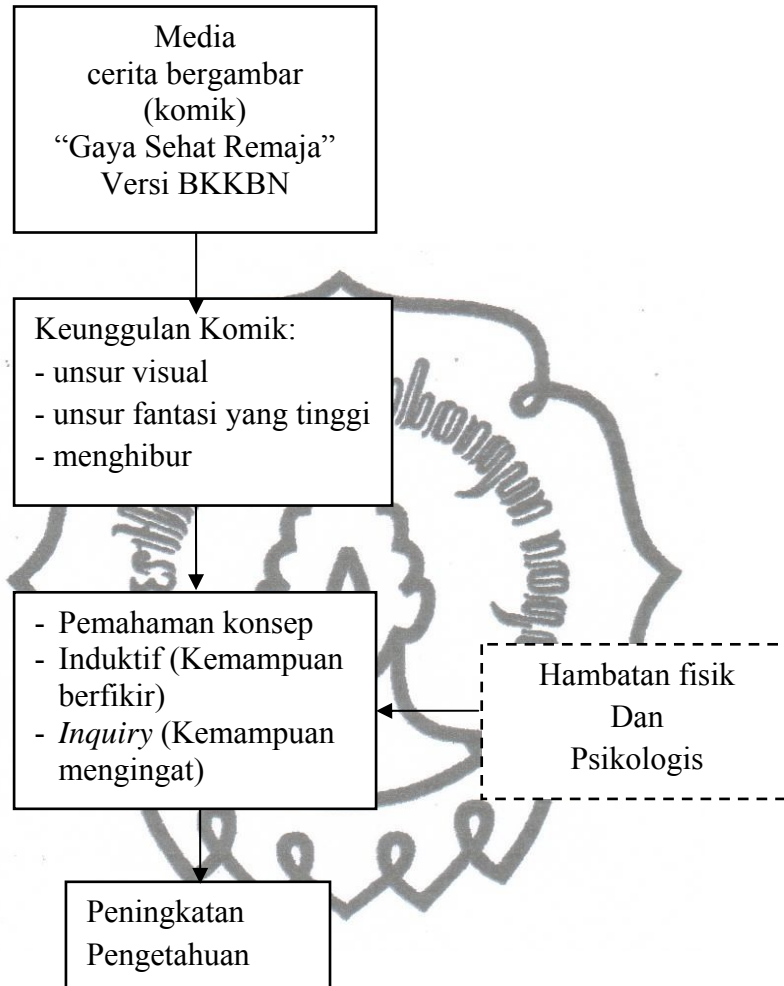
Rothlein dan Meinbach mengungkapkan bahwa komik sangat disukai oleh kalangan anak-anak dan remaja, karena komik dapat menimbulkan imajinasi dan mempersiapkan stimulus berpikir kreatif. Komik juga dapat memberikan apresiasi bahasa dan mengembangkan komunikasi lisan, mengembangkan proses berpikir kognitif, ungkapan perasaan, dan meningkatkan kepekaan seni (Handayani, 2009). *commit to user*

Materi yang dituangkan dalam komik lebih mudah diterima oleh pembaca khususnya dari kalangan anak-anak dan remaja. Oleh karenanya, komik difungsikan juga sebagai media pembelajaran. Sedangkan menurut Davis, komik yang begitu menarik sebagai suatu alat pendidikan disebabkan karena:

- 
- (a) Dibangun pada keinginan untuk belajar melalui komik;
 - (b) Aksesibilitas yang mudah dalam surat kabar harian dan bookstands;
 - (c) Ceritanya dan cara terampil di mana media ini otentik menggambarkan kehidupan berbahasa yang kuat dan "setiap aspek orang dan masyarakat"; dan
 - (d) Berbagai elemen visual dan linguistik dan kode menarik kepada siswa dengan gaya bahasa yang berbeda (Handayani, 2009).

Jenis-jenis komik yang disukai oleh remaja diantaranya adalah komik yang mempunyai kisah roman dan cinta. Seks dan kejahatan juga menarik bagi anak selama usia remaja, seperti halnya humor. Hal ini sesuai dengan fase proses perkembangan literer anak, yakni umur 2-4 tahun adalah usia fantasi anak, umur 4-8 tahun usia dongeng, umur 8-11/12 tahun usia petualangan, umur 12-15 than usia kepahlawanan, dan umur 15-20 tahun usia rilis dan romantis (Iswatiningsih, 2002).

B. Kerangka Konsep



Keterangan :

: Variabel Luar

2.1 Gambar Kerangka Konsep

C. Hipotesis

Pemberian informasi melalui media cerita bergambar versi BKKBN efektif untuk meningkatkan pengetahuan tentang gaya sehat pada remaja.

commit to user

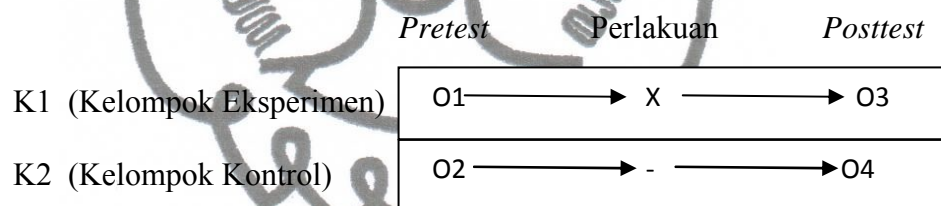
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen semu (quasi eksperiment), rancangan ini mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimental. Tapi pemilihan kelompok tidak menggunakan teknik acak (Nursalam, 2008).

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar berikut :



Ket :

O1 : *Pretest* kelompok eksperimen

O2 : *Pretest* kelompok kontrol

O3 : *Posttest* kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan

O4 : *Posttest* kelompok kontrol

X : Intervensi dengan menggunakan komik

- : Tidak menggunakan komik tetapi Hand out

3.1 Gambar Rancangan *Pretest-Post test* dengan kelompok kontrol

commit to user

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Mojolaban dan SMA Negeri 1 Polokarto pada bulan Mei - Juni 2012.

C. Populasi Penelitian

1. Populasi target penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Mojolaban pada tahun ajaran 2011/2012.
2. Populasi aktual penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Mojolaban yang menerima pelajaran tentang biologi reproduksi pada tahun ajaran 2011/2012 sebanyak 120 siswa.

D. Sampel Penelitian dan Teknik Sampling

Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Mojolaban tahun ajaran 2011/2012. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Simple Random Sampling* yaitu pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada didalam populasi itu (Sugiyono, 2010).

E. Besar Sampel

Besarnya sampel diperoleh dengan menggunakan rumus menurut Nursalam (2008) sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N (d)^2}$$

Keterangan :

N : besar populasi *commit to user*

n : besar sampel per kelompok

d : tingkat signifikansi 0,05

Dari pengukuran tersebut didapatkan sampel sejumlah 92 orang pada masing-masing kelompok.

E. Kriteria Retriksi

Kriteria retriksi penelitian ini adalah :

1. Kriteria inklusi

- a. Siswa SMA Negeri 1 Mojolaban kelas XI IPA tahun ajaran 2011/2012
- b. Siswa SMA Negeri 1 Polokarto kelas XI IPA tahun ajaran 2011/2012
- c. Mendapatkan pelajaran Biologi pada materi Kesehatan Reproduksi

2. Kriteria Eksklusi

- a. Tidak bersedia menjadi responden
- b. Tidak hadir saat penelitian

F. Pengalokasian Subyek

Cara pengelompokan ini dengan *non random* (tanpa teknik acak) yaitu seluruh siswa SMA Negeri 1 Mojolaban sebagai kelompok eksperimen dan siswa SMA Negeri 1 Polokarto sebagai kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan menggunakan komik melainkan dengan *hand out*.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pemberian informasi yaitu:

a. Media cerita bergambar (komik)

Pemberian informasi melalui media cerita bergambar disajikan dalam bentuk buku yang didalamnya berisi gambar dan cerita bersambung. Media pembelajaran ini dapat menampilkan gambar dan narasi mengenai pembelajaran yang sedang dilakukan sehingga dapat menarik minat pengguna.

b. Hand out

Handout termasuk media cetakan yang meliputi bahan-bahan yang disediakan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi belajar. biasanya diambil dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan/kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Kedua kelompok dilakukan *pretest*, kemudian pada kelompok eksperimen diberikan informasi melalui media cerita bergambar dengan tema Gaya Sehat Remaja untuk dibaca di kelas selama 1 jam, kemudian dipelajari di rumah selama 1 minggu. Setelah itu dilakukan *posttest*. Sedangkan pada kelompok kontrol diberikan materi dalam bentuk *hand out* untuk dibaca di kelas selama 1 jam, kemudian dipelajari di rumah selama 1 minggu. Setelah itu dilakukan *posttest*.

Nilai Variabel : Komik dan *Hand out*

Skala Pengukuran : Nominal dikotomi

Alat ukur : Panduan Observasi

2. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pengetahuan remaja pada pokok bahasan Gaya Sehat Remaja yaitu informasi tentang bahaya anemia pada remaja, PMS dan HIV/AIDS, bahaya narkoba, kesejajaran remaja dimana ia bisa mengungkapkan permasalahannya, dampak pornografi, pelecehan seksual dan kehamilan tidak diinginkan pada remaja.

Niali Variabel : Nilai 1-100

Skala pengukuran : Interval

Alat ukur : Kuesioner

Pengukuran peningkatan pengetahuan dilakukan dengan menggunakan tes tertulis. Jawaban benar pada soal tes diberi skor 1 dan jawaban salah skor 0.

Selanjutnya skala data yang diperoleh dalam bentuk interval akan di kategorikan dalam bentuk ordinal yaitu baik, cukup, kurang (untuk kepentingan analisis deskriptif).

H. Cara Kerja

1. Intervensi

Intervensi yang diberikan dalam penelitian ini adalah pemberian materi tentang Gaya Sehat Remaja melalui media cerita bergambar pada kelompok eksperimen yang sebelumnya dilakukan *pretest*. Setelah mempelajari materi selama 1 minggu dilakukan *posttest* untuk mengetahui peningkatan pengetahuan pada siswa.

Pada kelompok kontrol dilakukan *pretest* dan *posttest* tanpa diberikan perlakuan berupa materi tentang Gaya Sehat Remaja dalam bentuk komik, melainkan dalam bentuk *Hand out*.

Cara pengambilan data dilakukan dengan uji test tertulis menggunakan kuesioner. Peningkatan pengetahuan siswa pada topik Gaya Sehat Remaja diukur dengan instrumen berupa kuesioner yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis pada responden untuk menjawabnya.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen untuk mengukur pengetahuan adalah komik dan kuesioner yang bersifat tertutup dengan model *multiple choice*, alternatif jawaban a, b, c, d. Kuesioner untuk *pretest* sama dengan kuesioner untuk *posttest*. Metode pengumpulan data dengan menggunakan alat berupa kuesioner yang digunakan untuk mendapatkan hasil apakah terdapat peningkatan pengetahuan tentang Gaya Sehat Remaja yang menunjukkan bahwa pemberian informasi melalui media cerita bergambar efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun kisi-kisi kuesioner pengetahuan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kisi-kisi kuesioner pengetahuan

INDIKATOR	NOMOR ITEM	JML	INDIKATOR	NOMOR ITEM	JML
Anemia	4	10	Pornografi	38	3
	1, 2, 8, 9, 3, 5, 6, 10 7			36, 37	
Penyakit Menular Seksual	11, 12	11	Pelecehan seksual	39	7
	15, 16, 18, 19, 20			40, 41, 42, 43, 44	
	14, 17 13, 21			45	
Narkoba	26	8	KTD	47, 52	8
	22, 24, 25			53	
	23			48, 51	
	27			49	
	28, 29		Jumlah	46, 50	53
Curhat remaja	35	6			
	30, 32, 34				
	31				
	33				

commit to user

Peneliti sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu melakukan uji validitas dan reliabilitas. Dengan menggunakan instrument yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel. Jadi instrument yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel (Sugiyono, 2010).

3. Uji Validitas

Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Untuk menghitung validitas tiap butir soal digunakan rumus korelasi *product moment* dibantu dengan menggunakan SPSS 16.0 *for windows*. Suatu instrument dinyatakan valid jika r hitung lebih besar dari r tabel untuk taraf kesalahan 5 % (Sugiyono, 2010).

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variable yang dikorelasikan.

N : banyaknya peserta tes

X : jumlah skor item

commit to user

Y : jumlah skor total

X^2 : jumlah kuadrat skor item

y^2 : jumlah kuadrat skor total

XY : jumlah perkalian skor item dan skor total

(Sugiono, 2007).

Instrument yang valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur (Sugiyono, 2007). Analisa uji validitas data dilakukan dengan bantuan program *SPSS 16*. Suatu instrument dinyatakan valid jika r hitung lebih besar dari r tabel untuk taraf kesalahan 5 % (Sugiyono, 2010).

Uji validitas soal koesoner telah dilaksanakan pada 38 siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Karanganyar. uji *validitas* ditemukan 4 item pertanyaan yaitu Q 8, Q 13, Q 14 dan Q 37 yang mempunyai nilai $p > 0,05$, namun *validitas* dan *reliabilitasnya* tetap terjaga. Keempat item tersebut selanjutnya diperbaiki dan tetap digunakan dalam rangka menjaga kesinambungan dan keberagaman jenis pertanyaan.

4. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketetapan suatu tes apabila diteskan pada subyek yang sama. Suatu tes dikatakan reliabel jika dapat memberikan hasil yang tetap apabila diteskan berkali-kali, atau dengan kata lain tes dikatakan reliabel jika

hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas soal tes bentuk pilihan ganda digunakan rumus Alfa Cronbach, dibantu dengan menggunakan SPSS 16.0 *for windows*

$$r_i = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_i : Reliabilitas internal seluruh instrumen

k : Mean kuadrat antara subjek

$\sum S_i^2$: Jumlah mean kuadrat kesalahan

S_t^2 : Varians total

Suatu variabel yang diukur dengan kuesioner dikatakan reliabel apabila memiliki nilai koefisien $\alpha > 0,6$ (Sugiyono, 2007).

Hasil uji *Reliabilitas Cronbach alpha* diperoleh *Cronbach α* sebesar $0,9247 > 0,6$ yang tergolong sangat reliable.

I. Pengolahan dan Analisa Data

1. Pengolahan Data

- a. *Editing* adalah kegiatan untuk melakukan pengecekan isi kuesioner apakah kuesioner sudah diisi dengan lengkap.
- b. *Coding* adalah mengklasifikasikan jawaban dari responden macam-macamnya dengan memberi kode masing-masing.

- c. *Scoring* adalah member skor atau nilai terhadap bagian-bagian yang perlu diberi skor.
- d. *Tabulating* merupakan kegiatan untuk meringkas data yang masuk (data mentah) kedalam tabel yang disiapkan.

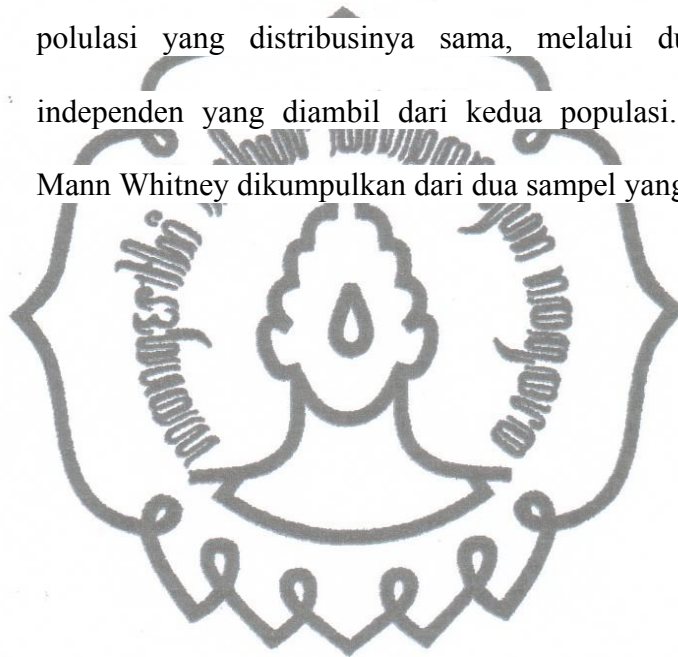
2. Analisa Data

Analisis ini untuk membandingkan nilai variabel terikat berdasarkan variabel bebas yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Uji statistik yang digunakan disesuaikan dengan skala yang dipakai. Dalam hal ini variabel data berskala nominal dan interval sehingga digunakan *uji t-tes independent*. Proses analisis data dibantu dengan menggunakan SPSS 16.0 for windows. Dalam analisis ini suatu hipotesis (H_a) dapat diterima apabila nilai t hitung lebih besar dari t tabel dengan derajat kesalahan yang bernilai 0,05 (Sugiono,2007).

Sebelum dilakukan *uji t-tes* berpasangan dilakukan uji prasyarat, yaitu Uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah sebaran data yang ada dalam distribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji kolmogorov smirnov, data dikatakan berdistribusi normal apabila z hitung $< z$ tabel, artinya z hitung masih diantara nilai -1,96 sampai 1,96.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan, diperoleh data tidak berdistribusi normal, maka analisis data menggunakan uji non parametrik yaitu uji Mann Whitney.

Uji Mann Whitney merupakan pengujian untuk mengetahui apakah ada perbedaan nyata antara rata-rata dua populasi yang distribusinya sama, melalui dua sampel yang independen yang diambil dari kedua populasi. Data untuk uji Mann Whitney dikumpulkan dari dua sampel yang independen.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian tentang “Efektifitas Pemberian Informasi Melalui Media Cerita Bergambar Versi BKKBN Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Gaya Sehat Pada Remaja” telah dilakukan terhadap 184 siswa SMA yang terbagi dalam dua kelompok masing-masing 92 orang mendapat perlakuan media komik dan *hand out*. Siswa yang mendapat kelompok perlakuan komik adalah siswa SMA Negeri 1 Mojolaban, dan siswa yang mendapat kelompok perlakuan media *hand out* adalah siswa SMA Negeri 1 Polokarto. Hasil penelitian selengkapnya diuraikan sebagai berikut.

A. Pengetahuan tentang Gaya Sehat Remaja

1. Pengetahuan Sebelum Diberi perlakuan (*pretest*)

Pretest dilakukan sebelum diberikan informasi melalui media cerita bergambar untuk mengetahui kemampuan awal responden tentang pengetahuan Gaya Sehat Remaja. Berikut merupakan hasil *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok control.

a. Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen

Tabel 4.1 *Pretest* Pengetahuan tentang Gaya Sehat Remaja pada Kelompok Eksperimen

	Frequency	Percent	Cumulative Percent
Valid Baik	55	59.8	59.8
Cukup	37	40.2	100.0
Total	92	100.0	

Hasil *pretest* pengetahuan tentang Gaya Sehat Remaja pada kelompok eksperimen yaitu, responden dengan tingkat pengetahuan baik tentang Gaya Sehat Remaja sebanyak 55 responden (59,8%), responden dengan tingkat pengetahuan cukup sebanyak 37 responden (40,2%). Sedangkan responden dengan tingkat pengetahuan kurang tidak ada.

b. Hasil *Pretest* Kelompok Kontrol

Tabel 4.2 *Pretest* Pengetahuan tentang Gaya Sehat Remaja pada Kelompok Kontrol

	Frequency	Percent	Cumulative Percent
Valid Baik	55	59.8	59.8
Cukup	36	39.1	98.9
Kurang	1	1.1	100.0
Total	92	100.0	

Hasil *pretest* pengetahuan tentang Gaya Sehat Remaja pada kelompok kontrol yaitu, responden dengan tingkat pengetahuan baik tentang Gaya Sehat Remaja sebanyak 55 responden (59,8%), responden dengan tingkat pengetahuan cukup sebanyak 36 responden (39,1%). Sedangkan responden dengan tingkat pengetahuan kurang terdapat 1 responden (1,1%).

2. Pengetahuan Setelah Diberi Perlakuan (*posttest*)

Untuk mengetahui Efektifitas pemberian informasi melalui media cerita bergambar versi BKKBN terhadap peningkatan pengetahuan

tentang Gaya Sehat pada Remaja maka dilakukan *posttest* setelah diberi perlakuan baik dengan komik maupun *hand out*.

a. Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen

Tabel 4.3 *Posttest* Pengetahuan tentang Gaya Sehat Remaja pada Kelompok Eksperimen

	Frequency	Percent	Cumulative Percent
Valid Baik	91	98.9	98.9
Cukup	1	1.1	100.0
Total	92	100.0	

Hasil *posttest* pengetahuan tentang Gaya Sehat Remaja pada kelompok eksperimen yaitu, responden dengan tingkat pengetahuan baik tentang Gaya Sehat Remaja sebanyak 91 responden (98,9%), responden dengan tingkat pengetahuan cukup sebanyak 1 responden (1,1%). Sedangkan responden dengan tingkat pengetahuan kurang tidak ada.

b. Hasil *Posttest* Kelompok Kontrol

Tabel 4.4 *Posttest* Pengetahuan tentang Gaya Sehat Remaja pada Kelompok Kontrol

	Frequency	Percent	Cumulative Percent
Valid Baik	61	66.3	66.3
Cukup	31	33.7	100.0
Total	92	100.0	

Hasil *posttest* pengetahuan tentang Gaya Sehat Remaja pada kelompok kontrol yaitu, responden dengan tingkat pengetahuan baik tentang Gaya Sehat Remaja sebanyak 61 responden (66,3%), responden dengan tingkat pengetahuan cukup

sebanyak 31 responden (33,7%). Sedangkan responden dengan tingkat pengetahuan kurang tidak ada.

B. Analisis Data

Setelah dilakukan prasyarat yaitu uji normalitas dalam statistika parametrik dan diketahui data tidak berdistribusi normal, maka data dianalisis menggunakan uji non parametrik yaitu uji Mann Whitney (U).

1. Hasil Uji Normalitas

Sebelum dilakukan analisis menggunakan *independent samples t test*, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *one sample kolmogorov-smirnov test*, pada taraf signifikansi 5% sehingga kelompok data disimpulkan berdistribusi normal apabila nilai uji statistik Z terletak di antara $-1,96$ dan $1,96$ atau nilai signifikansi $p > 0,05$. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Pretest	Eksperimen	.125	92	.001
	Kontrol	.106	92	.012
Posttest	Eksperimen	.153	92	.000
	Kontrol	.099	92	.028

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa pengujian normalitas terhadap keempat kelompok data menghasilkan nilai $p < 0,05$ sehingga disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

2. Hasil Perhitungan Uji Beda Mann Whitney

Uji Mann Whitney merupakan pengujian untuk mengetahui apakah ada perbedaan nyata antara rata-rata dua populasi yang distribusinya sama, melalui dua sampel yang independen yang diambil dari kedua populasi. Data untuk uji Mann Whitney dikumpulkan dari dua sampel yang independen. Berikut adalah hasil perhitungan uji Mann Whitney dengan mengasumsikan variansi kedua kelompok sama (*equal variances assumed*).

Tabel 4.6 Hasil Uji Beda Mann Whitney

	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pretest	Eksperimen	92	91.04	8376.00
	Kontrol	92	93.96	8644.00
	Total	184		
Posttest	Eksperimen	92	127.22	11704.00
	Kontrol	92	57.78	5316.00
	Total	184		

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa rata-rata kenaikan skor kelompok eksperimen (127,22) lebih tinggi dibandingkan rata-rata kenaikan skor kelompok kontrol (57,78). Hal ini menunjukkan bahwa kenaikan skor kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi sebesar 5%.

Tabel 4.7
Hasil Perhitungan *Mann Whitney Test*

Ranks				
	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest – Pretest	Eksperimen	92	128.18	11793.00
	Kontrol	92	56.82	5227.00
	Total	184		

Test Statistics^a	
	Posttest –
Mann-Whitney U	949.000
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelompok

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa rata-rata selisih skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan kelompok kontrol yaitu $128,18 > 56,82$, sehingga memberikan selisih positif. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan skor kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Hasil statistik uji *Mann Whitney Test* di peroleh nilai $p = 0,000$. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi sebesar 5%, artinya terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan pengetahuan post-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai $p = 0,000$ atau $<0,05$. Oleh karena nilai $p < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak artinya ada perbedaan peningkatan skor pengetahuan antara pemberian informasi melalui media cerita bergambar dan *hand out* tentang Gaya Sehat Remaja. Sehingga disimpulkan bahwa pemberian informasi melalui media cerita bergambar versi BKKBN efektif meningkatkan pengetahuan.

BAB V

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan tentang efektifitas pemberian informasi melalui media cerita bergambar versi BKKBN terhadap peningkatan pengetahuan tentang Gaya Sehat pada remaja SMA Negeri 1 Mojolaban, terdapat perbedaan peningkatan skor pengetahuan antara pemberian informasi melalui media cerita bergambar dan *hand out* tentang Gaya Sehat Remaja..

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Elin Nurwulan, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni, UNIKOM, tahun 2004, dengan kata kuncinya adalah : Komik merupakan salah satu dari media yang populer di masyarakat. Jika dulu komik dikembangkan untuk hiburan, maka pada saat ini komik juga digunakan untuk media pembelajaran, baik pembelajaran *formal* seperti buku-buku pelajaran, maupun pembelajaran *informal*, seperti dalam buku-buku tentang kehidupan sehari-hari.

Menurut Pranata (2003), seseorang akan belajar secara maksimal jika berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya. Dengan demikian, remaja SMU akan dapat belajar secara maksimal jika yang bersangkutan belajar dengan memanfaatkan materi atau media yang bersifat visual, sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan akan perkembangannya. Materi atau media yang bersifat visual tersebut antara lain dapat berbentuk peta (*maps*), diagram, poster, komik, dan media belajar berbasis komunikasi visual lainnya. Komik sebagai media pembelajaran merupakan salah

satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas kalangan remaja.

Komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pebelajar (remaja SMU) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Pesan pembelajaran yang baik memenuhi beberapa syarat.

Pertama, pesan pembelajaran harus meningkatkan motivasi pebelajar. Pemilihan isi dan gaya penyampaian pesan mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pebelajar. Kedua, isi dan gaya penyampaian pesan juga harus merangsang pebelajar memproses apa yang dipelajari serta memberikan rangsangan belajar baru. Ketiga, pesan pembelajaran yang baik akan mengaktifkan pebelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pebelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Menurut Scout McCloud (2001), komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang ter-*jukstaposisi* (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik bukan cuma bacaan bagi anak-anak. Komik adalah

suatu bentuk media komunikasi *visual* yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Dewasa ini komik telah berfungsi sebagai media hiburan yang dapat disejajarkan dengan berbagai jenis hiburan lainnya seperti film, TV, dan bioskop.

Komik adalah juga media komunikasi *visual* dan lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Seperti diketahui, gaya belajar terdiri atas gaya visual, gaya auditori, dan gaya keptik. Gaya belajar *visual* merupakan gaya belajar yang lebih mengandalkan indera *visual* untuk menyerap informasi.

Kajian psikologi menyatakan bahwa remaja akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan kontinum konkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat.

Pertama, Jerome Bruner, mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu

menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Menurut Bruner, hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa.

Kedua, Charles F. Haban, mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak.

Ketiga, Edgar Dale, membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol (Handayani, 2009).

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa yang memiliki tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan pemberi materi, tetapi harus

mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri (DepDikNas, 2005).

Media grafis diantaranya komik ini berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui indera penglihatan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual agar dapat berhasil dan efisien. Secara khusus komik berfungsi pula sebagai penarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan dan menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan. Bahkan pepatah Cina menyatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata. Maka jelaslah bahwa komik yang ternyata lebih efektif dan efisien bila dibandingkan dengan *hand out* (Sadiman, 2008).

Efektif dan efisiennya komik dibandingkan dengan dengan *hand out* memang sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Sadiman, (2008) yang mengemukakan bahwa media gambar (komik) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata, dapat mengatasi ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, dapat memperjelas masalah dan dapat mencegah kesalahpahaman dan tidak memerlukan peralatan khusus.

Hasil ini sesuai dengan hasil evaluasi materi komunikasi informasi edukasi Kesehatan Reproduksi Remaja (KIE KRR), yang didapatkan hasil bahwa responden umumnya menyukai cerita bergambar baik cetak maupun audiovisual. Masing-masing media mempunyai segmen sendiri-sendiri sesuai jenis sasaran.

Komik merupakan media yang sangat cocok digunakan bagi kalangan remaja khususnya pelajar SMA (Sadiman, 2008).



BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan berupa Simpulan Deskriptif dan Simpulan Analitik:

1. Simpulan Deskriptif

Rata-rata kenaikan skor kelompok eksperimen (127,22) lebih tinggi dibandingkan rata-rata kenaikan skor kelompok kontrol (57,78). Hal ini menunjukkan bahwa kenaikan skor kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi sebesar 5%.

2. Simpulan Analitik

- a. Terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan tentang penggunaan media cerita bergambar versi BKKBN, dengan hasil $p(0,000) < 0,05$.
- b. Pemberian informasi melalui media cerita bergambar versi BKKBN lebih efektif meningkatkan pengetahuan remaja tentang Gaya Sehat Remaja dibandingkan menggunakan *hand out*.

B. Saran

1. Bagi Pendidik

Dengan adanya penelitian ini, pihak institusi pendidikan dapat membuat media komik sebagai rencana media pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan inovatif agar dapat meningkatkan pengetahuan siswa dengan efektif.

2. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat memanfaatkan materi atau media yang bersifat visual bergambar, sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan akan perkembangannya, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan tentang Gaya Sehat Remaja.

Bagi siswa yang masih berpengetahuan cukup diharapkan untuk lebih proaktif mencari informasi tentang kesehatan reproduksi khususnya masalah seks bebas agar mampu mengaplikasikan informasi yang didapat dengan sebaik-baiknya.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang efektifitas pemberian informasi melalui media cerita bergambar versi BKKBN dengan teknik sampling yang lebih tepat, subjek yang berbeda maupun variable yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad A. 2007. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- BKKBN. Cerita Remaja, Gaya sehat remaja, melalui [http:// www.bkkbn.go.id](http://www.bkkbn.go.id) diperoleh tanggal 12 April 2011
- Damayanti M. 2007. *Penyalahgunaan dan ketergantungan narkotika, alkohol dan zat adiktif (naza) pada remaja*. FK.Unpad Bandung: Majalah kedokteran Bandung
- Depdiknas. 2005. *Pengantar Media Pembelajaran*. Pusat Pengembangan Program Diploma
- DepDikNas. 2006. *Pengembangan model pembelajaran yang efektif*. Dirjen manajemen pendidikan dasar dan menengah
- DepKes RI. 2001. *Program Kesehatan Reproduksi dan Pelayanan Integratif di tingkat Pelayanan Dasar*. Jakarta: DepKes dan Kesos
- Handayani S. 2009. *Efektifitas Model Pemberian Informasi Tentang Gaya Sehat Remaja Melalui Media Cerita Bergambar (Komik) Versi BKKBN Dan Leaflet Sebagai Upaya Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Remaja Terhadap Gaya Sehat Remaja*. Bandung: UNPAD
- Martaadisubrata D, Sastrawinata S, Saifuddin AB. 2005. *Bunga Rampai Obstetri dan ginekologi Sosial*, Jakarta: Yayasan Bina Pustaka Sarwono Prawirohardjo
- McCloud, Scout. 2001. *Understanding Comic*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Notoatmojo S. 2007. *Promosi kesehatan dan ilmu perilaku*, Jakarta: Rineka Cipta
- Nursalam. 2008. *Konsep Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pedoman Skripsi, Tesis dan Instrumenn Peneliitian Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Pranata, M. 2003. *Ceramah Desain Berbasis Kecerdasan Visual*. Jurnal Nirmana Vol.5, No.2 Surabaya: Pusat Penelitian UK Petra
- Sadiman AS, Rahardjo R, Haryono A, Rahardjito. 2008. *Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatanna*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sugiyono. 2007. *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta

Taufik. 2005. *Perilaku Seksual Pra-Nikah Remaja SMU Surakarta*. F. Psi UMS: Penduduk dan Pembangunan (*Journal Population and Development*)

Trianto. 2007. *Model pembelajaran terpadu dalam teori dan praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher

Uno HB. 2007. *Model Pembelajaran menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara

Wahab AA. 2007. *Metode dan model-model mengajar ilmu pengetahuan sosial*. Bandung: Alfa Beta

Wilopo SA. 2001. *Membantu remaja memahami dirinya*. Jakarta: BKKBN

