

Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Komik Digital Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 6 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022

Melania Titiana Dimat, Ni Nyoman Parmithi, N. Putri Sumaryani*

Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

*Pos-el: putri.sumaryani83@gmail.com

Tanggal Terbit: 30-09-2022

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Komik Digital Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 6 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022. Jenis penelitian ini termasuk Quasi Eksperimen dengan desain penelitian *Non- Equivalent Control Group Desing*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas X SMA Negeri 6 Denpasar yang terdiri dari 4 kelas, yang berjumlah 128 orang. Sampel dalam penelitian ini dengan teknik *random sampling*, terpilih dua kelas yaitu kelas X IPA 1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X IPA 3 sebagai kelompok kontrol. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif berupa skor kreativitas yang menggunakan metode angket dan hasil belajar biologi dengan menggunakan metode tes. Analisis data menggunakan MANOVA dengan bantuan *SPSS 23.0 for windows*. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh: 1) ada pengaruh strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital terhadap kreativitas peserta didik kelas X SMA Negeri 6 Denpasar. 2) ada pengaruh strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 6 Denpasar. 3) ada pengaruh secara simultan strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital terhadap kreativitas dan hasil belajar biologi. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital terhadap kreativitas dan hasil belajar biologi peserta didik kelas X SMA Negeri 6 Denpasar

Kata-Kata Kunci: Strategi Pembelajaran Inkuiri; Komik Digital; Kreativitas Belajar, Hasil Belajar Biologi.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa atau mencapai tujuan hidup dan penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental (Mardianto, 2012). Pembelajaran biologi merupakan salah satu wahana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai serta tanggung jawab terhadap alam. Biologi berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami tentang alam secara sistematis, sehingga biologi bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta dan prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Kesulitan belajar adalah suatu keadaan yang menyebabkan siswatidak dapat belajar sebagaimana mestinya, kesukaran siswa dalam menerima atau

menyerap pelajarandari guru, suatu kondisi dimana kompetensi atau prestasi yang dicapai tidak sesuai dengan kriteriastandar yang telah ditetapkan (Izaak, Esomar, & Sopacua, 2016; Khaeroni & Nopriyani, 2018).

Permasalahan terkait pembelajaran saat ini banyak dialami beberapa sekolah, salah satunya di SMA Negeri 6 Denpasar menggunakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau pembelajaran secara daring yang dilakukan selamapandemi. Adanya pandemi covid-19 membuat pembelajaran secara tatap muka menjadi pembelajaran secara daring, sehingga dalam pembelajaran secara daring peserta didik mengalami kesulitan dalam pelajaran secara umum dan pada khususnya pelajaran biologi. Adapun kesulitan yang terjadi pada peserta didik pada saat pembelajaran daring antara lain peserta didik tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran, peserta didik kurang memahami materi karena penyampaian materi tidak secara langsung dilakukan oleh guru dan kesulitan dalam jaringan karena tidak semua rumah memiliki jaringan yang kuat dan sama dalam mengakses internet. Sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi rendahnya kreativitas dan hasil belajar peserta didik.

Pada pertengahan bulan Maret tahun 2021 sudah dilaksanakan pembelajaran tatap muka. Pada prosesnya, tentu saja pelaksanaan pembelajaran tatap muka tidak mudah. Akan banyak bermunculan masalah-masalah yang dihadapi oleh peserta didik, salah satunya adalah tidak tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung layanan kesehatan, keselamatan warga satuan pendidikan, pengaturan fasilitas tempat belajar, pengaturan jumlah peserta didik dan durasi waktu setiap mata pelajaran perhari. Satuan pendidikan dapat menyiapkan beberapa alternatif pembelajaran tatap muka, yang pada akhirnya akan terpilih satu bentuk pembelajaran tatap muka yang sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan tetap menerapkan protokol kesehatan. Dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas ini juga perlu menerapkan prinsip kehati-hatian karena berkaitan dengan kesehatan dan keselamatan warga disekolah, sehingga pengguna protokol kesehatan wajib diterapkan secara ketat sesuai dengan pelaksanaan tatap muka terbatas. Pembelajaran tatap muka terbatas merupakan pembatasan jumlah peserta didik dalam satu kelas, sehingga perlu mengatur jumlah dengan sistem rotasi dan kapasitas 50% dari jumlah siswa pada normalnya, persetujuan orang tua peserta didik, penerapan protokol kesehatan yang ketat, tenaga kependidikan telah melakukan vaksinasi, hingga sarana dan prasarana pendukung pelaksanaan protokol kesehatan tersedia dan memadai (Onde dkk.,2021).

Untuk mengatasi faktor-faktor rendahnya kreativitas dan hasil belajar peserta didik perlu diupayakan suatu bentuk pembelajaran yang tidak hanya mampu menambah pengetahuan secara materi saja tetapi juga mempunyai kemampuan yang bersifat formal sehingga selain diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik juga diharapkan strategi pembelajaran yang diterapkan dapat membuat peserta didik aktif terlibat dalam kegiatan proses belajar mengajar semaksimal mungkin. Salah satu ciri strategi pembelajaran inkuiri adalah strategi pembelajaran inkuiri menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya strategi inkuiri menempatkan siswa sebaai subjek belajar. Strategi pembelajaran ini dipilih sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajarpeserta didik terutama pencapaian hasil belajar biologi yang optimal. Dengan strategi pembelajaran inkuiri

peserta didik dapat lebih kreatif dalam proses pembelajaran sehingga tercapai proses pembelajaran yang hidup dan tidak berpusat pada guru.

Pembelajaran dengan menggunakan strategi inkuiri akan membawa dampak bagi hasil belajar peserta didik yang lebih baik, karena strategi pembelajaran inkuiri memberikan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk mencari dan menemukan sendiri apa yang ingin diketahui melalui pencarian ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran melalui pengamatannya. Selain itu, pembelajaran dengan strategi inkuiri ini mampu meningkatkan intelektual peserta didik karena mereka dapat mencari dan menemukan sendiri konsep-konsep ilmu pengetahuan yang mereka butuhkan, tentang pembelajaran mereka. Jadi, melalui strategi ini, peserta didik belajar bukan dengan cara mengingat materi yang disampaikan guru, melainkan hasil mencari dan menemukan sehingga lebih mudah tertanam dalam pikiran mereka. Peserta didik dapat meningkatkan kreativitasnya dengan menggunakan pembelajaran media komik digital yang berupa gambar dan tulisan yang membentuk cerita dan mampu memberikan gambaran lebih konkrit dan nyata sehingga lebih menarik. Dengan menggunakan komik digital peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran media daring.

Peserta didik saat ini lebih tertarik pada sumber belajar berbentuk media visual. Media visual dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dan dapat mengaitkan antara materi biologi dengan dunia nyata. Salah satu media visual yang dapat digunakan adalah komik digital, yang memiliki popularitas dan kelebihan sebagai media belajar. Pesan yang disampaikan oleh komik digital berupa gambar dan tulisan yang membentuk cerita dan mampu memberikan gambaran lebih konkrit dan nyata sehingga lebih menarik. Komik digital dinilai mampu mempengaruhi perilaku psikologis dan kognitif pembaca karena mampu menciptakan reaksi seksual dan emosional pembaca (Ahmad, 2012).

Media komik biologi digital digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi khususnya dalam materi perubahan lingkungan dan berfungsi sebagai media pembelajaran mandiri karena peserta didik diharapkan dapat menemukan sendiri konsep biologi yang dimaksud dengan atau tanpa bantuan dari guru, sehingga konsep itu akan bertahan lama dalam ingatan siswa karena konsepnya ditemukan dan disimpulkan sendiri oleh peserta. “Elemen-elemen emosional (humor) dan visual (gambar dan teks) komik, termasuk komik digital, dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam materi yang bersifat konseptual” (Bolton-Gray dalam Nurinayati dkk, 2014).

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiono (2014), penelitian ini melibatkan dua kelompok kelas yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kedua kelompok kelas tersebut mendapatkan perlakuan yang berbeda dalam proses pembelajaran. Bentuk desain eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-equivalent control group design*. Pola ini menggunakan kelompok yang terdiri dari satu kelompok eksperimen (eksperimen grup) dan kelompok pembandingan (*control group*). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 6 Denpasar Tahun pelajaran 2021/2022 terdiri dari empat kelas dengan jumlah seluruh peserta didik 128 orang.

Dalam Menentukan anggota sampel, penelitian ini menggunakan Teknik *Random Sampling*, yang *dirandom* adalah kelas. Dari kelas X IPA 1 sampai kelas X IPA 4 tersebut *dirandom* untuk menentukan satu kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas yang digunakan sebagai kelas kontrol. Cara yang digunakan untuk merandom kelas adalah dengan cara undian. Variabel bebas pada penelitian ini adalah strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kreativitas dan hasil belajar biologi.

Data yang dikumpul dalam penelitian ini adalah data dari angket kreativitas dan hasil belajar biologi peserta didik di kelas X SMA Negeri 6 Denpasar setelah ditetapkan strategi pembelajaran inkuiri maupun strategi pembelajaran konvensional. Jika ditinjau dari sifatnya, data yang dikumpulkan termasuk data kuantitatif karena data yang dikumpulkan berupa angka-angka yang diperoleh melalui pengukuran. Ditinjau dari sumber data yang dikumpulkan termasuk data primer karena data yang diperoleh secara langsung pada akhir penelitian. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis essay, Skor yang diperoleh merupakan skor mentah yang di dapat dari menjumlahkan nilai yang diperoleh tiap-tiap soal. Skor berkisar antara 0 sampai 100. Angket digunakan untuk mengetahui kreativitas belajar peserta didik. Aspek yang digunakan untuk mengukur kreativitas belajar adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan keaslian,serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rekapitulasi data kreativitas belajar dan hasil belajar biologi peserta didik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Skor Kreativitas dan Hasil Belajar Biologi Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Data Statistics	Kreativitas (Perlakuan)	Kreativitas (Konvensional)	Hasil belajar (Perlakuan)	Hasil belajar (Konvensional)
N	32	32	32	32
Mean	81,5	64,4	88,9	73,9
Median	83,5	64,5	90	75
Modus	84	63	90	75
Std. Deviasi	9,93	10,77	7,04	7,04
Varian	98,52	115,93	49,57	49,57
Rentangan skor	40	45	25	25
Minimum	60	40	75	60
Maximum	100	85	100	85
Sum	2608	2062	2845	2365

Sumber: Data Primer dianalisis (2022)

Uji Hipotesis I

Berdasarkan hasil uji prasyarat menunjukan data berasal dan populasi yang

berdistribusi normal dan berasal dari kelompok data yang memiliki varian yang homogen. Pada penelitian ini menggunakan analisis t- independent test dengan taraf signifikansi 5%. Pengujian hipotesis bertujuan mengetahui signifikan ada tidaknya perbedaan perlakuan pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Untuk kepentingan analisis statistik, maka terlebih dahulu dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Tidak ada perbedaan kreativitas antara peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional di kelas X SMA 6 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022.

Ha : Ada perbedaan kreativitas antara peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional di kelas X SMA 6 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil perhitungan seperti terlampir pada lampiran diperoleh $t_{hitung}=6,591$ dan nilai sig 0,000. Dengan signifikansi 5%, atau $0,000 < 0,05$ sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Ini berarti ada perbedaan kreativitas antara peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas X SMA 6 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022.

Uji Hipotesis II

Berdasarkan hasil uji prasyarat menunjukkan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan berasal dari kelompok data yang memiliki varian yang homogen maka dapat dilakukan uji hipotesis dengan statistik parametrik menggunakan uji t- independent test dengan taraf signifikansi 5% yang terlampir pada lampiran. Pengujian hipotesis bertujuan mengetahui signifikan ada tidaknya perbedaan perlakuan pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Untuk kepentingan analisis statistik, maka terlebih dahulu dirumuskan sebagai berikut:

Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti kreativitas antara peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional di kelas X SMA 6 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022.

Ha : Ada perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang kreativitas antara peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional di kelas X SMA 6 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil perhitungan seperti pada lampiran dengan pengujian independent test t hitung sebesar 7,994 dengan nilai sig 0,000. Dengan signifikansi 5% atau $0,000 < 0,05$, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Ini berarti ada perbedaan hasil belajar biologi antara peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas X SMA 6 Denpasar Tahun pelajaran 2021/2022.

Uji Hipotesis III

Uji hipotesis ketiga dapat dilakukan dengan menggunakan uji MANOVA. Untuk kepentingan tersebut digunakan angka multivariate test sebagai berikut:

Tabel 2. Multivariate

Multivariate Tests^b

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	,997	10567,363 ^a	2,000	61,000	,000
	Wilks' Lambda	,003	10567,363 ^a	2,000	61,000	,000
	Hotelling's Trace	346,471	10567,363 ^a	2,000	61,000	,000
	Roy's Largest Root	346,471	10567,363 ^a	2,000	61,000	,000
Kelompok	Pillai's Trace	,578	41,796 ^a	2,000	61,000	,000
	Wilks' Lambda	,422	41,796 ^a	2,000	61,000	,000
	Hotelling's Trace	1,370	41,796 ^a	2,000	61,000	,000
	Roy's Largest Root	1,370	41,796 ^a	2,000	61,000	,000

a. Exact statistic

b. Design: Intercept+Kelompok

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Kreativitas	4658,063 ^a	1	4658,063	43,442	,000
	Hasil_belajar	3451,563 ^b	1	3451,563	63,909	,000
Intercept	Kreativitas	340764,063	1	340764,063	3178,064	,000
	Hasil_belajar	422500,000	1	422500,000	7823,052	,000
Kelompok	Kreativitas	4658,063	1	4658,063	43,442	,000
	Hasil_belajar	3451,563	1	3451,563	63,909	,000
Error	Kreativitas	6647,875	62	107,224		
	Hasil_belajar	3348,438	62	54,007		
Total	Kreativitas	352070,000	64			
	Hasil_belajar	429300,000	64			
Corrected Total	Kreativitas	11305,938	63			
	Hasil_belajar	6800,000	63			

a. R Squared = ,412 (Adjusted R Squared = ,403)

b. R Squared = ,508 (Adjusted R Squared = ,500)

Pembahasan Hipotesis I

Berdasarkan pengujian hipotesis pertama dengan uji t-test diperoleh bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kreativitas belajarpeserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas XSMA 6 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan analisis data yang ditunjukkan bahwa ada perbedaan kreativitas peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Adanya perbedaan kreativitas pada peserta didik, membuktikan bahwa strategi pembelajaran

inkuiri berbantuan komik digital dapat mempengaruhi kreativitas belajar biologi.

Pembelajaran dengan menggunakan strategi inkuiri akan membawa dampak bagi peserta didik yang lebih baik, karena strategi pembelajaran inkuiri memberikan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk mencari dan menemukan sendiri apa yang ingin diketahui melalui pencarian ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran melalui pengamatannya. Dengan menggunakan media komik digital peserta didik dapat meningkatkan. Media belajar komik digital akan meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi pembelajaran yang terlihat lebih menarik. Dengan menggunakan media komik digital ini memudahkan peserta didik untuk belajar dimana saja dan kapan saja karena dengan mudah diakses melalui personal *computer* ataupun *handphone*.

Menurut Kunandar (2007), keunggulan penggunaan strategi pembelajaran inkuiri adalah memacu keinginan peserta didik untuk mengetahui, memotivasi mereka untuk melanjutkan pekerjaan sehingga mereka menemukan jawaban dan peserta didik belajar menemukan masalah secara mandiri dengan memiliki keterampilan berpikir kritis. Manfaat yang diperoleh bagi peserta didik dalam pembelajaran inkuiri adalah peserta didik akan memahami konsep-konsep dasar dan ide-ide lebih baik, membantu dalam menggunakan daya ingat dan transfer pada situasi-situasi proses belajar yang baru dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital melibatkan peserta didik secara penuh selama proses pembelajaran. Peserta didik dapat mengetahui dan melihat gambar komik digital pada materi perubahan lingkungan. Dalam proses mengamati gambar komik digital peserta didik juga mengerjakan soal esay 5 nomor.

Afrilyasanti dan Basthomi *dalam* harum (2016) juga menambahkan bahwa komik merupakan media visual yang dilengkapi dengan gambar-gambar menarik sehingga dapat memacu siswa untuk belajar dan menjadi alternatif media pembelajaran dalam menciptakan variasi belajar. Dengan belajar secara aktif dan mandiri, peserta didik akan dirangsang untuk mencari dan mengerti materi yang diajarkan sehingga akan melatih peserta didik dapat meningkatkan kreativitasnya.

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki individu menginterpretasikan pengalaman dan memecahkan masalah dengan cara yang baru dan asli. Kreativitas bercirikan kepekaan terhadap masalah, pemecahan masalah dengan cara baru, ketepatan dalam pemecahan masalah, terbuka akan hal-hal baru, mudah menyesuaikan diri dan selalu ingin tahu. Pengembangan kreativitas berimplikasi pada berkembangnya keterampilan anak didik dalam menghadapi persoalan hidup yang kompleks.

Berdasarkan hasil penelitian dari I Made Tangkas (2012), yang berjudul "Pengaruh Implementasi strategi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Proses Sains Peserta didik Kelas X SMAN 3 Amplapura". Bahwa ada perbedaan kreativitas peserta didik yang mengikuti metode pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Adanya perbedaan kreativitas belajar peserta didik, membuktikan bahwa metode pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dapat mempengaruhi kreativitas belajar.

Pembahasan Hipotesis II

Berdasarkan pengujian hipotesis kedua dengan uji t-test diperoleh bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar biologi peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas XSMA 6 Denpasar Tahun pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan analisis data yang ditunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar biologi pada peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Adanya perbedaan hasil belajar biologi peserta didik, membuktikan bahwa strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dapat mempengaruhi hasil belajar biologi.

Strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang diberikan oleh pendidik dan dibantu dengan media visual yaitu komik digital untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Agar hasil belajar yang didapatkan peserta didik dengan baik maka guru harus menggunakan strategi dan media pembelajaran tepat. Model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital sebagai media pembelajaran.

Strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan peserta didik. Strategi pembelajaran ini sering juga dinamakan strategi *heuristic*, yang berasal dari Bahasa Yunani, yaitu *heuriskein* yang berarti saya menemukan (Sanjaya, 2013).

Sedangkan menurut Santyasa (2007), komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Buku komik menyediakan cerita-cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik anak-anak maupun orang dewasa. Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkap karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki seorang peserta didik setelah menerima perlakuan dari pendidik (guru). Hasil belajar terutama hasil belajar yang diharapkan dalam pembelajaran biologi, meliputi: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Aspek kognitif adalah kemampuan berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Aspek afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai dan apresiasi.

Berdasarkan hasil penelitian dari Eri Nuriani (2014), "Pengaruh Pendekatan Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Biologi Dengan Mengontrol Bakat Numerik Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 11 Padang". Analisis data yang ditunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar biologi peserta didik yang mengikuti metode pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Adanya perbedaan hasil belajar biologi peserta didik, membuktikan bahwa

metode pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dapat mempengaruhi hasil belajar biologi.

Pembahasan Hipotesis III

Hasil uji hipotesis ketiga diperoleh bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat pengaruh secara simultan antara kreativitas dan hasil belajar biologi peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional dikelas XSMA 6 Denpasar Tahun pelajaran 2021/2022.

Hasil uji MANOVA pada tabel multivariate tests didasarkan pada angka signifikansi Pilla 's trace, Wilk 's Lamda, Hotelling 's trace, dan Roy's largest Root diperoleh angka sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara simultan kreativitas dan hasil belajar biologi peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Lebih jauh dapat dilihat rata-rata kreativitas dan hasil belajar biologi kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata kreativitas dan hasil belajar biologi kelompok kontrol.

Strategi pembelajaran ini dipilih sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas dan belajar biologi peserta didik terutama pencapaian hasil belajar biologi yang optimal. Dengan strategi pembelajaran inkuiri peserta didik dapat lebih kreatif dalam proses pembelajaran sehingga tercapai proses pembelajaran yang hidup dan tidak berpusat pada guru.

Menurut Rasiman (2014) komik digital adalah komik yang terdapat ilustrasi cerita yang mempunyai alur tertentu dalam format digital yang terdapat di elektronik berperan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Kreativitas dan hasil belajar memiliki hubungan erat karena kreativitas peserta didik berpengaruh terhadap hasil belajar, dimana kreativitas akan meningkatkan hasil belajar yang baik, begitu juga sebaliknya dimana hasil belajar yang baik dihasilkan karena peningkatan kreativitas peserta didik yang baik. Kreativitas yang baik didukung oleh cara pendidik menyampaikan materi pembelajaran.

Keberhasilan belajar mengajar tidak hanya dipengaruhi oleh guru melainkan dipengaruhi oleh pihak lain yang terlibat dalam pembelajaran. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar mengajar adalah karakteristik peserta didik didalam kelas berpengaruh terhadap penggunaan strategi pembelajaran pada saat pembelajaran yang digunakan oleh guru karena tidak semua peserta didik merasa senang dengan strategi tersebut.

Salah satu strategi pembelajaran yang tepat dalam mendukung kreativitas dan hasil belajar peserta didik adalah strategi pembelajaran inkuiri. Strategi pembelajaran ini dipilih sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kreatif belajar biologi peserta didik terutama pencapaian hasil belajar biologi yang optimal. Dengan strategi pembelajaran inkuiri peserta didik dapat meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran sehingga tercapai proses pembelajaran yang hidup dan tidak berpusat pada guru. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Artini (2014), dalam penelitian berjudul “pengaruh

metode pembelajaran Guided Discovery Terhadap kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SDK Soverdi Tuban”.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh terhadap kreativitas antara peserta didik yang strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional kelas X SMA 6 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Ada pengaruh terhadap hasil belajar biologi antara peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional kelas X SMA 6 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022.
3. Ada pengaruh secara simultan terhadap kreativitas dan hasil belajar biologi antara peserta didik yang mengikuti strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional kelas X SMA 6 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan pengaruh tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital terhadap kreativitas dan hasil belajar biologi peserta didik kelas X SMA 6 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022.

Saran

Berdasarkan simpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, adapun saran yang disampaikan adalah:

1. Bagi guru, dalam proses belajar mengajar diharapkan menjadikan strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran.
2. Bagi sekolah, disarankan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar pijakan dalam mengelola kegiatan pembelajaran sehingga lebih efektif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran itu sendiri pada sekolah yang bersangkutan.
3. Bagi peneliti lain, disarankan untuk mengadakan penelitian sejenis sehingga dapat diketahui keefektifan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran inkuiri berbantuan komik digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Artini, Ni M. R. S., dkk 2014. "*Pengaruh Metode Pembelajaran Guided Discovery Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDK Soverdi Tuban.*" *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha*.
- Artini, Ni M. R. S., dkk 2014. "*Pengaruh Metode Pembelajaran Guided Discovery Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDK Soverdi Tuban.*" *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha*

Khaeroni, dan Nopriyani. 2018. Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas V SD/MI Pada Pokok Bahasan Sistem Koordinat. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 76–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/auladuna.v5i1a7.2018>

Kunandar. 2007. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada)

Mardianto. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing

Onde, M. K. L. O., Aswat, H., Sari, E. R., & Meliza, N. (2021). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (TMT) di masa New Normal terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4400-4406. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1449>

Rasiman, 2014. Development of Mathematics Learning Media E-Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students. *International Journl of Education and Research*, 2(11).

Sagala. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Sanjaya. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Santayasa. 2007. Model-model Pembelajaran Inovatif. (<http://digilib.unnes.ac.id/>), diakses 21 Maret 2013)

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta