



**PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
SISWA KELAS V MIS BIDAYATUL HIDAYAH PASAR VII
TEMBUNG KECAMATAN PERCUT SEI TUAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat- Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana S1 (S.Pd) Dalam
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

SITI NURJANNAH

NIM : 36.14.1.003

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA

MEDAN

2018



**PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
SISWA KELAS V MIS BIDAYATUL HIDAYAH PASAR VII
TEMBUNG KECAMATAN PERCUT SEI TUAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

OLEH:

SITI NURJANNAH
NIM. 36.14.1.003

PEMBIMBING SKRIPSI

PEMBIMBING I

*M. Anas ace meji hijau
15/5 - 2018*

Nirwana Anas, S. Pd, M. Pd
NIP.19761223 200501 2 004

PEMBIMBING II

*ACC
Hj. L.
12/4/2018*


Ramadhan Lubis, M.Ag
NIP. 19720817 200701 1 051

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731Email:
ftiainsu@gmail.com

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul "PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V MIS BIDAYATUL HIDAYAH PASAR VII TEMBUNG KECAMATAN PERCUT SEI TUAN" yang disusun oleh SITI NURJANNAH yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

28 Mei 2018 M

11 Ramadhan 1439 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

Ketua

Dr. Salmiayati, S.S, MA
NIP: 197112082007102001

Sekretaris

Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M. Pd
NIP: 197708082008011014

AnggotaPenguji

1. Dr. Sahkholid Nasution, S. Ag, MA
NIP: 19760202 200710 1 001

2. Nirwana Anas S. Pd, M. Pd
NIP: 19770808 200801 1 014

3. Ramadhan Lubis M. Ag
NIP: 19720817 200701 1 051

4. H. Pangulu Abd. Karim Nst, MA
NIP: 196707131995052002

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M. Pd
NIP.196010061994031002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Nurjannah
Nim : 36.14.1.003
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1
Judul Skripsi : Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar
IPA Siswa Kelas V MIS Bidayatul Hidayah Pasar
VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil ciplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, Mei 2018
Yang Membuat Pernyataan



Siti Nurjannah
Nim: 36.14.1.003

ABSTRAK



Nama : Siti Nurjannah
Nim : 36.14.1.003
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Nirwana Anas, S. Pd, M. Pd
Pembimbing II : Ramadhan Lubis, M. Ag
Judul Skripsi : Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan

Kata Kunci : Pembelajaran, Media Komik, Hasil Belajar Siswa

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : 1) penggunaan media komik pada mata pelajaran IPA, 2) hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, 3) pengaruh yang signifikan antara media komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experiment* (eksperimen semu). Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang terdiri dari 2 kelas berjumlah 62 siswa. Instrumen tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah tes pilihan berganda berupa *pre test* dan *post test* sebanyak 10 soal yang telah validkan ke dosen ahli dan siswa. Analisis data yang digunakan yaitu *t-test*.

Temuan penelitian ini sebagai berikut : 1) penggunaan media komik berperan sebagai media yang digunakan untuk menyampaikan proses daur air dan cara menghemat air kepada siswa agar mudah dipahami dan dalam pelaksanaan pembelajaran komik digunakan pada kegiatan eksplorasi yaitu siswa menggali informasi tentang proses daur air dan cara menghemat air, 2) hasil belajar IPA pada kelas eksperimen (VA) dengan menggunakan media komik IPA diperoleh rata-rata *post test* 86,13 sedangkan kelas kontrol (VB) dengan menggunakan media buku paket pembelajaran IPA diperoleh rata-rata *post test* 70,00. Berdasarkan hasil rata-rata *post test* bahwa pembelajaran menggunakan media komik memiliki hasil belajar yang lebih baik, 3) berdasarkan uji statistik *t* pada data *post test* bahwa diperoleh media komik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji *t* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,387 > 2,000$ ($n=31$) dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% yang menyatakan terima H_a dan tolak H_0 . Maka dapat disimpulkan bahwa media komik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan.

Mengetahui,
Pembimbing I

Nirwana Anas, S. Pd, M. Pd
NIP.19761223 200501 2 004

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membawa kita ke jalan kebenaran dan peradaban serta jalan yang di ridhoi-Nya.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan”, dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat yang ditempuh oleh mahasiswa/i dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Yang paling istimewa kepada kedua orang tua tercinta. Ayahanda tercinta almarhum Zulkarnaen Gultom dan Ibunda tercinta Almarhumma Rohana yang telah melahirkan, mengasuh, dan membesarkan, dan mendidik penulis dengan penuh cinta dan kasih sayang meskipun terpisah untuk dahulu

menghadap ilahi. Dengan cinta, kasih sayang, dan pengorbanannya penulis semangat dalam menyelesaikan pendidikan dan program sarjana S-1 UIN SU Medan. Semoga Allah Swt menempatkan mereka disisi-Nya dalam surga, Aamiin.

2. Orang tua kedua penulis yaitu Abang Hendra Darma Gultom dan Abang Hendri Gultom yang menjadi abang kandung dan sekaligus menjadi ayah dan ibu penulis, yang senantiasa memberikan cinta, kasih sayang, nasehat, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dan program sarjana S-1 UIN SU Medan. Semoga Allah Swt memberikan kesehatan, keselamatan, dan balasan kebaikan yang tak terhingga, Aamiin.
3. Bapak Prof. Dr. KH. Saidurrahman, M.Ag selaku Rektor UIN SU Medan.
4. Bapak Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.
5. Ibu Dr. Salminawati, S.S, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN SU Medan.
6. Ibu Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Ramadhan Lubis, M.Ag sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.

9. Kepada seluruh pihak MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung
Kecamatan Percut Sei Tuan, terutama kepada bapak kepala sekolah bapak

Bolon, S.Ag, ibu guru Nila Syafitri, S.Pd.I sebagai guru kelas VA dan ibu guru Sofia Siregar sebagai guru kelas VB, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

10. Teman seperjuangan dan keluarga PGMI-4 Stambuk 2014 yang senantiasa memberikan masukan, semangat, dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini dan senantiasa mendorong penulis untuk selalu maju.
11. Sahabat terbaik peneliti Ummi, Miftahul, Ahir, Rinal, Nurito, Mifroh, Ela, Noni, Halimah, Mala, Tini, Najah, dan Cyndi yang senantiasa memberikan semangat berupa bercandaan, omelan, suka kumpul-kumpul sama baik mengerjakan tugas, cerita-cerita, dan makan-makan.
12. Abanganda Darlan Efendi Harahap, S.E yang senantiasa memberikan bantuan, dukungan, semangat, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

Penulis telah berupaya dengan segala upaya yang dilakukan dalam penyelesaian skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat mendukung dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Kiranya isi skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, Aamiin...

Medan, Mei 2018



Siti Nurjannah
Nim: 36.14.1.003

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	9
A. Kerangka Teoritis	9
1. Hakikat Belajar	9
2. Hakikat Pembelajaran IPA	17
3. Hakikat Media Pembelajaran	20
4. Media Komik.....	29
B. Penelitian yang Relevan.....	33
C. Kerangka Berpikir	35
D. Hipotesis	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Desain Penelitian	37
B. Populasi dan Sampel.....	38

C. Defenisi Operasional Variabel.....	40
D. Teknik Pengumpulan Data	40
E. Analisis Data.....	49
F. Prosedur Penelitian	53
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Temuan	56
B. Pembahasan	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Desain Penelitian.....	37
Tabel 3.2. Jumlah Populasi Penelitian	38
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Soal Tes IPA Materi Daur Air Siswa Kelas V MIS Bidayatul Hidayah Tembung	43
Tabel 3.4. Kriteria Reabilitas Suatu Tes	46
Tabel 3.5. Indeks Kesukaran Soal.....	47
Tabel 3.6. Indeks Daya Pembeda.....	48
Tabel 4.1. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4.2. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol.....	60
Tabel 4.3. Ringkasan Tabel Uji Normalitas Data	61
Tabel 4.4. Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	24
Gambar 2.2. Fungsi Media Pembelajaran	28
Gambar 2.3. Media Komik	30
Gambar 3.7. Skema Prosedur Penelitian.....	54

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Siti Nurjannah
Tempat, Tanggal Lahir : Sei Litur, 16 Oktober 1997
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Dusun VI Sei Litur-Tasik Kecamatan Sawit
Seberang Kabupaten Langkat
Anak ke : 4 dari 4 bersaudara

Riwayat Pendidikan :

Pendidikan Dasar : SD Negeri 056016 Sei Litur-Tasik (2002-2008)
Pendidikan Menengah : MTs Swasta TPI Sei Litur-Tasik (2008-2011)
MA Swasta TPI Sawit Seberang (2011-2014)
Pendidikan Tinggi : Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN
SU Medan (2014-2018)

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Membaca dapat memperluas cakrawala berfikir dan menambah kualitas keilmuan, salah satu yang mempengaruhi kemampuan membaca adalah minat. Kenyataannya pada saat ini anak di Indonesia cenderung kurang minat membaca buku khususnya buku pelajaran, akibatnya siswa kesulitan memahami materi pelajaran. Berdasarkan asumsi tersebut, agar dapat menumbuhkan minat anak terhadap membaca buku, maka guru dapat menggunakan media komik dalam pembelajaran di kelas untuk menumbuhkan minat siswa membaca. Pembelajaran menggunakan media komik cocok digunakan pada anak Madrasah Ibtidaiyah karena anak cenderung suka melihat gambar-gambar kartun dan membaca cerita-cerita bergambar. Siswa akan minat membaca buku dengan media komik dibandingkan menggunakan media buku paket pembelajaran karena siswa akan merasa bosan membacanya. Penggunaan media komik dalam pembelajaran diharapkan peserta didik minat membaca tanpa perasaan terpaksa/harus dibujuk dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, akhlak mulia, pengendalian diri, kepribadian, serta berguna bagi bangsa dan negara.¹

¹Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas, h. 4

Peran guru dalam pendidikan adalah merencanakan proses pembelajaran agar terwujudnya suasana belajar yang tepat untuk siswa. Salah satunya guru merancang media yang tepat agar tercapai tujuan pendidikan. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.²

Dalam merancang media pembelajaran guru harus memperhatikan karakteristik siswanya terutama karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah. Seperti yang dikemukakan Baseet (dalam I Gusti Ayu Tri Agustina dan I Nyoman Tika) menyatakan bahwa secara umum karakteristik siswa SD/MI adalah sebagai berikut.

1) Mereka secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri, 2) Mereka senang bermain dan lebih suka bergembira, 3) Mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi situasi, dan mencobakan berbagai upaya baru, 4) Mereka biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi serta tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan, 5) Mereka belajar dengan cara bekerja, mengamati, berinisiatif, dan mengajari anak-anak lainnya.³

Proses pembelajaran tidak bisa dilepaskan dari karakteristik siswa di atas karena dalam perkembangan proses berpikir, siswa menempuh berbagai tingkat kognitif. Oleh karena itu, dalam menyampaikan bahan pelajaran guru harus menyesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa dan disesuaikan dengan apa yang disukai oleh siswa.

²Nunu Mahnun. 2014. *Media dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, h. 3

³I Gusti Ayu Tri Agustina dan I Nyoman Tika. 2013. *Konsep Dasar IPA Aspek Fisika dan Kimia*. Yogyakarta: Ombak (Anggota Ikapi), H 274-276

Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak dan mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik. Seperti mempelajari materi IPA, maka guru dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan efektif agar hasil belajar IPA mencapai hasil yang optimal. Kardi dan Nur (dalam Trianto) mengemukakan bahwa IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada dipermukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera.⁴

Media komik merupakan media yang kreatif dan efektif digunakan pada mata pelajaran IPA. Media komik mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, melalui cerita bergambar yang menarik dalam pembelajaran. Kegunaan media komik adalah untuk memotivasi. Sesuai dengan wataknya kartun dalam komik yang efektif akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa.⁵

Media komik IPA menampilkan cerita bergambar tentang alam semesta yang mampu merangsang anak untuk belajar, menguasai isi pelajaran IPA, menciptakan minat membaca anak, dan menumbuhkan kesadaran siswa untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Allah swt. Namun penggunaan media komik masih jarang digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi materi IPA pada siswa karena kurangnya sarana dan prasarana sekolah untuk mengadakannya dan pembuatan komik yang butuh kekreatifan tinggi dalam mendesain cerita menarik yang berisi materi pelajaran IPA, sehingga

⁴Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara, h. 136

⁵Mohammad Syarif Sumantri. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori Praktik Ditingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, h. 320

penggunaan media pada pelajaran IPA kurang menarik yaitu hanya menggunakan media buku paket dalam menyampaikan isi materi.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Ahmad Susanto mengemukakan makna hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.⁶ Dalam pelajaran IPA diharapkan media komik mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Observasi awal dilakukan di MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan. Diperoleh data tentang hasil belajar siswa kelas V yang tidak tuntas KKM dan klasikal. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPA adalah 60. Ketuntasan Klasikal 75 %. Hasil belajar siswa yang memperoleh nilai ≥ 60 adalah 16 siswa (52%) dan < 60 yaitu 15 siswa (48%). berdasarkan capaian nilai tersebut terlihat bahwa penguasaan materi belum tuntas, karena hanya 52 % yang nilainya di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Penelitian tentang pengaruh media komik pada pembelajaran IPA yang dilakukan oleh Anggi Tias Pratama diperoleh hasil dengan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan sumber belajar media komik lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa yang belajar dengan sumber belajar media buku dan komik sangat berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.⁷ Pada pelajaran matematika yang dilakukan oleh Fitri Apriyanti diperoleh hasil pembelajaran memanfaatkan media komik matematika

⁶Nurmawati. 2014. *Evaluasi Pendidikan Islami*. Bandung : Citapustaka Media, h. 53.

⁷Anggi Tias Pratama. 2011. *Pengaruh Pemanfaatan Media Komik Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sd Kelas V*. Digilib.unimed.ac.id/view/creators/Pratama=Aanggi_Tias=3A.html, diakses tanggal 01 Februari 2018.

memberi pengaruh yang besar terhadap tingginya hasil belajar siswa kelas V.⁸ Pada pelajaran matematika yang dilakukan oleh Rahmasari Dwimarta diperoleh pemahaman konsep matematika lebih baik menggunakan media komik dibandingkan media pembelajaran gambar pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan bagi siswa kelas V.⁹ Penelitian pada pembelajaran Tematik-Integratif yang dilakukan oleh Henggang Bara Saputro dan Soeharto diperoleh hasil media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif hasil respon siswa berkategori sangat baik, dengan media komik yang dikembangkan efektif dapat meningkatkan nilai karakter siswa.¹⁰ Penelitian media komik pada Tema Indahnya Negeriku pada siswa kelas IV dilakukan oleh Emilia Rohmawati Fajrin diperoleh hasil penggunaan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar kelas eksperimen dan media komik mendapatkan respon positif.¹¹

Penelitian di atas tentang media komik dapat disimpulkan terdapat pengaruh dan peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media komik, maka peneliti sangat tertarik untuk meneliti di sekolah MIS Bidayatul Hidayah terkhusus kelas V pada pembelajaran IPA dengan judul : **“Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan.”**

⁸Fitri Apriyanti. 2012. *Pengaruh Pemanfaatan Media Komik Matematika Terhadap Hasil Belajar Kelas V SDN 24 Pontianak Tenggara*. [Http://jurnal.untan.ac.id /index. php/jdpdp/article/view/450](http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/450), diakses tanggal 01 Februari 2018

⁹Rahmasari Dwimarta. 2014. *Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan*. [Http://download.portalgaruda.org/article.php?article=151562&val=4065](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=151562&val=4065), diakses tanggal 01 Februari 2018

¹⁰Henggang Bara Saputro dan Soeharto. 2015. *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD*. [Https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/download/4065/3520](https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/download/4065/3520), diakses tanggal 01 Februari 2018

¹¹Emilia Rohmawati Fajrin. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Tema Indahnya Negeriku Di Sekolah Dasar*. [Jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/19510/18/article.doc](http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/19510/18/article.doc), diakses tanggal 01 Februari 2018

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Minat membaca buku pelajaran IPA yang rendah
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik pada pelajaran IPA
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPA

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media komik pada mata pelajaran IPA kelas V di MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penggunaan media komik pada mata pelajaran IPA kelas V di MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan.

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan.

E. Manfaat Penelitian

Sehubungan dengan tujuan penelitian yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini manfaat sebagai berikut :

a. Bagi siswa

Bagi siswa yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media komik.

b. Bagi guru

Bagi guru yaitu dapat sebagai masukan bagi guru untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media komik dalam pembelajaran IPA.

c. Bagi sekolah

Bagi sekolah yaitu dapat sebagai bahan untuk menginformasikan kepada guru-guru tentang media komik, dalam meningkatkan kualitas dan mutu sekolah baik dalam proses belajar mengajar maupun hasil belajar siswa dengan media komik.

d. Bagi peneliti

Bagi peneliti yaitu dapat sebagai bahan masukan dan menambah wawasan berpikir guna meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media komik.

e. Bagi Lembaga PGMI khususnya S1

Bagi lembaga PGMI khususnya S1 yaitu dapat sebagai referensi bagi mahasiswa untuk melaksanakan penelitian tentang IPA di Madrasah Ibtidaiyah.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kerangka Teori

1. Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, belajar didefinisikan sebagai: (1) berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, (2) berlatih, dan (3) berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.¹² Dalam arti pertama, belajar berkaitan dengan upaya seseorang untuk memperoleh kepandaian atau ilmu pengetahuan. Kemudian dalam arti yang kedua, belajar adalah suatu proses dimana seseorang berlatih untuk memperoleh kecakapan fisik atau motorik agar ia terampil dan mengerjakan atau melakukan sesuatu. Sedangkan dalam arti ketiga, belajar adalah suatu proses merubah tingkah laku (*behavior*) atau tanggapan (*respons*) melalui interaksi dengan lingkungan (*milieu* atau *experience*).¹³

Menurut Syarif Sumantri belajar adalah suatu perubahan yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Pengalaman diperoleh seseorang dalam interaksi dengan lingkungan, baik tidak direncanakan maupun yang direncanakan sehingga menghasilkan perubahan yang bersifat relatif menetap.¹⁴

Menurut R. Gagne belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat

¹²Alwi Hasan, dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan nasional Balai Pustaka, h. 274

¹³Al-Rasyidin dan Wahyuddin Nur Nasution. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing, h. 6

¹⁴Mohamad Syarif Sumantri. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, h. 2

pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Bagi Gagne, belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi. Instruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru.

Selanjutnya, Gagne dalam teorinya yang disebut *The domains of Learning*, menyimpulkan bahwa segala sesuatu yang dipelajari oleh manusia dapat dibagi menjadi lima kategori, yaitu :

- a. Keterampilan motoris (*motor skill*); adalah keterampilan yang diperlihatkan dari berbagai gerakan badan, misalnya menulis, menendang bola, bertepuk tangan, berlari, dan loncat.
- b. Informasi verbal; informasi ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan otak atau intelegensi seseorang, misalnya seseorang dapat memahami sesuatu dengan berbicara, menulis, menggambar, dan sebagainya yang berupa simbol yang tampak (verbal).
- c. Kemampuan intelektual; selain menggunakan simbol verbal, manusia juga mampu melakukan interaksi dengan dunia luar melalui kemampuan intelektualnya, misalnya mampu membedakan warna, bentuk, dan ukuran.
- d. Strategi kognitif; Gagne menyebutnya sebagai organisasi keterampilan yang internal (*internal organized skill*), yang sangat diperlukan untuk belajar mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif ini lebih ditujukan ke dunia luar, dan tidak dapat dipelajari dengan sekali saja memerlukan perbaikan dan latihan terus-menerus yang serius.
- e. Sikap (*attitude*); sikap merupakan faktor penting dalam belajar; karena tanpa kemampuan ini belajar tak akan berhasil dengan baik. Sikap seseorang dalam belajar akan sangat memengaruhi hasil yang diperoleh dari belajar tersebut. sikap akan sangat tergantung pada pendirian, kepribadian, keyakinannya, tidak dapat dipelajari atau dipaksakan, tetapi perlu kesadaran diri yang penuh.¹⁵

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya

¹⁵Ahmad Susanto. 2012. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP, h. 1-2

perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Belajar sangat dianjurkan kepada seluruh manusia karena belajar merupakan proses memperoleh ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan sangat dibutuhkan oleh manusia untuk mencapai kebahagiaan hidup, baik di dunia maupun akhirat. Rasulullah menyuruh, menganjurkan, dan memotivasi umatnya agar menuntut ilmu pengetahuan. Sehubungan dengan ilmu pengetahuan, yaitu sebagai berikut :

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ الْعَلَاءِ قَالَ حَدَّثَنَا حَمَّا دُبْنُ أُسَامَةَ عَنْ بُدِّ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ عَنْ أَبِي بُرْدَةَ عَنْ أَبِي مُوسَى عَنْ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ مَثَلُ مَا بَعَثَنِي اللَّهُ بِهِ مِنْهُ الْهُدَى وَالْعِلْمُ كَمَثَلِ الْعَيْبِ الْكَثِيرِ أَصَابَ أَرْضًا فَكَانَ مِنْهَا نَقِيَّةٌ فَبَلَّتِ الْمَاءَ فَأَنْبَتِ الْكَلَّاءَ وَالْعُثْبَ الْكَثِيرَ وَكَانَتْ مِنْهَا أَجَادِبُ أَمْسَكَتِ الْمَاءَ فَفَنَعَ اللَّهُ بِهَا النَّاسَ فَشَرِبُوا وَسَقَوْا وَزَعَوْا وَأَصَابَتْ مِنْهَا طَائِفَةٌ أُخْرَى إِنَّمَا هِيَ قَيْعَانٌ لَا تُمْسِكُ مَاءً وَلَا تُنْبِتُ كَلًّا فَذَلِكَ مَثَلُ مَنْ فَقَهُ فِي دِينِ اللَّهِ وَنَفَعَهُ مَا بَعَثَنِي اللَّهُ بِهِ فَعَلِمَ وَعَلَّمَ وَمَثَلُ مَنْ لَمْ يَرَ فَعَبَدَ بِدَلِكِ رَأْسًا وَلَمْ يَقْبَلْ هُدَى اللَّهِ الَّذِي أُرْسِلْتُ بِهِ. (صحيح البحري)

Artinya: "Dari Abi Musa ra. Dari Nabi SAW. Beliau bersabda: "Perumpamaan apa yang dituliskan oleh Allah kepadaku yakni petunjuk dan ilmu adalah seperti hujan lebat yang mengenai tanah. Dari tanah itu ada yang gembur yang dapat menerima air lalu tumbuhlah padang rumput yang banyak. Dari panya ada yang keras dapat menahan air dan tidak dapat menumbuhkan rumput. Demikian itu perumpamaan orang yang tidak menolak kepadanya, dan mengajar, dan perumpamaan orang yang pandai agama Allah dan apa yang dituliskan kepadaku bermanfaat baginya, ia pandai dan mengajar, dan perumpamaan orang yang tidak menolak kepadanya, dan ia tidak mau menerima petunjuk Allah, yang mana saya di utus dengannya".(Shahih Bukhari).¹⁶

¹⁶Muhammad Nashiruddin Al Albani. 2012. *Ringkasan Shahih Bukhari Jilid 1*. Jakarta: PUSTAKA AZZAM, h. 72-73

Hadits tersebut menjelaskan bahwasannya orang yang menempuh suatu jalan dengan tujuan mencari ilmu, maka Allah akan mempermudah dia masuk surga, dan siapapun yang ada di langit dan dibumi mereka memohon ampun untuknya, demikian pula semua ikan di dalam air. Karena keutamaan orang alim dan pada ahli ibadah. Ulama' adalah pewaris pada Nabi, dan mereka tidak mewariskan dinar, tidak pula dirham, mereka mewariskan ilmu, maka barang siapa mengambil ilmu, maka dia telah mengambil bagian yang melimpah ruah.¹⁷

Maksudnya ayat tersebut yaitu puncak dari keutamaan ahli ilmu adalah mereka jadikan pewaris para Nabi, artinya mereka menjadi penjaga ajaran mereka, bagi semua ahli ilmu atau para Ulama' dari zaman dahulu sampai pada zaman Nabi Muhammad SAW. Karena itu peran Ulama' di zaman kita sekarang adalah menjaga kemurnian ajaran Nabi Muhammad SAW dan mengajarkannya kepada masyarakat yang tak tahu.

Dalam Al-qur'an Surah Al-Mujadillah ayat 11 menjelaskan bahwa orang-orang yang berilmu akan diangkat derajatnya, yaitu sebagai berikut :

...يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ... (١١)

Artinya : "Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat".¹⁸

Ayat di atas tidak menyebut secara tegas bahwa Allah akan meninggikan derajat orang berilmu. Tetapi, menegaskan bahwa mereka memiliki derajat-derajat, yakni yang lebih tinggi daripada yang sekedar beriman. Tidak disebutnya kata meninggikan itu sebagai isyarat bahwa sebenarnya ilmu yang dimilikinya itulah yang berperan besar dalam ketinggian derajat yang diperolehnya, bukan akibat dari faktor di luar ilmu itu. Tentu saja, yang dimaksud dengan (الَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ) alladzina utu

¹⁷Muhammad Nashiruddin Al Albani. 2012. *Ringkasan Shahih Bukhari Jilid 1*. Jakarta: PUSTAKA AZZAM, h. 72-73

¹⁸Al-Kaffah. 2012. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Sukses Publishing, h. 543

al-‘ilm/ yang diberi pengetahuan adalah mereka yang beriman dan menghiasi diri mereka dengan pengetahuan.¹⁹

Maksudnya ayat di atas membagi kaum beriman kepada dua kelompok besar, yang pertama sekadar beriman dan beramal saleh dan yang kedua beriman dan beramal saleh serta memiliki pengetahuan. Derajat kelompok yang kedua ini menjadi lebih tinggi, bukan saja karena nilai ilmu yang disandangnya, tetapi juga amal dan pengajarannya kepada pihak lain, baik secara lisan, atau tulisan, maupun dengan keteladanan. Ilmu yang di maksud oleh ayat di atas bukan saja ilmu agama, tetapi ilmu apapun yang bermanfaat. Kata ilmu berasal dari bahasa Arab ‘Ilmu yang berarti pengetahuan, merupakan lawan kata jahl yang berarti ketidaktahuan atau kebodohan.

b. Hasil Belajar

Seseorang dikatakan belajar apabila terdapat perubahan tingkah laku dalam diri seseorang. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua pengertian yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”, hasil diartikan sebagai (*product*) yang menunjukkan kepada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas, sedangkan belajar diartikan sebagai adanya tindakan untuk mengusahakan adanya produk dan perubahan.²⁰

Menurut Gagne dalam Purwanto, hasil belajar ialah terbentuknya konsep yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada dilingkungannya, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan didalam dan diantaranya kategori-kategori. Proses belajar dapat

¹⁹Shihab, M. Quraish. 2002. *Tafsir Al Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an* M. Quraish Shihab. Jakarta: Lentera Hati, h. 491

²⁰Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, h. 44

melibatkan tiga aspek yang dimana ketiga aspek tersebut memiliki pencapaian hasil tersendiri. Pada belajar aspek kognitif, prosesnya melibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berpikir (*cognitive*), pada belajar aspek afektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan (*afektive*), sedangkan pada aspek psikomotorik memberikan hasil belajar berupa keterampilan (*psychomotoric*).²¹

Uraian tentang hasil belajar diterangkan dalam Firman Allah (QS. Az-Zummar : 9), sebagai berikut:

أَمَّنْ هُوَ قُتِلْتُمْ إِنَّا أَكْبَرُ وَنَحْنُ أَكْبَرُ وَإِنَّا لَكَاذِبُونَ
يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولَٰئِكَ لَعَلَّهُمْ يَتَّقُونَ (٩)

*Artinya: "Apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran".*²²

Makna ayat ini menjelaskan tentang adanya dua macam kehidupan. Kehidupan pertama ialah yang gelisah langsung berdoa menyeru Tuhan jika malapetaka datang menimpa dan lupa kepada Allah bila bahaya telah terhindar. Dan kehidupan yang satunya lagi, yaitu kehidupan mu'min yang selalu tidak lepas ingatannya dari Tuhan baik ketika berduka atau ketika bersuka orang itu tetap tenang dan tidak kehilangan arah, tetap berdiri tegak mengerjakan sembahyang bahkan qiyamu al-lail Nabi disuruh lagi oleh Tuhan menanyakan, pertanyaan untuk menguatkan hujjah kebenaran; "katakanlah! Apakah akan sama orang-orang yang berpengetahuan dengan orang-orang yang tidak berpengetahuan?" Pokok dari semua pengetahuan ialah mengenal Allah.²³

Maksudnya ayat ini adalah tidak kenal Allah sama dengan bodoh. Karena walaupun ada pengetahuan, padahal Allah yang bersifat maha Tahu, samalah dengan bodoh. Sebab dia tidak tahu akan dibawah kemana diarahkannya ilmu pengetahuan yang telah didapatnya itu.

²¹Ibid, h. 42-43

²²Al-Kaffah. 2012. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Sukses Publishing, h. 460

²³Shihab, M. Quraish. 2002. *Tafsir Al Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an* M.Quraish Shihab. Jakarta: Lentera Hati, h. 90-91

Sampai kelangitpun pengetahuan, cuma kecerdasan otak. Belumlah mencukupi kalau tidak ada tuntunan jiwa. Iman adalah tuntunan jiwa yang akan jadi pelita bagi pengetahuan. Albab kita artikan akal budi. Dia adalah kata banyak dari lubb, yang berarti isi atau inti sari, teras. Dia adalah gabungan diantara kecerdasan akal dan kehalusan budi, dia meninggikan derajat manusia.

Menurut Ahmad Susanto makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan diatas dipertegas oleh Nawawi dalam K. Brahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajar di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan

keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.²⁴

Berdasarkan uraian mengenai hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah indikator untuk mengukur keberhasilan siswa dalam proses belajar. Hasil belajar yang berupa perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajar di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu faktor dalam diri siswa sendiri (*intern*) dan faktor dari luar diri siswa (*ekstern*).

- 1) Faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan, dan kesehatan, serta kebiasaan siswa. Salah satu hal penting dalam kegiatan yang harus ditanamkan dalam diri siswa bahwa belajar yang dilakukannya merupakan kebutuhan dirinya. Minat belajar berkaitan dengan seberapa besar individu merasa suka atau tidak suka terhadap suatu materi yang dipelajari siswa. Minat inilah yang harus dimunculkan lebih awal dalam diri

²⁴Ahmad Susanto. *Op. Cit*, h. 5-6

siswa. Minat, motivasi, dan perhatian siswa dapat dikondisikan oleh guru. Setiap individu memiliki kecakapan (*ability*) yang berbeda-beda. Kecakapan tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan kecepatan belajar; yakni sangat cepat, sedang, dan lambat. Demikian penerimaan, misalnya proses pemahamannya harus dengan cara perantara visual, verbal, dan atau harus dibantu dengan alat/media.

- 2) Faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah lingkungan fisik dan nonfisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah. Guru merupakan faktor yang paling penting berpengaruh terhadap proses maupun hasil belajar, sebab guru merupakan manajer atau sutradara dalam kelas. Dalam hal ini, guru harus memiliki kompetensi dasar yang diisyaratkan dalam profesi guru.²⁵

2. Hakikat Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari bahasa Inggris '*Science*'. Kata '*Science*' sendiri berasal dari kata dalam Bahasa Latin '*Scientia*' yang berarti saya tahu. '*Science*' terdiri dari social sciences (Ilmu Pengetahuan Sosial) dan *natural science* (Ilmu Pengetahuan Alam).

²⁵Sri Anitah.2008 ct. 3. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka, h. 2.7

Menurut Kardi dan Nur (dalam Trianto) mengemukakan bahwa IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada dipermukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera. Oleh karena itu, dalam menjelaskan hakikat fisika, pengertian IPA dipahami terlebih dahulu. IPA atau ilmu kealaman adalah ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati.²⁶

Konsep IPA merupakan suatu konsep yang memerlukan penalaran dan proses mental yang kuat pada seorang peserta didik. Proses mental peserta dalam mempelajari IPA merupakan kemampuan mengintegrasikan pengetahuan/skema kognitif peserta didik yang tersusun dari atribut-atribut dalam bentuk keterampilan dan nilai untuk mempelajari fenomena-fenomena Alam.²⁷

Secara khusus fungsi dan tujuan IPA berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi adalah sebagai berikut :

- 1) Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
- 2) Mengembangkan keterampilan, sikap, dan nilai ilmiah
- 3) Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang melek sains dan teknologi
- 4) Menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.

Dari fungsi dan tujuan tersebut kiranya semakin jelas bahwa hakikat IPA semata-mata tidaklah pada dimensi pengetahuan (keilmuan), tetapi lebih dari itu IPA lebih menekankan pada dimensi nilai *ukhrawi*, dimana dengan memperhatikan keteraturan di alam semesta akan semakin meningkatkan

²⁶Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara, h. 136

²⁷Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati. 2015. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT Bumi Aksara, h. 10

keyakinan akan adanya sebuah kekuatan yang Mahadasyat yang tidak dapat dibantah lagi, yaitu Allah swt.²⁸

Trianto mengemukakan Pembelajaran IPA secara khusus sebagaimana tujuan pendidikan secara umum sebagaimana termaktub dalam taksonomi Bloom bahwa: Diharapkan dapat memberikan pengetahuan (kognitif), yang merupakan tujuan utama dari pembelajaran. Jenis pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan dasar dari prinsip dan konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. Pengetahuan secara garis besar tentang fakta yang ada di alam untuk dapat memahami dan memperdalam lebih lanjut, dan melihat adanya keterangan serta keteraturannya. Disamping hal itu, pembelajaran sains diharapkan pula memberikan keterampilan (psikomotorik), kemampuan sikap ilmiah (afektif), pemahaman, kebiasaan, dan apresiasi. Didalam mencari jawaban terhadap suatu permasalahan. Karena ciri-ciri tersebut yang membedakan dengan pembelajaran lainnya.²⁹

Masa usia sekolah dasar merupakan tahap perkembangan yang penting dan mendasar bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya. Perkembangan kognitif siswa SD masih dalam tahap operasi konkret. Pada tahap operasi konkret siswa mampu berpikir logis melalui objek-objek konkret, dan merupakan permulaan berpikir rasioanal. Kegiatan belajar dan berpikir anak pada tahap operasional konkret sebagian besar melalui pengalaman nyata yang berawal dari proses interaksi dengan objek dan bukan dengan lambang, gagasan, atau abstrak.

Siswa pada tahap operasi konkret belum mampu melakukan proses berpikir abstrak seperti membayangkan bagaimana proses fotosintesis atau peristiwa osmosis itu terjadi. Mereka juga belum memahami tentang gravitasi, teori atom, dan molekul.³⁰ Berkaitan dengan hal tersebut media berperan penting dalam pembelajaran IPA siswa sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah menyampaikan informasi secara konkret . Penggunaan media

²⁸Trianto. *Op, Cit*, h. 138

²⁹*Op, Cit*, h. 142

³⁰I Gusti Ayu Tri Agustina dan I Nyoman Tika. 2013. *Konsep Dasar IPA Aspek Fisika dan Kimia*. Yogyakarta: Ombak, h. 274-275

mampu mengantarkan pengetahuan siswa dengan baik, salah satunya menggunakan media visual yaitu media komik mampu menginformasikan pembelajaran IPA yang abstrak menjadi konkret, dan mampu menarik minat anak untuk membaca dan memahami materi IPA.

3. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وَسَائِل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Uraian tentang media diterangkan dalam Firman Allah (QS. Al-Baqarah : 31), sebagai berikut:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya : Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!".³¹

Ayat ini menginformasikan bahwa manusia dianugrahi Allah potensi untuk mengetahui nama atau fungsi dan karakteristik benda-benda, misalnya fungsi api, fungsi angin, dan sebagainya. Manusia juga dianugrahi potensi untuk berbahasa. Sistem pengajaran bahasa kepada manusia (anak kecil) bukan dimulai dengan mengajarkan karta kerja, tetapi mengajarkannya terlebih dahulu nama-nama. Ini papa, ini mama, itu mata, itu pena, dan sebagainya. Itulah sebagian kata yang dipahami oleh para ulama dari firman nya *dia mengajar adam seluruhnya*. Setelah pengajaran Allah dicerna oleh adam as, sebagaimana dipahami dari kata kemudian, *Allah mepaparkan benda-benda itu kepada para malaikat lalu berfirman, "sebutkan kepada ku nama-nama benda itu, jika kamu orang-orang yang benar dalam dugaan kamu bahwa kalian lebih wajar*

³¹Al-Kaffah. 2012. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Sukses Publishing, h. 7

menjadi khalifah”. Sebenarnya perintah ini bukan bertujuan menugaskan menjawab, tetapi bertujuan membuktikan kekeliruan mereka.³²

Ayat ini berkaitan dengan media, dikatakan bahwa Allah SWT mengajarkan manusia nama-nama (benda) seluruhnya, hal ini berkaitan dengan media yaitu proses mengajarkan. Mengajarkan adalah proses mentransferkan ilmu, agar ilmu berupa materi dapat disampaikan dengan mudah maka diperlukan media. Seperti Allah mengajarkan manusia tentang nama-nama tumbuhan maka media penyampain materi ini adalah alam semesta ini.

Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.³³

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي
الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خَطًّا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي
الْوَسْطِ، وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ: قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ
خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الصَّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا، نَهَشَهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا
نَهَشَهُ هَذَا (رواه البخاري)

Artinya: “Nabi S.a.w membuat gambar persegi empat, lalu menggambar garis panjang di tengah persegi empat tadi dan keluar melewati batas persegi itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil di dalam persegi tadi, di sampingnya: (persegi yang digambar Nabi). Dan beliau bersabda : “Ini adalah manusia, dan (persegi empat) ini adalah ajal

³² Shihab, M. Quraish. 2002. *Tafsir Al Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an* M. Quraish Shihab. Jakarta: Lentera Hati, h. 35

³³ Azhar Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT RAJAGRAFINDO PERSADA, h. 3

yang mengelilinginya, dan garis (panjang) yang keluar ini, adalah cita-citanya. Dan garis-garis kecil ini adalah penghalang-penghalangnya. Jika tidak (terjebak) dengan (garis) yang ini, maka kena (garis) yang ini. Jika tidak kena (garis) yang itu, maka kena (garis) yang setelahnya. Jika tidak mengenai semua (penghalang) tadi, maka dia pasti tertimpa ketuarentaan.” (HR. Bukhari).³⁴

Hadis diatas menjelaskan bahwa Rasulullah saw menjelaskan garis lurus yang terdapat di dalam gambar adalah *manusia*, gambar empat persegi yang melingkarinya adalah *ajalnya*, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan *harapan dan angan-angannya* sementara garis-garis kecil yang ada disekitar garis lurus dalam gambar adalah *musibah* yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia.³⁵

Lewat visualisasi gambar ini, Rasulullah menjelaskan di hadapan para sahabatnya, bagaimana manusia dengan cita-cita dan keinginan-keinginannya yang luas dan banyak, bisa terhalang dengan kedatangan ajal, penyakit-penyakit, atau usia tua. Dengan tujuan memberi nasehat pada mereka untuk tidak (sekedar melamun) berangan-angan panjang saja (tanpa realisasi), dan mengajarkan pada mereka untuk mempersiapkan diri menghadapi kematian. Merenungkan hadis ini menunjukkan kepada kita betapa Rasulullah saw seorang pendidik yang sangat memahami metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan suatu informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa. Dalam gambar ini beliau menjelaskan tentang hakikat kehidupan manusia yang memiliki harapan, angan-angan dan cita-cita yang jauh ke depan untuk menggapai segala yang ia inginkan di dalam kehidupan yang fana ini, dan ajal yang

³⁴Bukhari, Al-Imam, dan Abu Hasan As-Sindy. 2008. *Shahihul Bukhari bi Haasyiati al-Imam as-Sindy*. Libanon: Dar al-Kotob al-Ilmiyah, h. 89-90

³⁵Muhammad Nashiruddin Al Albani. 2012. *Ringkasan Shahih Bukhari Jilid 1*. Jakarta: PUSTAKA AZZAM, h. 114

mengelilinginya yang selalu mengintainya setiap saat sehingga membuat manusia tidak mampu menghindar dari lingkaran ajalnya, sementara itu dalam kehidupannya, manusia selalu menghadapi berbagai musibah yang mengancam eksistensinya, jika ia dapat terhindar dari satu musibah, musibah lainnya siap menghadang dan membinasakannya dan seandainya ia terhindar dari seluruh musibah, ajal yang pasti datang suatu saat akan merenggutnya.

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.³⁶

Molenda dan Russel mengungkapkan bahwa “*media is a channel of communication. Derived from the latin word for “between”, the term refers to anything that carries information between a source and a receiver*”. Robert Hanick, Dkk mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi.³⁷

Dalam Susilana mengemukakan pengertian media pembelajaran sebagai berikut :

³⁶Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGarafindo Persada, h. 6-7

³⁷Wina Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: KENCANA MEDIA GROUP, h. 57

1. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran
2. Sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya
3. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya

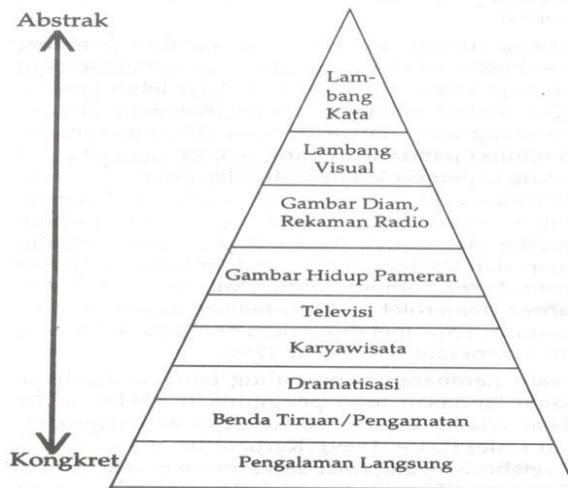
Media pembelajaran selalu terdiri atau dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Dengan demikian media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut. Perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar tersebut.³⁸

Dari berbagai pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah seluruh komponen alat *Software* dan *Hardware* yang digunakan sebagai pengantar pesan pembelajaran, yaitu materi yang ingin disampaikan agar tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran dan hasil belajar tercapai secara optimal. Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.

³⁸Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2016. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, dan Penilaian*. Bandung: CV WACANA PRIMA, h. 6-7

Landasan teoritis yang dijadikan acuan sebagai landasan penggunaan media didalam proses belajar mengajar adalah kerucut pengalaman Dale “*Dale’s Cone of Experience*”, Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman mulai dari yang paling kongkrit sampai yang paling abstrak. Seperti gambar 2.1 berikut ini.³⁹

2.1 Gambar Kerucut Pengalaman Edgar Dale



Berdasarkan gambar diatas dapat disimpulkan bahwa ketika penggunaan media pembelajaran lebih kongkrit atau dengan pengalaman langsung maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan tersampaikan dengan baik. Akan tetapi sebaliknya jika penggunaan media pembelajaran semakin abstrak maka pesan (informasi) akan sulit untuk diterima siswa dengan kata lain siswa menghadapi kesulitan dalam memahami dan mencerna apa yang disampaikan oleh guru.

³⁹Nunu Mahnun. 2014. *Media dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, h. 11-10

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi sudah lebih dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Semua ini akan dijelaskan pada pembahasan berikut.

a) Dilihat dari Jenisnya, Media Dibagi ke Dalam :

1) Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli dan mempunyai kelaianan dalam pendengaran.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar dan seperti film *strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampakkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

b) Dilihat dari Daya Liputnya, Media Dibagi Dalam :

1) Media dengan Daya Liput Luas dan Serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh : radio dan televisi.

2) Media dengan Daya Liput yang Terbatas oleh Ruang dan Tempat

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, *sound slide*, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

3) Media untuk Pengajaran Individual

Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri, termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

c) Dilihat dari Bahan Pembuatannya, Media Dibagi Dalam :

1) Media Sederhana

Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

2) Media Kompleks

Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.⁴⁰

⁴⁰Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, h. 124-126

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam pendidikan menjadi salah satu faktor yang terlibat dalam proses pendidikan. Adapun faktor-faktor pendidikan yaitu pendidik, anak didik, alat (media pendidikan), metode pendidikan, dan lingkungan.⁴¹ Jika salah satu faktor tidak ada maka tidak terjadi pendidikan. Seperti jika alat (media pendidikan) tidak ada, maka bagaimana melaksanakan pendidikan dan mencapai tujuan pendidikan.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris. *Fungsi atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan. *Fungsi afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. *Fungsi kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. *Fungsi kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.⁴²

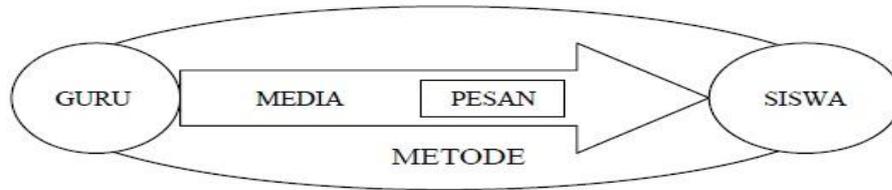
Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dan sumber (guru) menuju penerima (siswa). Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar 2.2 berikut.⁴³

⁴¹Rosdiana A. Bakar. 2009. *Pendidikan Suatu Pengantar*. Bandung: Citapustaka Media Perintis, h. 83

⁴²Azhar Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, h. 19-21

⁴³Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV PUSTAKA SETIA, h. 246

2.2 Gambar Fungsi Media Pembelajaran



Menurut Sudjana & Rivai (dalam Azhar) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti, mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.⁴⁴

4. Media Komik

Media komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Kartun sangat bergantung kepada dampak penglihatan tunggal, maka komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung.⁴⁵

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap

⁴⁴Azhar Arsyad. *Op, Cit*, h. 28

⁴⁵Mohammas Syarif Sumantri. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori Praktik Ditingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, h. 320

terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku.

Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana. Kartun tanpa digambar detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Kalau makna kartun mengena, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama di ingatan.⁴⁶

Luasnya popularitas komik telah mendorong banyak guru bereksperimen dengan medium ini untuk maksud pembelajaran. Sebagai contoh, guru harus menggunakan motivasi potensial dari buku-buku komik, tetapi jangan berhenti hanya sampai disitu saja. Manakala minat telah dibangkitkan cerita bergambar harus dilengkapi oleh materi bacaan, film, gambar tetap (foto), model, percobaan, serta berbagai kegiatan yang kreatif. Peranan pokok dari buku komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa. Penggunaan komik dalam pembelajaran sebaiknya dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif.⁴⁷

⁴⁶Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, h. 45-46

⁴⁷ Mohammas Syarif Sumantri. *Op. Cit*, h. 320-321

2.3 Gambar Media Komik



Adapun kegunaan media komik atau kartun dalam pembelajaran, adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk memotivasi. Sesuai dengan wataknya kartun yang efektif akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa. Ini menunjukkan bahan-bahan kartun bisa menjadi alat motivasi yang berguna dalam kelas.
- 2) Sebagai ilustrasi. Seorang guru melaporkan hasil efektif dari penggunaan kartun-kartun dalam menggambar konsep ilmiah pembelajaran sains. Sebagian dipakai untuk mengemukakan beberapa pertanyaan tentang adanya tidak situasi ilmiah yang dapat digambarkan dalam kartun. Sebagian lagi menggambarkan kesalahan-kesalahan dalam menafsirkan isi yang terkandung dalam kartun. Namun, guru harus selektif dalam

memilih kartun untuk menjaga reaksi lelucon yang murni di antara siswa dan tidak kehilangan perhatian kepada bagian-bagian yang terinci yang tidak ada hubungannya dengan maksud pembuat kartun.⁴⁸

Komik memiliki kelebihan dan kelemahan yaitu sebagai berikut :

- 1) Kelebihan media komik dalam belajar mengajar yaitu :
 - a. Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya
 - b. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
 - c. Dapat mengembangkam minat baca anak dan salah satu bidang studi lainnya
 - d. Seluruh jalan cerita komik menuju satu hal yakni kebaikan atau studi lain.
- 2) Kelemahan media komik yaitu :
 - a. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
 - b. Penyampaian materi pelajaran melalui komik terlalu sederhana.
 - c. Penggunaan media komik hanya efektif diberikan pada peserta didik yang bergaya visual.⁴⁹

⁴⁸*Op. Cit*, h. 319-320

⁴⁹Suci, dkk. 2009. *Media Grafis Media Komik*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia,

B. Penelitian Relevan

Adapun merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah, sebagai berikut :

1. Anggi Tias Pratama (2011) dengan judul : “Pengaruh Pemanfaatan Media Komik Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD Kelas V”. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan sumber belajar media komik lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa yang belajar dengan sumber belajar media buku. Penelitian tersebut berhubungan dengan penelitian yang saya akan lakukan yaitu sama-sama menggunakan media komik, mengetahui hasil belajar IPA Siswa Kelas V, dan adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol, namun perbedaannya yaitu tempat penelitian, jumlah siswa yang diteliti, dan durasi lama membaca siswa.
2. Fitri Apriyanti (2012) dengan judul : “Pengaruh Pemanfaatan Media Komik Matematika Terhadap Hasil Belajar Kelas V SDN 24 Pontianak Tenggara”. Hasil penelitian diperoleh terdapat pengaruh antara media komik terhadap pemahaman konsep matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Penelitian tersebut berhubungan dengan penelitian yang saya akan lakukan yaitu sama-sama menggunakan media komik, mengetahui hasil belajar, dan adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol, namun perbedaannya yaitu tempat penelitian, jumlah siswa yang diteliti, dan mata pelajaran yang diteliti, yaitu peneliti tersebut meneliti pada mata pelajaran matematika sedangkan penelitian saya pada mata pelajaran IPA.

3. Rahmasari Dwimarta (2014) dengan judul : “Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan”. Hasil yang diperoleh dari penelitian dapat disimpulkan bahwa Hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti bahwa media pembelajaran komik memberikan pemahaman konsep matematika lebih baik dibandingkan media pembelajaran gambar pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan bagi siswa kelas V SDN se-Gugus Gajah Mada Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar. Penelitian tersebut berhubungan dengan penelitian yang saya akan lakukan yaitu sama-sama menggunakan media komik, mengetahui hasil belajar, dan adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol, namun perbedaannya yaitu tempat penelitian, jumlah siswa yang diteliti, dan mata pelajaran yang diteliti, yaitu peneliti tersebut meneliti pada mata pelajaran matematika sedangkan penelitian saya pada mata pelajaran IPA.
4. Hengkang Bara Saputro dan Soeharto (2015) dengan judul : “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) telah dihasilkan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif, (2) media komik yang dikembangkan ditinjau dari variabel kualitas aspek media dan aspek materi menurut ahli, menurut guru, dan hasil respon siswa berkategori sangat baik, (3) pembelajaran dengan media komik yang dikembangkan efektif meningkatkan nilai karakter siswa. Penelitian tersebut berhubungan dengan penelitian yang saya akan lakukan yaitu sama-sama menggunakan media komik, namun perbedaannya yaitu kelas penelitian,

peneliti tersebut mengembangkan media komik Berbasis Pendidikan Karakter sedangkan saya meneliti ada atau tidak pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa, dan mata pelajaran peneliti tersebut adalah Tematik-Integratif sedangkan saya mata pelajaran IPA.

5. Emilia Rohmawati Fajrin (2015) dengan judul : “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Tema Indahnya Negeriku Di Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar post test dan hasil belajar pre test kelas eksperimen atau dengan kata lain penggunaan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar kelas eksperimen. Penelitian tersebut berhubungan dengan penelitian yang saya akan lakukan yaitu sama-sama menggunakan media komik, mengetahui hasil belajar, dan adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol, namun perbedaannya yaitu tempat penelitian, jumlah siswa yang diteliti, dan mata pelajaran yang diteliti, yaitu peneliti tersebut meneliti pada mata pelajaran tematik sedangkan penelitian saya pada mata pelajaran IPA.

C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam kelas untuk menyampaikan pesan ajar yang diberikan oleh guru. Ada banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses mengajar. Guru sebagai pihak pemberi pesan kepada peserta didik haruslah dapat memilih atau membuat media yang tepat untuk diberikan kepada peserta didik supaya pesan yang disampaikan dapat diterima secara utuh oleh peserta didik.

Media pembelajaran dengan menggunakan media komik merupakan salah satu media yang dapat membangkitkan minat membaca siswa dalam mempelajari materi yang diberikan oleh guru. Melalui komik pembelajaran siswa diajak berfikir dan memahami materi pelajaran, tidak hanya mendengar, menerima dan mengingat-ingat saja melainkan siswa akan merasakan penasaran dengan cerita yang terdapat di dalam komik serta siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan membaca komik rasa jenuh dalam belajar akan sedikit demi sedikit pudar, dan berubah menjadi rasa senang dan nyaman dalam belajar. Diharapkan penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA menjadikan siswa akan lebih berminat dalam belajar dan pemahaman siswa dalam materi IPA juga akan meningkatkan yaitu dapat memperbaiki hasil belajar.

D. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah Hipotesis alternatif (H_a) dan Hipotesis nol. Hipotesis alternatif merupakan hipotesis yang hasilnya diharapkan menjadi dan (H_0) merupakan hipotesis yang hasilnya tidak diharapkan terjadi.⁵⁰

Berdasarkan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan antara media komik terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MIS Bidayatul Hidayah Tembung Pasar VII Kecamatan Percut Sei Tuan.

$H_0 \neq$ Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara media komik terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MIS Bidayatul Hidayah Tembung Pasar VII Kecamatan Percut Sei Tuan.

⁵⁰*Ibid*, h. 97

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan dan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experiment*.

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁵¹

Penelitian *Quasi Eksperiment* (eksperimen semu) yaitu penelitian yang mendekati penelitian eksperimen dimana tidak mungkin mengadakan kontrol secara penuh terhadap variabel-variabel yang relevan. Desain dalam penelitian ini, variabel bebas (X) diklasifikasikan menjadi 2 (dua) sisi, yaitu Media Komik IPA (A₁) dan Media Buku Paket Pelajaran IPA (A₂), sedangkan variabel terikatnya (Y) adalah hasil belajar IPA siswa (B). Berikut rancangan atau design yang digunakan dalam penelitian ini:

⁵¹Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta, h. 14

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Media Pembelajaran	Media Komik IPA (A ₁)	Media Buku Paket Pelajaran IPA (A ₂)
Hasil Belajar		
Hasil Belajar IPA (B)	A ₁ B	A ₂ B

Keterangan :

- 1) A₁B Hasil belajar IPA siswa yang diajar dengan menggunakan media komik
- 2) A₂B Hasil belajar IPA siswa yang diajar dengan Media Buku Paket Pelajaran

Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas VA yang dijadikan kelas eksperimen dan VB yang menjadi kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan seperti kelas eksperimen. Pada kedua kelas diberikan materi yang sama. Dimana untuk kelas eksperimen (VA) diberi perlakuan menggunakan Media Komik IPA dan untuk kelas kontrol (VB) diberi perlakuan menggunakan Media Buku Paket Pelajaran IPA. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif IPA siswa yang diperoleh dari tes (pos-test).

B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵² Populasi ini sering juga disebut

⁵²Sugiyono.*Op, Cit*, h. 117

dengan universe. Anggota populasi dapat berupa benda hidup maupun benda mati, dan manusia.⁵³

Populasi yang diteliti dalam penelitian ini adalah keseluruhan kelas V MIS Bidayatul Hidayah Tembung. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini berjumlah 62 siswa.

Tabel 3.2 Jumlah Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
V A	10	21	31
V B	15	16	31
Jumlah			62

Sumber: Tata Usaha MIS Bidayatul Hidayah Tembung

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁵⁴ Adapun sampel yang diambil pada penelitian ini adalah keseluruhan populasi yaitu berjumlah 62 siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VA yang berjumlah 31 siswa dan VB berjumlah 31 siswa.

Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili) keadaan populasi yang sebenarnya, maka agar dapat diperoleh sampel yang cukup representatif digunakan teknik sampel total atau *Total Sampling*. Teknik *Total Sampling* merupakan keseluruhan objek penelitian yang dapat dijangkau oleh peneliti atau objek populasi kecil dan keseluruhan populasi

⁵³Syahrum dan Salim. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media, h. 113

⁵⁴*Op, Cit*, h. 118

merangkap sebagai sampel penelitian.⁵⁵ Karena jumlah populasi tidak mencapai 100 maka digunakan teknik *Total Sampling*.

Maka sampel yang diteliti ada dua kelas yaitu kelas VA menjadi kelas eksperimen dan diberikan tindakan Penggunaan Media Komik IPA dan V B yang menjadi kelas kontrol (pembanding) pada penelitian ini yang diberikan menggunakan Media buku paket pelajaran IPA.

C. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari persepsi terhadap penggunaan istilah dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Media komik adalah media yang dapat digunakan guru agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa terutama minat membaca buku pelajaran IPA. Sehingga para siswa merasa lebih tertarik membaca buku. Karena dalam media komik ini, terdapat cerita-cerita bergambar kartun. Kartun adalah gambar yang sangat disukai anak-anak usia madrasah ibtidaiyah
2. Hasil belajar IPA merupakan hasil yang dicapai siswa melalui tes hasil belajar IPA baik selama proses maupun pada akhir pembelajaran.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁵⁶

⁵⁵Burhan Bungin. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif. Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Prenada Media Group, h. 101

⁵⁶Sugiyono. *Op, Cit*, h. 308

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam sebuah penelitian. Instrumen yang baik akan mempengaruhi kualitas dari penelitian. Instrumen sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya.⁵⁷ Untuk mendapatkan hasil yang relevan, teknik serta instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal katanya dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Didalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Dokumentasi digunakan dalam penelitian bersifat tersier atau tambahan karena sebagai penambah kelengkapan data.⁵⁸

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nama-nama siswa dan hasil belajar siswa kelas V MIS Bidayatul Hidayah Tembung, letak geografis madrasah, sarana-prasarana madrasah, tenaga pendidik disekolah, RPP guru dengan Kompetensi Dasar Daur Air yang digunakan pada kelas Eksperimen dan Kontrol. Instrumen dari dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan lembar data/ daftar data yang dibutuhkan dalam penelitian, yang didapatkan dari MIS Bidayatul Hidayah Tembung. Lembar daftar data atau berkas dokumentasi terlampir.

⁵⁷Sri Sumarni. *Ibid*, h. 136

⁵⁸Rudi Susilana. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, h. 198

b. Tes

Tes merupakan salah satu bentuk instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kompetensi inti 3 dimensi pengetahuan.⁵⁹ Teknik pengumpulan data yang tepat untuk digunakan peneliti dalam menilai hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Seituan adalah dengan tes. Pada dasarnya tes merupakan instrumen atau alat untuk mengukur perilaku atau kinerja seseorang. Alat ukur tersebut berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada masing-masing subyek yang menuntut penemuan tugas-tugas kognitif.⁶⁰ Tes digunakan dalam penelitian bersifat primer karena tes merupakan data utama pada penelitian ini.

Instrumen tes untuk mengukur hasil belajar IPA siswa kelas V MIS Bidayatul Hidayah Tembung dari segi kognitif yakni berupa lembar tes berbentuk soal *Multiple Choice* atau Pilihan berganda sebanyak 10 butir soal. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar IPA siswa baik di kelas eksperimen (mendapat perlakuan penggunaan Media Komik IPA maupun di Kelas Kontrol penggunaan Media Buku Paket Pelajaran IPA. Tes ini diberikan pada awal (*Pre test*) dan akhir (*Post test*) mengajar di kelas pada materi Daur Air.

a. Tes Awal (*Pre test*)

Tes awal diberikan kepada siswa sebelum perlakuan diberikan kepada siswa. Adapun tujuan tes awal ini diberikan kepada siswa adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui kesamaan hasil belajar (homogenitas) kedua kelompok (kelas kontrol dan kelas eksperimen).
- 2) Untuk menentukan tingkat pengetahuan awal siswa.

⁵⁹Nurmawati. 2014. *Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media, h. 115

⁶⁰Syahrum dan Salim. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media, h. 141

- 3) Untuk meyakinkan bahwa siswa belum pernah mempelajari pengetahuan dari materi Daur Air yang akan diajarkan.

b. Tes Akhir (*Post test*)

Tes akhir diberikan kepada siswa setelah siswa selesai mengikuti proses pembelajaran. Isi soal pada tes akhir adalah sama dengan isi soal yang diberikan pada tes awal. Adapun tes akhir memiliki tujuan sebagai berikut :

- 1) Melihat apakah terdapat perbedaan pada skor tes awal dan tes akhir yang menunjukkan adanya hasil belajar dari perlakuan yang diberikan.
- 2) Melihat seberapa jauh perbedaan hasil belajar siswa dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang telah diberikan perlakuan penggunaan media yang berbeda.

Indikator penilaian ranah kognitif hasil belajar IPA pada tes ini mengacu pada taksonomi Bloom yang meliputi:⁶¹

1. Pengetahuan/ Pengenalan (C₁)
2. Pemahaman (C₂)
3. Aplikasi (C₃)
4. Analisis (C₄)
5. Mengevaluasi (C₅)
6. Mencipta (C₆)

⁶¹Suharsimi Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, h.

**3.3 Tabel Kisi-Kisi Soal Tes IPA Materi Daur Air Siswa Kelas V
MIS Bidayatul Hidayah Tembung**

No	Kompetensi Dasar	Indikator Materi	Indikator Penilaian	Nomor Soal	Jumlah
1.	7.4. Mendeskripsikan proses daur air dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhinya.	1. Menyebutkan pengertian daur air	C ₁	1	1
		2. Menjelaskan skema daur air di alam	C ₂	3,4,6,11, 15,17,18 ,19,23, 29	10
		3. Menyebutkan kegunaan air dan cara menghemat air	C ₁	5,7, 12,13, 16,20,22 ,27,28	9
		4. Menggambarkan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi daur air	C ₄	8,9,21, 25,26,30	6
		5. Menyebutkan aktifitas manusia yang dapat mengganggu daur air	C ₃	2,10,14, 24	4

Keterangan:

1. Pengetahuan/ Pengenalan (C₁)
2. Pemahaman (C₂)
3. Aplikasi (C₃)
4. Analisis (C₄)
5. Mengevaluasi (C₅)
6. Mencipta (C₆)

Untuk mengetahui keabsahan tes maka sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data terlebih dahulu divalidkan kepada Bapak/Ibu dosen dan Bapak/Ibu guru bidang studi IPA.

Agar memenuhi kriteria alat evaluasi penilaian yang baik yakni mampu mencerminkan kemampuan yang sebenarnya dari tes yang dievaluasi, maka alat evaluasi tersebut harus memiliki kriteria sebagai berikut.

1. Validitas Tes

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk apa yang seharusnya diukur.⁶² Perhitungan validitas butir tes menggunakan rumus *Korelasi product moment* angka kasar dan kemudian dilanjutkan dengan pengujian Guilfort. Rumus *Korelasi Product moment*, yaitu:⁶³

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

Keterangan:

x = Skor butir

y = Skor total

r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor butir dan skor total

N = Banyak siswa

Kriteria pengujian validitas adalah setiap item valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$, r_{tabel} diperoleh dari nilai kritis *r product moment* dan juga dengan menggunakan formula Guilfort yakni setiap item dikatakan valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$.

168 ⁶²Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, h.

⁶³*Op, Cit*, h. 255

Siswa kelas VIA MIS Bidayatul Hidayah Tembung yang berjumlah 25 siswa dijadikan sebagai validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan untuk tes hasil belajar kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Siswa kelas VI dijadikan sebagai validator karena siswa tersebut telah mempelajari materi Daur Air di kelas V dan dapat dijadikan subjek untuk memvalidkan soal tes.

2. Reliabilitas Tes

Suatu alat ukur disebut memiliki reliabilitas yang tinggi apabila instrumen itu memberikan hasil pengukuran yang konsisten.⁶⁴ Untuk menguji reliabilitas tes digunakan rumus Kuder Richardson sebagai berikut:⁶⁵

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes

n = Banyak soal

p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

S^2 = Varians total yaitu varians skor total

Adapun kriteria reabilitas suatu tes adalah sebagai berikut:

⁶⁴Syahrum dan Salim . *Op*, Cit, h. 134.

⁶⁵Suharsimi Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta : Bumi Aksara, h. 115.

Tabel 3.4 Kriteria Reabilitas Suatu Tes

No	Indeks Reabilitas	Klasifikasi
1	$0,0 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
2	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
4	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
5	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi

Untuk mencari varians total digunakan rumus sebagai berikut:⁶⁶

$$S^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

S^2 = Varians total yaitu varians skor total

$\sum y$ = Jumlah skor total (seluruh item)

3. Tingkat kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar.⁶⁷ Untuk mendapatkan indeks kesukaran soal digunakan rumus yaitu:⁶⁸

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

⁶⁶Indra Jaya. 2013. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung : Citapustaka Media Perintis, h. 100.

⁶⁷Suharsimi Arikunto. *Op, Cit*, h. 222.

⁶⁸*Op, Cit*, h. 223.

Hasil perhitungan indeks kesukaran soal dikonsultasikan dengan ketentuan dan diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Indeks Kesukaran Soal

Besar P	Interpretasi
$0,00 \leq P < 0,30$	Terlalu sukar
$0,30 \leq P < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq P < 1,00$	Terlalu mudah

4. Daya Pembeda Soal

Untuk menentukan daya pembeda, terlatih dahulu skor dari peserta tes diurutkan dari skor tinggi sampai skor terendah. Kemudian diambil 50 % skor teratas sebagai kelompok atas dan 50 % skor terbawah sebagai kelompok bawah.

Untuk menghitung daya pembeda soal digunakan rumus yaitu:⁶⁹

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Daya Pembeda soal atau Indeks diskriminasi

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

⁶⁹*Op, Cit, h. 232*

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingat, P sebagai indeks kesukaran)

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.6 Indeks Daya Pembeda

No	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0,0- 0,20	Jelek (<i>poor</i>)
2	0,21- 0,40	Cukup (<i>satisfactory</i>)
3	0.41- 0,70	Baik (<i>good</i>)
4	0,71 – 1,00	Baik sekali (<i>excellent</i>)

E. Analisis Data

Analisis data digunakan pada penelitian ini adalah pengujian hipotesis statistik. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, pada kelompok-kelompok data dilakukan pengujian normalitas, untuk kebutuhan uji normalitas ini digunakan teknik analisis *Liliefors*, sedangkan pada analisis uji homogenitas digunakan teknik analisis dengan perbandingan varians. Pengujian hipotesis statistik digunakan uji t-test yang digunakan untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya dapat diterima atau tidak.

1. Menghitung rata-rata (Mean) skor dengan rumus:⁷⁰

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Dimana :

\bar{X} : Mean (rata-rata)

⁷⁰Indra Jaya. 2013. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media Perintis, h. 83

X_i : Nilai X ke i sampai ke n

N : Jumlah Individu

2. Menghitung Varians dan Standar Deviasi (Simpangan Baku)

Menghitung varians penelitian dengan rumus :⁷¹

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

Standar deviasi dapat dicari dengan rumus :⁷²

$$S = \sqrt{\frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}}$$

3. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah skor tes berdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas *Liliefors*, langkah-langkahnya sebagai berikut :⁷³

a. Mencari bilangan baku

Untuk mencari bilangan baku, digunakan rumus:

$$Z_1 = \frac{X_{1-x}}{SD}$$

Keterangan:

x = Rata-rata sampel

S = Simpangan baku (standar deviasi)

b. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku kemudian hitung peluang $F_{(z_i)} = P(Z \leq Z_i)$

⁷¹Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito, h. 95

⁷²Suharsimi Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, h.289

⁷³Indra Jaya. *Op, Cit*, h. 252-253

c. Menghitung Proporsi $F_{(z_i)}$ yaitu:

$$S_{(z_i)} = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n}{n}$$

d. Menghitung selisih $F_{(z_i)} - S_{(z_i)}$, kemudian harga mutlaknya

e. Bandingkan L_0 dengan L_{tabel} . Ambillah harga paling besar disebut L_0 untuk menerima atau menolak hipotesis. Kita bandingkan L_0 dengan L yang diambil dari daftar untuk taraf nyata 0,05 atau 5% dengan kriteria:

- 1) Jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$ maka data berasal dari populasi berdistribusi normal.
- 2) Jika $L_0 \geq L_{\text{tabel}}$ maka data berasal dari populasi tidak berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini adalah melakukan perbandingan varians terbesar dengan varians terkecil. Untuk pengujian homogenitas dengan rumus :

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Nilai F_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan nilai F_{tabel} yang diambil dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = $n-1$ dan dk pembilang = $n-1$. Dimana n pada dk penyebut berasal dari jumlah sampel varians terbesar, sedangkan n pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Kriteria membandingkan adalah jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti varians homogen. Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau varians tidak homogen.⁷⁴

⁷⁴Op, Cit, h. 261

5. Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap hasil belajar IPA siswa pada materi Daur Air dilakukan dengan uji t pada taraf signifikan = 0,05 atau 5 % dimana pengujian ini digunakan untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya dapat diterima atau tidak. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap hasil belajar IPA siswa.

Hipotesis yang akan diuji adalah:

$H_a : \mu_1 = \mu_2$ (Terdapat pengaruh media komik terhadap hasil belajar IPA)

$H_0 : \mu_1 \neq \mu_2$ (Tidak terdapat pengaruh media komik terhadap hasil belajar IPA)

Kriteria pengujian yang berlaku ialah : H_0 jika $t < t_{hitung}$, dimana $t^{1-\alpha}$ didapat dari daftar distribusi t dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dan peluang $(t_{1-\alpha})$ dan $\alpha = 0,05$ atau 5 %. Jika t mempunyai harga-harga lain H_0 ditolak.

Bila data penelitian berdistribusi normal dan homogen maka untuk menguji hipotesis menggunakan uji t dengan rumus Separated varian yaitu :⁷⁵

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{Dengan: } S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Dimana : n_1 : Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 : Jumlah sampel kelas kontrol

t : Harga t hasil perhitungan

\bar{x}_1 : Selisih nilai pos-tes dengan pre-tes pada kelas eksperimen

⁷⁵Op, Cit, h 273

\bar{x}_2 : Selisih nilai pos-tes dengan pre-tes pada kelas kontrol

S_1^2 : Variansi selisih nilai pos-test dengan pre-test pada kelas eksperimen

S_2^2 : Variansi selisih nilai pos-test dengan pre-test pada kelas Kontrol

S^2 : Variansi gabungan

Kriteria pengujian hipotesis :

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_0 diterima dan H_a ditolak.

F. Prosedur Penelitian

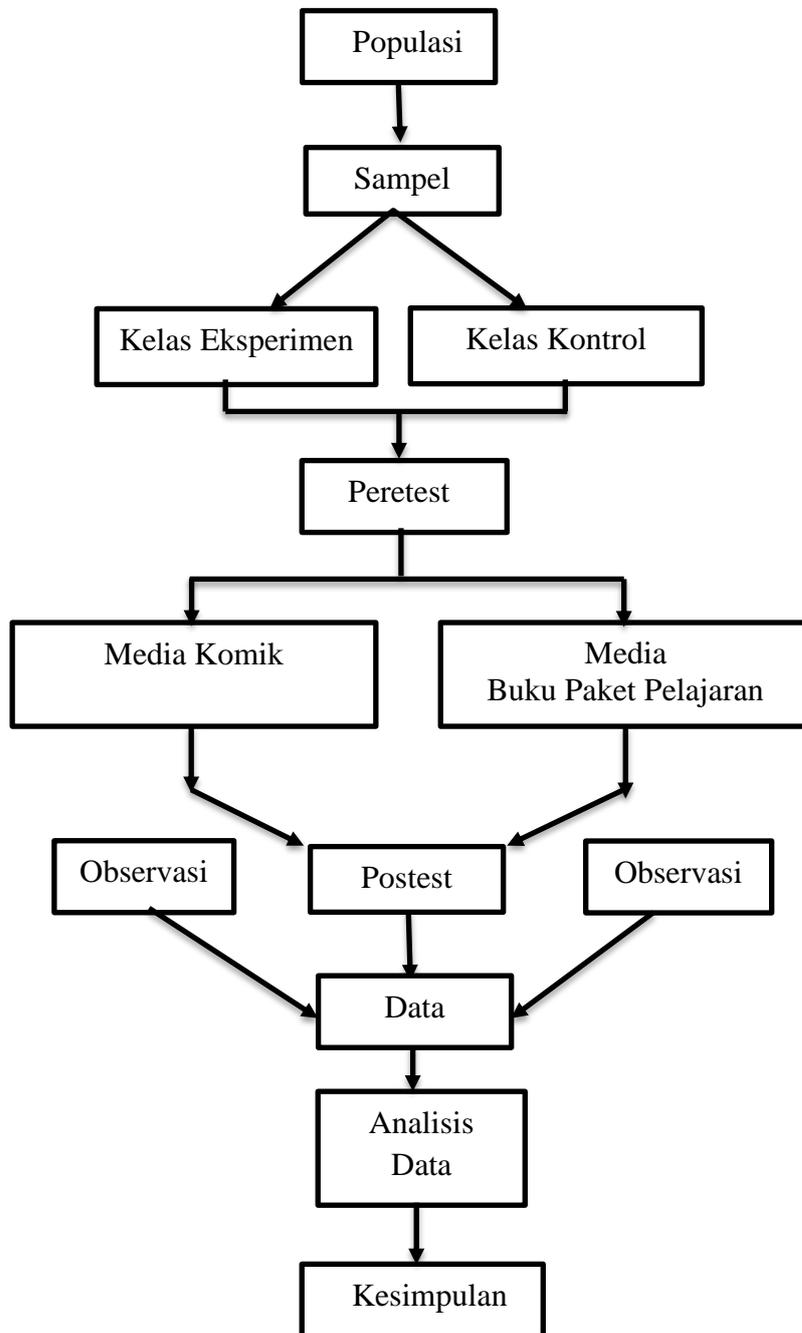
- a. Langkah-langkah kelas eksperimen sebagai berikut :
 1. Menentukan populasi dan sampel penelitian
 2. Menentukan kelas VA menjadi kelas eksperimen
 3. Kelas eksperimen diberikan pretest tentang materi daur air, dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum materi diajarkan
 4. Kelas eksperimen diberikan tindakan penggunaan media komik dengan materi daur air
 5. Kelas eksperimen diberikan postes tentang materi daur air, dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah materi diajarkan
 6. Setelah mengetahui hasil pretes dan postes diperoleh data primer yang menjadi data utama penelitian
 7. Menganalisis data

8. Menyimpulkan hasil penelitian.

b. langkah-langkah kelas kontrol sebagai berikut :

1. Menentukan populasi dan sampel penelitian
2. Menentukan kelas VB menjadi kelas eksperimen
3. Kelas kontrol diberikan pretest tentang materi daur air, dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum materi diajarkan. Kelas kontrol diberi pretes dengan soal yang sama dengan kelas eksperimen
4. Kelas kontrol diberikan tindakan penggunaan media buku paket pelajaran dengan materi yang sama yaitu daur air
5. Kelas kontrol diberikan postes tentang materi daur air, dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah materi diajarkan
6. Setelah mengetahui hasil pretes dan postes diperoleh data primer yang menjadi data utama penelitian
7. Menganalisis data
8. Menyimpulkan hasil penelitian.

3.7 Gambar Skema Prosedur Penelitian



BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan

1. Temuan Umum Penelitian

a. Gambaran Umum Madrasah

Penelitian ini dilakukan di MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Jalan Makmur Gang Ujung Batu Sambirejo Timur, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Madrasah yang dikepalai oleh bapak Bolon S, Ag ini memiliki jumlah guru yaitu 20 guru dan jumlah siswa 568 siswa. Status bangunan madrasah adalah yayasan dan memiliki akreditasi B (Baik).

MIS Bidayatul Hidayah memiliki titik koordinat lintang 3.5897 dan bujur 98.766 yang terletak di Desa Sambirejo Timur Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang dan berada di lingkungan pemukiman masyarakat, yang masyarakatnya Homogen (bermacam-macam suku) tidak ada suku yang bermayoritas, masyarakat berpenghasilan dari berdagang dan bertani sebagian juga sebagai tukang bangunan, dan kerja di pabrik yang pada umumnya penghasilan masyarakat menengah kebawah.

Wilayah madrasah juga berbatasan dengan perkebunan PTPN II dan juga berbatasan dengan kota medan Lingkungan sekitar madrasah merupakan ramah lingkungan, terdapat rumah tetangga di samping madrasah, disekitar madrasah juga termasuk prasarana yang lengkap

sebagai sarana teknologi sehingga mempermudah siswa dalam memperoleh informasi dari pelajaran yang diberikan oleh guru.

Secara geografis MIS Bidayatul Hidayah terletak 50 M yang tidak jauh dari jalan raya Makmur gang ujung batu sehingga mudah untuk ditemukan oleh masyarakat yang ingin mengetahui letak MIS Bidayatul Hidayah, didesa Sambirejo Timur juga merupakan tempat pendidikan mulai dari TK, SD/MIS, sehingga mempermudah siswa dalam melanjutkan pendidikannya di sekolah lanjutannya.

Madrasah Ibtidaiyah Swasta Bidayatul Hidayah merupakan madrasah yang sudah berdiri sejak 17 Juli 2004 dengan Nomor SK Pendirian 1454 tanggal 27 juli 2010 dan tanggal SK Pendirian 02 Juli 2010 MIS Bidayatul Hidayah terletak di dusun dahlia V Desa Sambirejo Timur Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.

Pada tahun 1990 sampai dengan tahun 2002 wilayah madrasah masih ber Kabupaten Deli Serdang, pada tahun 2002 terjadinya pemekaran Kabupaten antara Deli Serdang. Selain itu, bangunan madrasah yang didirikan dengan hak milik yayasan tersebut masih seadanya yang dibangun dengan satu ruangan kelas saja karna biaya yang kurang memadai, seiring dengan berjalannya pendidikan. Madrasah Ibtidaiyah Swasta Bidayatul Hidayah menjadi pusat pendidikan islam bagi anaknya untuk di percayakan ke MIS Bidayatul Hidayah sehingga dapatlah terbangun gedung yang bagus serta sarana dan prasarana yang baik untuk mendukung aktivitas belajar siswa.

Visi dan Misi Madrasah yaitu :

1) Visi Madrasah

“Meningkatkan kualitas pendidik dan peserta didik secara profesional beriman dan berakhlakul karimah”.

2) Misi Madrasah

- a) Disiplin pendidik dan peserta didik
- b) Pembinaan mental, spiritual, dan akhlak
- c) Manajemen yang bermutu
- d) Pelaksanaan kegiatan ibadah secara rutinitas
- e) Pelaksanaan kurikulum tepat waktu

b. Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 12 Februari s.d 12 April 2018. Dengan rincian yaitu tanggal 12 Februari mendatangi sekolah dan meminta izin untuk melakukan penelitian di sekolah MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan. Selanjutnya pada tanggal 22 Februari melakukan seminar proposal. Selanjutnya pada tanggal 16 Maret 2018 memasukkan surat izin penelitian ke sekolah. Kemudian pada tanggal 28 s.d 31 Maret melakukan aplikasi pembelajaran ke kelas yaitu mengajar dua kali pertemuan di kelas eksperimen dan dua kali pertemuan di kelas kontrol. Alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 2 x 35 menit (2 jam pelajaran). Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah daur air. Terakhir tanggal 12 April meminta tanda tangan RPP kepada guru kelas VA dan guru kelas VB, tanda tangan kepala sekolah, dan meminta surat balasan penelitian.

Sebelum melakukan aplikasi pembelajaran menggunakan media komik peneliti harus menyusun instrumen tes berupa soal-soal pre test dan post test. Selanjutnya tes harus divalidasikan kepada dosen ahli dan siswa kelas VIA untuk mengetahui soal-soal yang layak dijadikan instrumen dalam penelitian. Dalam penelitian ini ibu Husnarika Febriani, S.Si, M.Pd sebagai validator dosen ahli untuk memvalidasi tes yang akan digunakan pada tes hasil belajar IPA siswa. Dari hasil perhitungan validasi tes dengan rumus *Korelasi Product Momen* ternyata dari 30 soal dalam bentuk pilihan ganda yang diujikan dinyatakan 18 soal valid dan 12 soal tidak valid.

Setelah perhitungan validasi diketahui maka selanjutnya dilakukan perhitungan reliabilitas. Diketahui bahwa instrumen soal dinyatakan reliabel dengan kriteria sangat tinggi. Selanjutnya adalah menghitung daya beda tiap soal. Setelah dilakukan perhitungan daya pembeda soal. Terdapat 16 soal dengan kriteria baik, 6 soal dengan kriteria cukup, dan 8 soal dengan kriteria jelek. Kemudian terakhir adalah dengan menghitung tingkat kesukaran dari tiap soal. Dari hasil perhitungan tingkat kesukaran soal maka soal dinyatakan 2 soal dengan kategori terlalu sukar, 16 soal dengan kategori sedang, dan 12 soal dengan kategori terlalu mudah.

Dari hasil perhitungan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal maka peneliti menyatakan 10 soal yang akan diujikan pada tes hasil belajar IPA siswa.

2. Temuan Khusus

a. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pre test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 10 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan media komik. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 10 soal dengan penilaian menggunakan skala 100.

Hasil pre test dan post test pada kelas eksperimen disajikan pada tabel 4.1 berikut :

Tabel 4.1. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen

Statistik	Pre Test	Post Test
Jumlah Siswa	31	31
Jumlah Soal	10	10
Jumlah Nilai	1560	2670
Rata-rata	50,32	86,13
Standar Deviasi	15,16	11,16
Varians	229,892	124,516
Nilai Maksimum	70	100
Nilai Minimum	30	70

Tabel diatas menunjukkan bahwa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pre test sebesar 50,32 dengan standar deviasi 15,16 dan setelah diajarkan dengan menggunakan media

komik, diperoleh rata-rata nilai post test sebesar 86,13 dengan standar deviasi 11,16.

b. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Siswa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pre test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 10 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan media buku paket pelajaran IPA. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 10 soal dengan penilaian menggunakan skala 100.

Hasil pre tes dan post test pada kelas kontrol disajikan pada tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol

Statistik	Pre Test	Pos Test
Jumlah Siswa	31	31
Jumlah Soal	10	10
Jumlah Nilai	1100	2170
Rata-rata	35,48	70,00
Standar Deviasi	17,48	12,38
Varians	305,591	153,333
Nilai Maksimum	60	90
Nilai Minimum	10	50

Tabel diatas menunjukkan bahwa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pre test sebesar 35,48 dengan standar

deviasi 17,48 dan setelah diajarkan dengan menggunakan media buku paket pelajaran IPA, diperoleh rata-rata nilai post test sebesar 70,00 dengan standar deviasi 12,38.

c. Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa

1) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data menggunakan uji normalitas dengan galat baku yang dimaksudkan untuk mengetahui apakah data-data hasil penelitian memiliki sebaran yang berdistribusi normal. Sampel berdistribusi normal jika dipenuhi $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf $\alpha = 0,05$.

Hasil uji normalitas data secara ringkas dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.3. Ringkasan Tabel Uji Normalitas Data

Kelas	Data	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Ekperimen	Pre test	31	0,137	0,159	Berdistribusi Normal
	Pos test		0,152	0,159	Berdistribusi Normal
Kontrol	Pre test	31	0,157	0,159	Berdistribusi Normal
	Pos test		0,157	0,159	Berdistribusi Normal

Dengan demikian, dari tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa data pre-test dan pos-test kedua kelompok siswa yang disajikan sampel penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau dapat mewakili populasi yang lainnya. Untuk

pengujian homogenitas digunakan uji kesamaan kedua varians yaitu uji F pada data pre tes dan pos tes pada kedua sampel.

Untuk pre test, diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,329 < 1,841$ pada taraf $\alpha = 0,05$ atau 5 %, sedangkan untuk post test diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,231 < 1,841$ pada taraf $\alpha = 0,05$ atau 5 %. Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen.

3) Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa untuk data hasil belajar kedua sampel memiliki sebaran yang berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan pada data post test dengan menggunakan uji t. Adapun hasil pengujian data post test kedua kelas disajikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 4.4. Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis

No	Nilai Statistika	Kelas		t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
		Eksperimen	Kontrol			
1	Rata-rata	86,13	70,00	5,387	2,000	Ha Diterima
2	Standar Deviasi	11,16	12,38			
3	Varians	124,516	153,333			
4.	Jumlah Sampel	31	31			

Tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis pada data post test diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,387 > 2,000$ sekaligus menyatakan terima H_a dan tolak H_0 pada taraf $\alpha = 0,05$ atau 5% yang

berarti “Terdapat pengaruh yang signifikan antara media komik terhadap hasil belajar IPA”.

B. Pembahasan

Penggunaan komik pada mata pelajaran IPA yaitu komik berperan sebagai media yang digunakan untuk menyampaikan proses daur air dan cara menghemat air kepada siswa agar mudah dipahami. Penggunaan komik dalam pelaksanaan pembelajaran adalah pada kegiatan eksplorasi yaitu siswa menggali informasi tentang proses daur air dan cara menghemat air dengan membaca komik. Penggunaan media komik dilakukan pada kelas eksperimen (VA) yang jumlah siswa sebanyak 31 siswa, sedangkan kelas kontrol (VB) yang berjumlah siswa sebanyak 31 siswa dengan menggunakan media buku paket pembelajaran.

Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas diberikan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 50,32 dan untuk kelas kontrol adalah 35,48. Berdasarkan varians yang sama atau homogen.

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran dengan media yang berbeda pada materi daur air. Siswa pada kelas eksperimen (VA) diberi perlakuan dengan media komik dan siswa pada kelas kontrol (VB) diberi perlakuan dengan media buku paket. Setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada akhir pertemuan setelah materi selesai diajarkan, siswa diberikan *post test* untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (*post test*). Pada kelas eksperimen (VA) dengan menggunakan media komik IPA diperoleh rata-rata *post test* 86,13 sedangkan kelas kontrol (VB) dengan menggunakan media buku paket pembelajaran IPA diperoleh rata-rata *post test* 70,00. Berdasarkan hasil rata-rata *post test* bahwa pembelajaran menggunakan media komik memiliki hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan uji statistik t pada data post test bahwa diperoleh H_0 ditolak pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 31 + 31 - 2 = 60$. Maka harga $t_{(0,05;60)} = 2,000$. Dengan demikian nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,387 > 2,000$. Hal ini dapat ditarik kesimpulan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara media komik terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan”

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan Media komik di kelas V MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan yaitu pada kelas eksperimen (VA) pada mata pelajaran IPA materi daur air. Peran komik adalah sebagai media yang digunakan untuk menyampaikan proses daur air dan cara menghemat air kepada siswa agar mudah dipahami. Penggunaan komik dalam pelaksanaan pembelajaran adalah pada kegiatan eksplorasi yaitu siswa menggali informasi tentang proses daur air dan cara menghemat air dengan membaca komik.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (*post test*). Pada kelas eksperimen (VA) dengan menggunakan media komik IPA diperoleh rata-rata *post test* 86,13 sedangkan kelas kontrol (VB) dengan menggunakan media buku paket pembelajaran IPA diperoleh rata-rata *post test* 70,00. Berdasarkan hasil rata-rata *post test* bahwa pembelajaran menggunakan media komik memiliki hasil belajar yang lebih baik.
3. Berdasarkan uji statistik t pada data *post test* bahwa diperoleh media komik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa materi daur air kelas V di MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,387 > 2,000$

(n=31) dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% yang menyatakan terima H_a dan tolak H_0 .

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti ingin memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, sekolah disarankan agar menggunakan media komik secara berkesinambungan.
2. Bagi guru, guru disarankan agar menggunakan media komik dalam pembelajaran agar siswa semangat belajar, berminat untuk membaca, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa, siswa diharapkan semangat belajar dan berminat untuk membaca.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan penelitian selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Bakar, Rosdiana. 2009. *Pendidikan Suatu Pengantar*. Bandung: Citapustaka Media Perintis
- Al-Kaffah. 2012. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*
- Al-Rasyidin dan Nur Nasution, Wahyuddin. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing
- Anitah, Sri. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Apriyanti, Fitri. 2012. *Pengaruh Pemanfaatan Media Komik Matematika Terhadap Hasil Belajar Kelas V SDN 24 Pontianak Tenggara*. [Http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/450](http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/450)
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Ayu Tri Agustina, I Gusti dan Tika, I Nyoman. 2013. *Konsep Dasar IPA Aspek Fisika dan Kimia*. Yogyakarta: Ombak (Anggota Ikapi)
- Bahri Djamarah, Syaiful dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bara Saputro, Henggang dan Soeharto. 2015. *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD*. [Https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/download/4065/3520](https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/download/4065/3520)
- Bungin, Burhan. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif. Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas
- Djojosoediro, Wasih. 2007. *Kurikulum IPA SD (KTSP)*. [Http://pjjpgsd.unesa.ac.id/dok/2.Modul-2-Kurikulum%20IPA.pdf](http://pjjpgsd.unesa.ac.id/dok/2.Modul-2-Kurikulum%20IPA.pdf)
- Dwimarta, Rahmasari. 2014. *Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan*. [Http://download.portalgaruda.org/article.php?article=151562&va=4065](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=151562&va=4065)
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia

- Hasan, Alwi, dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan nasional Balai Pustaka
- Jaya, Indra. 2013. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media Perintis
- Mahnun, Nunu. 2014. *Media dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Nashiruddin Al Albani, Muhammad. 2012. *Ringkasan Shahih Bukhari Jilid 1*. Jakarta: PUSTAKA AZZAM
- Nizar, Samsul dan Efendi Hasibuan, Zainal. 2011. *Hadis Tarbawi Membangun Kerangka Pendidikan Ideal Perspektif Rasulullah*. Jakarta: Kalam Mulia
- Nurmawati. 2014. *Evaluasi Pendidikan Islami*. Bandung: Citapustaka Media
- Purba, Edwar dan Yusnadi. 2015. *Filsafat Pendidikan*. Medan: UNIMED Press
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Rohmawati Fajrin, Emilia. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Tema Indahnya Negeriku Di Sekolah Dasar*. jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/19510/18/article.doc, diakses tanggal 01 Februari 2018
- Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGarafindo Persada
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Suci, dkk. 2009. *Media Grafis Media Komik*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia
- Sumarni, Sri. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Insan Madani
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: KENCANA MEDIA GROUP
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2012. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Susilana, Rudi. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI

- Susilana, Rudi dan Riyana, Cipi. 2016. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima
- Syahrum dan Salim. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media
- Syarif Sumantri, Mohamad. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Tias Pratama, Anggi. 2011. *Pengaruh Pemanfaatan Media Komik Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD Kelas V*. Digilib.unimed.ac.id/view/creators/Pratama=Aanggi_Tias=3A.html
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Wisudawati, Widi dan Sulistyowati, Eka. 2015. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara