

Efektivitas Penggunaan Lembar Evaluasi Berbasis Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VII SMP Hang Tuah 1 Jakarta

Sulis Supartini

Fakultas Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI

Alamat: Jl. Nangka a No. 58 C/TB Simatupang, Tanjung Barat, Jakarta Selatan 12530

Korespondensi penulis: sulissupartini.smart@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine the effectiveness of the use of evaluation sheets based on picture stories on the assessment of student learning outcomes in Natural Sciences (IPA) subjects for grade VII at SMP Hang Tuah 1 Jakarta. This study uses a quantitative descriptive approach involving 154 students from four classes (7A–7D). The evaluation instrument in the form of a short narrative accompanied by visual illustrations and contextual questions was designed based on the basic competencies of grade VII science. The results of the analysis showed that students gave a positive response to the form of evaluation used. Statistically, the average value of student learning outcomes reached 81.52, median 81.79, mode 84, and standard deviation 5.60. A total of 132 students (85.7%) achieved learning outcomes with values above or equal to the Minimum Completion Criteria (KKM), which is 75. This shows that the evaluation sheet based on picture stories is not only effective in measuring learning outcomes, but also helps students understand the material more contextually and enjoyably. Student reflections strengthen these findings, where most stated that evaluation in the form of illustrated stories made them more interested, less tense when working on problems, and easier to understand concepts. Therefore, this approach can be an innovative alternative assessment in science learning.*

Keywords: *illustrated stories, assessment, learning outcomes, science, junior high school students.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan lembar evaluasi berbasis cerita bergambar terhadap penilaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VII di SMP Hang Tuah 1 Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan melibatkan 154 siswa dari empat kelas (7A–7D). Instrumen evaluasi berupa narasi pendek yang disertai ilustrasi visual dan soal kontekstual dirancang berdasarkan kompetensi dasar IPA kelas VII. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap bentuk evaluasi yang digunakan. Secara statistik, nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 81,52, median 81,79, modus 84, dan standar deviasi 5,60. Sebanyak 132 siswa (85,7%) mencapai hasil belajar dengan nilai di atas atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa lembar evaluasi berbasis cerita bergambar tidak hanya efektif dalam mengukur capaian hasil belajar, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih kontekstual dan menyenangkan. Refleksi siswa menguatkan temuan ini, di mana sebagian besar menyatakan bahwa evaluasi dalam bentuk cerita bergambar membuat mereka lebih tertarik, tidak tegang saat mengerjakan soal, dan lebih mudah memahami konsep. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat menjadi alternatif penilaian yang inovatif dalam pembelajaran IPA.

Kata Kunci: cerita bergambar, evaluasi pembelajaran, hasil belajar, IPA, siswa SMP.

1. LATAR BELAKANG

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), evaluasi bukan sekadar alat ukur untuk melihat hasil belajar, tetapi juga berperan penting dalam proses pembelajaran itu sendiri. Melalui penilaian yang tepat, guru tidak hanya dapat mengetahui sejauh mana siswa memahami materi, tetapi juga dapat membantu mereka memperdalam konsep secara lebih bermakna. Namun, realitas di kelas sering kali menunjukkan bahwa bentuk evaluasi yang digunakan masih bersifat kaku, tekstual, dan kurang menarik bagi siswa. Padahal, siswa SMP, khususnya kelas VII, berada pada tahap perkembangan kognitif konkret-operasional. Mereka membutuhkan pendekatan visual dan kontekstual agar pembelajaran terasa lebih dekat dengan

realitas kehidupan sehari-hari (Slavin, 2006).

Sebagai guru IPA di SMP Hang Tuah 1 Jakarta, peneliti menyadari bahwa salah satu tantangan dalam pembelajaran adalah bagaimana menghadirkan penilaian yang tidak hanya akurat, tetapi juga menyenangkan. Di tengah kebutuhan akan variasi bentuk evaluasi yang lebih kreatif, muncul gagasan untuk menggunakan cerita bergambar sebagai pendekatan dalam penilaian harian. Cerita bergambar, yang sering diasosiasikan dengan komik edukatif, mampu menyampaikan informasi ilmiah secara sederhana, menarik, dan kontekstual (Arsyad, 2017). Melalui narasi visual, siswa diajak menyelami materi IPA bukan sebagai konsep abstrak, melainkan sebagai bagian dari pengalaman yang dekat dengan mereka.

Pendekatan ini juga didukung oleh teori belajar kontekstual, yang menekankan pentingnya keterkaitan antara materi ajar dan kehidupan nyata siswa. Menurut Suyono dan Hariyanto (2011), pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa mampu mengaitkan informasi baru dengan pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimiliki. Oleh sebab itu, penilaian pun idealnya tidak lepas dari prinsip tersebut. Dengan mengemas soal dalam bentuk cerita bergambar, siswa dapat membaca situasi, mengamati gambar, dan menarik kesimpulan ilmiah alami dibandingkan dengan pengisian soal-soal pilihan ganda konvensional.

Berangkat dari pengalaman mengajar serta kebutuhan akan inovasi dalam evaluasi pembelajaran, peneliti memandang perlu untuk mengkaji efektivitas lembar evaluasi berbasis cerita bergambar terhadap hasil belajar IPA. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam menjawab soal, tetapi juga untuk melihat bagaimana bentuk evaluasi yang lebih kontekstual dapat memengaruhi pemahaman mereka terhadap materi. Dengan konteks siswa kelas VII yang baru memasuki dunia sains formal, pendekatan ini diharapkan mampu menjembatani konsep abstrak IPA dengan realitas sehari-hari mereka.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai efektivitas penggunaan lembar evaluasi berbasis cerita bergambar dalam penilaian harian siswa pada mata pelajaran IPA. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik data yang dikumpulkan, yaitu berupa skor hasil evaluasi yang dianalisis secara numerik untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar.

Penelitian dilaksanakan di SMP Hang Tuah 1 Jakarta, dengan subjek penelitian sebanyak 154 siswa kelas VII, yang terdiri dari empat rombongan belajar: kelas 7A (39 siswa), 7B (38 siswa), 7C (38 siswa), dan 7D (39 siswa). Penentuan subjek menggunakan teknik total

sampling, karena seluruh siswa yang diajar oleh peneliti dilibatkan dalam kegiatan evaluasi menggunakan media cerita bergambar. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposif karena peneliti merupakan guru IPA di sekolah tersebut dan memiliki akses langsung terhadap kelas dan kegiatan pembelajaran. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah lembar evaluasi berbasis cerita bergambar yang dirancang secara khusus sesuai dengan kompetensi dasar dan materi IPA kelas VII. Tiap lembar evaluasi terdiri atas satu narasi pendek yang didukung ilustrasi gambar, diikuti oleh beberapa soal pilihan ganda dan uraian singkat yang berkaitan langsung dengan isi cerita. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif, seperti rata-rata nilai, persentase ketuntasan belajar, dan distribusi nilai per kelas. Untuk menilai efektivitas instrumen, digunakan acuan ketuntasan klasikal, yaitu $\geq 75\%$ siswa memperoleh nilai di atas atau sama dengan KKM yang ditetapkan sekolah. Apabila kriteria tersebut terpenuhi, maka lembar evaluasi berbasis cerita bergambar dianggap efektif sebagai instrumen penilaian harian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Setelah melaksanakan evaluasi harian menggunakan lembar cerita bergambar yang mencakup seluruh materi IPA dari Bab 1 hingga Bab 7, diperoleh data nilai dari 154 siswa kelas VII SMP Hang Tuah 1 Jakarta. Evaluasi ini dilakukan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran rutin di akhir topik.

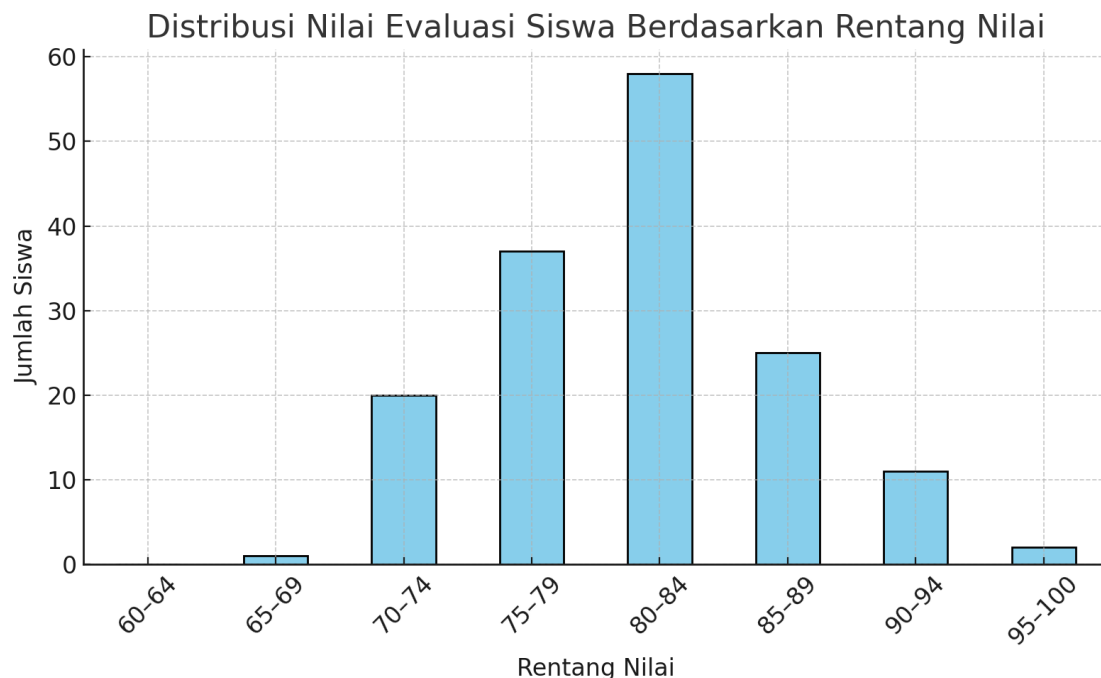
Tabel 1. Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa

Rentang Nilai	Jumlah Siswa
60 – 64	0 siswa
65 – 69	1 siswa
70 – 74	20 siswa
75 – 79	37 siswa
80 – 84	58 siswa
85 – 89	25 siswa
90 – 94	11 siswa
95 – 100	2 siswa

Berdasarkan Tabel 1 distribusi nilai yang diperoleh dari 154 siswa menunjukkan kecenderungan yang cukup signifikan. Sebagian besar siswa berada pada kategori nilai baik, dengan konsentrasi tertinggi pada rentang nilai 80–84 yang ditempati oleh 58 siswa. Ini menunjukkan bahwa materi yang diujikan melalui cerita bergambar dapat dipahami dengan cukup baik oleh mayoritas peserta didik.

Menariknya, hanya terdapat satu siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu dalam rentang 65–69, sementara 20 siswa lainnya berada di kisaran 70–74, yang berarti mereka sudah mendekati ambang batas ketuntasan. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa sudah berada dalam posisi yang aman dari aspek capaian akademik.

Secara keseluruhan, terdapat 75 siswa atau sekitar 48,7% dari total peserta yang berhasil meraih nilai 80 atau lebih, suatu capaian yang mencerminkan tingkat pemahaman yang sangat baik terhadap materi IPA yang telah dipelajari. Hal yang patut disyukuri pula adalah tidak adanya siswa yang mendapat nilai di bawah 65, menandakan bahwa bentuk evaluasi yang digunakan berhasil mengakomodasi beragam kemampuan siswa dengan cukup adil dan efektif.



Gambar 1. Histogram Distribusi Nilai Evaluasi Hasil Belajar Siswa

Tabel 2. Tabel Hasil Uji Statistik Deskriptif

Ukuran Statistik	Nilai
Mean	81.52
Median	81.79
Modus	84.0
Standar Deviasi	5.6
Jumlah Siswa > 75	132.0
Jumlah Siswa < 75	22.0

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap data nilai 154 siswa kelas VII SMP Hang Tuah 1 Jakarta, diperoleh beberapa temuan penting yang memperkuat efektivitas penggunaan lembar evaluasi berbasis cerita bergambar dalam pembelajaran IPA. Nilai rata-rata (mean) yang dicapai siswa adalah 81.52, angka yang berada cukup jauh di atas batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah, yaitu 75. Ini menunjukkan bahwa secara umum, pemahaman siswa terhadap materi tergolong baik. Nilai median, yaitu 81.79, memperlihatkan bahwa separuh siswa mendapatkan nilai di atas angka tersebut, memperkuat gambaran bahwa mayoritas siswa berada di kategori nilai yang tinggi.

Sementara itu, modus atau nilai yang paling sering muncul adalah 84, yang berarti cukup banyak siswa berhasil mencapai skor pada angka tersebut. Modus yang tinggi ini memperlihatkan kecenderungan bahwa siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menyelesaikan soal evaluasi dengan tingkat konsistensi yang baik. Standar deviasi sebesar 5,60 mengindikasikan bahwa variasi nilai antar siswa tidak terlalu lebar. Artinya, capaian nilai siswa relatif merata dan tidak menunjukkan perbedaan yang ekstrem, baik ke arah bawah maupun atas.

Dari total 154 siswa, sebanyak 132 siswa (85.7%) berhasil memperoleh nilai di atas atau sama dengan 75, yang berarti telah mencapai ketuntasan belajar sesuai standar sekolah. Hanya 22 siswa (14.3%) yang nilainya berada di bawah KKM, dan ini pun sebagian besar berada pada rentang nilai 70–74, yang berarti sudah mendekati batas ketuntasan. Secara keseluruhan, hasil ini memperkuat kesimpulan bahwa lembar evaluasi berbasis cerita bergambar tidak hanya diterima dengan baik oleh siswa dari segi pengalaman belajar, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Evaluasi ini mampu menjembatani antara pemahaman konsep IPA dan penerapannya dalam konteks naratif yang lebih akrab dan menyenangkan bagi siswa kelas VII.

B. Pembahasan

Hasil di atas menunjukkan bahwa mayoritas siswa berhasil mencapai atau melampaui KKM, dengan rata-rata nilai 81.52 yang cukup tinggi untuk skala penilaian harian. Nilai median yang mendekati rata-rata, serta modus sebesar 84, menunjukkan bahwa distribusi nilai cenderung normal dan terkonsentrasi pada kategori baik. Tingginya persentase ketuntasan belajar (85.7%) mengindikasikan bahwa bentuk evaluasi yang digunakan, berbasis cerita bergambar, mampu memberikan stimulus positif terhadap pemahaman siswa sehingga berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) yang menyebutkan bahwa media visual, seperti cerita bergambar, membantu siswa

membangun pemahaman melalui konteks yang konkret dan dekat dengan kehidupan mereka.

Dalam proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme lebih tinggi saat mengerjakan soal berbasis cerita dibandingkan soal konvensional. Cerita yang disajikan tidak hanya mengundang minat, tetapi juga mempermudah siswa dalam mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Misalnya, dalam cerita tentang “Langit Malam di Perkemahan”, siswa lebih mudah memahami konsep fase bulan karena dihubungkan dengan pengalaman pengamatan bintang. Pendekatan ini juga mendukung prinsip contextual learning, yaitu ketika siswa belajar lebih bermakna ketika materi dihubungkan dengan realitas sosial dan lingkungan sekitar (Suyono & Hariyanto, 2011). Selain itu, pendekatan visual naratif memberi peluang bagi siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik untuk lebih memahami materi secara alami.

Dari sisi evaluasi, instrumen cerita bergambar juga berfungsi sebagai alat refleksi. Siswa yang sebelumnya merasa tertekan dengan soal-soal biasa menjadi lebih percaya diri karena merasa “terlibat” dalam cerita. Evaluasi tidak lagi terasa seperti ujian, tetapi seperti bagian dari aktivitas belajar yang menyenangkan. Dukungan hasil ini juga tampak pada penelitian terdahulu seperti Hartati & Sari (2020) yang menunjukkan bahwa evaluasi berbasis cerita bergambar mampu meningkatkan pemahaman sains siswa karena mereka terlibat aktif dalam menafsirkan gambar, narasi, dan soal secara terpadu.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan lembar evaluasi berbasis cerita bergambar tidak hanya efektif secara statistik, tetapi juga bermanfaat dari sisi psikologis dan pedagogis, terutama dalam membangun suasana belajar yang lebih positif dan ramah terhadap keberagaman gaya belajar siswa.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan lembar evaluasi berbasis cerita bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan ketercapaian hasil belajar siswa. Berdasarkan data dari 154 siswa SMP Hang Tuah 1 Jakarta, diperoleh rata-rata nilai sebesar 81,52, dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 85,7% siswa yang berhasil memenuhi atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Bentuk evaluasi yang dikemas dalam narasi bergambar terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi tekanan psikologis siswa terhadap ujian. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong siswa untuk memahami konsep-konsep IPA dalam konteks yang lebih nyata dan

bermakna. Hasil refleksi siswa pun menunjukkan bahwa mereka merespons positif soal-soal yang disajikan dalam bentuk cerita, karena membantu mereka mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa lembar evaluasi berbasis cerita bergambar merupakan inovasi penilaian yang tidak hanya efektif secara kuantitatif, tetapi juga mendukung proses belajar yang lebih humanistik dan kontekstual.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran dapat diajukan untuk pengembangan pembelajaran dan evaluasi IPA di tingkat SMP. Pertama, guru disarankan untuk mengadopsi pendekatan evaluasi yang variatif, seperti cerita bergambar, agar penilaian tidak terasa menegangkan dan mampu menstimulus daya pikir siswa secara menyenangkan. Kedua, sekolah dapat mendukung pengembangan instrumen evaluasi yang kreatif dan kontekstual sebagai bagian dari inovasi pembelajaran. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, pendekatan ini dapat dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk evaluasi digital bergambar, atau dikombinasikan dengan pendekatan proyek dan kolaboratif, sehingga mampu mengukur tidak hanya aspek kognitif, tetapi juga sikap ilmiah dan keterampilan berpikir kritis siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Anggraini, N., Bestari, H., & Mardia, A. (2022). Pengembangan media berbasis e-komik matematika materi statistik pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 25 Batanghari (Tesis doktoral, UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi).
- Hartati, R., & Sari, M. (2020). Pengaruh penggunaan cerita bergambar dalam evaluasi terhadap pemahaman konsep IPA. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(1), 45–51.
- Jumiati, J. (2023). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VII UPT SMP Negeri 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang. *Jurnal Syntax Transformation*, 4(6), 116–131.
- Kurnia, U., Rifai, H., & Nurhayati, N. (2015). Efektivitas penggunaan gambar pada brosur dalam model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar fisika kelas XI SMAN 5 Padang. *Pillar of Physics Education*, 6(2), 1–6. (Volume dan halaman disesuaikan jika tersedia)
- Liana, E. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis problem based learning (PBL) menggunakan alat peraga menara hanoi (Tesis doktoral, UIN Raden Intan Lampung).
- Nirarta, A. A. G. A. D. A. (2021). Pengembangan e-learning berbasis model flipped classroom pada siswa kelas VIII mata pelajaran matematika di SMP N 2 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021 (Tesis doktoral, Universitas Pendidikan Ganesha).

- Oktavian, N. (2019). Evaluasi berbasis cerita bergambar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 7(2), 103–110.
- Rahayu, N. (2023). Efektivitas strategi pembelajaran student team heroic leadership berbasis kontekstual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Angkona (Tesis doktoral, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo).
- Rahmawati, A. (2018). Efektivitas penerapan bahan ajar berbasis kearifan lokal terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 1 Lintik. (Jenis karya ilmiah tidak disebutkan, mohon ditambahkan jika tersedia)
- Rizky, M., Pratama, M. A. P., & Shawmi, A. N. (2023). Efektivitas strategi pembelajaran berdiferensiasi terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA pada Kurikulum Merdeka di SD Palembang. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 10(2), 150–165.
- Sariyah, S., Panjaitan, R. G. P., & Wahyuni, E. S. (2020). Efektivitas media komik terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Mujahidin Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(2), 1–10. (Tahun dan halaman ditambahkan jika tersedia)
- Sri Hamdanah, S. (2016). Efektivitas pembelajaran matematika berbasis nilai-nilai Islami terhadap hasil belajar matematika pokok bahasan bilangan bulat pada siswa kelas VII MTs As'adiyah Belawa Baru Kecamatan Malangke Kabupaten Luwu Utara (Tesis doktoral, Institut Agama Islam Negeri Palopo).
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Taib, M. (2021). Pembelajaran IPA berbasis mind mapping dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 465–486.
- Zakiah, N. A., & Utomo, E. S. (2024, Juli). Efektivitas metode SQ4R dalam meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa MTs pada materi aritmatika sosial. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta* (Vol. 1, No. 1, hlm. 132–138).