

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MUATAN MATEMATIKA KELAS II SDN 8
CAKRANEGARA TAHUN PELAJARAN 2023/2024**



Oleh

Luthfia Nurrahma Aulia
NIM.190106093

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
MATARAM
2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MUATAN MATEMATIKA KELAS II DI SDN 8
CAKRANEGARA TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Skripsi
Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Mataram
untuk melengkapi persyaratan mencapai gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh
Luthfia Nurrahma Aulia
NIM 190106093

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
MATARAM
2024

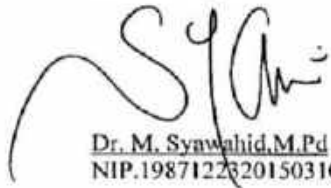


PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Luthfia Nurrahma Aulia, NIM 190106093 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muntan Matematika Kelas II SDN 8 Cakranegara Tahun Pelajaran 2023/2024" telah memenuhi syarat dan disetujui untuk di uji.

Disetujui pada tanggal: 14/12/2023

Pembimbing 1


Dr. M. Syawahid, M.Pd
NIP.198712232015031006

Pembimbing 2


Djuita Hidayati, M.Pd
NIP.1989069201902013

NOTA DINAS PEMBIMBING

Mataram, 19 Desember 2023

Hal : Ujian Skripsi

Yang Terhormat
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Di Mataram

Assalamu'alaikum, Wr, Wb.

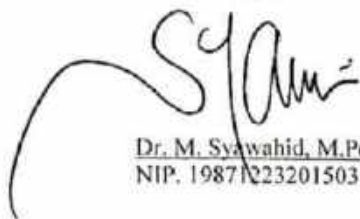
Dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi, kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama Mahasiswi : Luthfia Nurrahma Aulia
NIM : 190106093
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Matematika Kelas II di SDN 8 Cakranegara Tahun Pelajaran 2023/2024

Telah memenuhi syarat untuk diajukan dalam sidang *munaqasyah* skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram. Oleh karena itu, kami berharap agar skripsi ini dapat di-*munaqasyah*-kan.

Wassalamu'alaikum, Wr, Wb.

Pembimbing I,



Dr. M. Syawahid, M.Pd.
NIP. 198712232015031006

Pembimbing II,



Djurita Hidayati, M.Pd.
NIP. 1989069201902013

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Luthfia Nurrahma Aulia
NIM : 190106093
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Matematika Kelas II di SDN 8 Cakranegara Tahun Pelajaran 2023/2024” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Jika saya terbukti melakukan plagiat tulisan/karya orang lain, siap menerima sanksi yang telah ditentukan oleh lembaga.

Mataram, 4 Januari 2024



Luthfia Nurrahma Aulia

PENGESAHAN

Skripsi oleh: Luthfia Nurrahma Aulia, NIM: 190106093 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Matematika Kelas II di SDN 8 Cakranegara Tahun Pelajaran 2023/2024," telah dipertahankan di depan dewan penguji Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram pada tanggal 4 Januari 2024

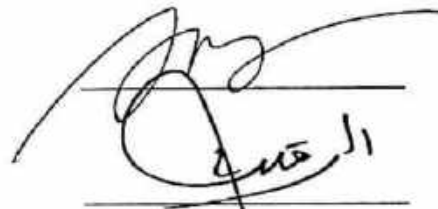
Dewan Penguji

Dr. M. Svawahid, M.Pd.
(Ketua Sidang/Pemb.I)



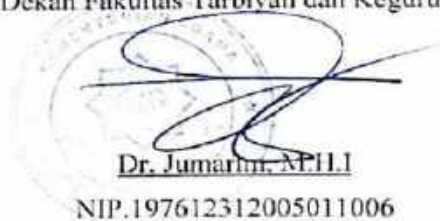
Djuita Hidayati, M.Pd.
(Sekretaris Sidang/Pemb.II)

Mulabbiyah, M.Pd
(Penguji I)



Siti Ruqoiyyah, M.Pd
(Penguji II)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. Jumarhur, M.Pd
NIP.197612312005011006

MOTTO

“ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ”

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” (Q.S. Al-Insyirah, [94]: 6).¹

“Matematika tidak begitu menakutkan untuk kita tidak menyukainya, melainkan matematika mengajarkan kita bahwa tidak ada masalah di dunia ini tanpa solusi. Sesulit apapun itu masalahnya semua ada solusinya” (Penulis)

¹ Q.S. Al-Insyirah, [94]: 6.

PERSEMBAHAN

*“Kupersembahkan skripsi ini teruntuk Diriku,
Kedua Orangtuaku, Bapak Zamharir dan Ibu
Rodiah, kepada Seluruh Keluargaku, Guruku,
Dosenku, Temanku dan Almamater kebanggaanku”*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji hanya bagi Allah, Tuhan semesta alam dan shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad, juga kepada keluarga, sahabat dan semua pengikutnya. Aamiin.

Penulis menyadari bahwa proses penyelesaian skripsi ini tidak akan sukses tanpa bantuan dan keterlibatan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis memberikan penghargaan setinggi-tingginya dan ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu sebagai berikut.

1. Bapak Dr. M. Syawahid, M.Pd. selaku Pembimbing I dan Ibu Djuita Hidayati, M.Pd. selaku pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, dan perbaikan mendetail di tengah kesibukannya kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik;
2. Ibu Mulabbiyah, M.Pd selaku penguji I dan Ibu Siti Ruqoiyyah, M.Pd. selaku penguji II yang telah memberikan kritik, masukan dan saran sehingga skripsi ini dapat menjadi lebih baik;
3. Bapak Dr. Muammar, M.Pd. dan Ibu Ramdhani Sucilestari, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris prodi PGMI;
4. Bapak Dr. Jumarin, M.HI., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan;
5. Bapak Prof. Dr. H. Masnun Tahir, M.Ag., selaku Rektor UIN Mataram;
6. Seluruh Dosen khususnya prodi PGMI dan Staff UIN Mataram yang telah banyak memberikan wawasan dan pendalaman keilmuan serta layanan prima selama studi;
7. Guru-guru peneliti sejak berada di bangku SD, SMP, SMA dan Dosen peneliti sejak semester awal sampai akhir, berkat ilmu yang diberikan tanpa pamrih;
8. Ibu Kepala Sekolah SDN 8 Cakranegara, serta para guru dan staf yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah.

9. Orang tua peneliti yang tidak lelah memanjatkan do'a dan dukungan baik moral maupun material sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Kakak peneliti yang tidak henti memberikan dukungan material sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
11. Adik-adik peneliti yang selalu memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
12. Teman-teman 'Kejora' terkhusus Rizki Ananda dan Yesi Irsana yang telah membantu peneliti selama melakukan penelitian, teman-teman 'Generation', teman-teman 'Wakanda', serta teman-teman peneliti yang telah memberikan banyak bantuan, motivasi, dorongan dan dukungan kepada peneliti selama menyelesaikan skripsi ini.
13. Dan yang terakhir untuk diri peneliti sendiri, Luthfia Nurrahma Aulia terimakasih karena sudah menjadi kuat dan pantang menyerah hingga saat ini. Ingatlah kamu bahwa segala kesulitan yang sedang dilalui nantinya akan membuka kebahagiaan-kebahagiaan dalam hidup. Terimakasih sudah bertahan, semoga besok kita bisa mencapai apa yang diinginkan.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat-ganda dari Allah Swt. dan semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi banyak orang. Aamiin.

Penulis juga tentu menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan-perbaikan ke depannya.

Mataram, 14 Desember 2023
Peneliti,

Luthfia Nurrahma Aulia

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN LOGO	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xxviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
D. Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN.....	9
A. Kajian Pustaka	9
1. Penelitian Terdahulu	9
2. Kajian Teori.....	12
a. Media Pembelajaran	12
1) Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2) Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	13
3) Jenis-jenis Media Pembelajaran	16
4) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	16
b. Media Komik	18
1) Pengertian Media Komik	18
2) Ciri-ciri Media Komik	19
3) Jenis-jenis Media Komik	21
4) Kelebihan dan Kekurangan Media Komik.....	23
c. Hasil Belajar.....	24
1) Pengertian Hasil Belajar	24
2) Indikator Hasil Belajar	25
3) Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	27
d. Hakikat Matematika	29
B. Kerangka Berpikir.....	33

	C. Hipotesis Penelitian	34
BAB III	Metode Penelitian	36
	A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
	B. Populasi dan Sampel	36
	C. Waktu dan Tempat Penelitian	38
	D. Variabel Penelitian.....	38
	E. Desain Penelitian	39
	F. Instrumen/Alat dan Bahan Penelitian	40
	G. Teknik Pengumpulan Data/Prosedur Penelitian	42
	H. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
	A. Hasil Penelitian.....	49
	B. Pembahasan	56
BAB V	PENUTUP.....	64
	A. Kesimpulan.....	64
	B. Saran.....	64
	DAFTAR PUSTAKA.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Sebaran Banyak Siswa Kelas II SDN 8 Cakranegara, 37
Tabel 3.2	Desain Penelitian, 39
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Tes Uraian, 40
Tabel 3.4	Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Komik, 41
Tabel 3.5	Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa Menggunakan Media Komik, 42
Tabel 3.6	Klasifikasi Nilai N-Gain Score, 48
Tabel 4.1	Hasil Uji Validitas Soal Uraian, 50
Tabel 4.2	Hasil Uji Reliabilitas Soal Uraian, 50
Tabel 4.3	Data Nilai Hasil Pretes Siswa, 51
Tabel 4.4	Data Nilai Hasil Postest Siswa, 52
Tabel 4.5	Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Komik, 53
Tabel 4.6	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Menggunakan Media Komik, 53
Tabel 4.7	Hasil Uji Normalitas Data Postest, 54
Tabel 4.8	Hasil Uji Homogenitas Postest, 54
Tabel 4.9	Hasil Uji Hipotesis, 55
Tabel 4.10	Hasil Uji N-Gain Score, 56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir, 34

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Nama Siswa Kelas eksperimen dan Kelas Kontrol Kelas 2 di SDN 8 Cakranegaera, 70
- Lampiran 2 Soal dan Kunci Jawab *Pretest-Posttest*, 71
- Lampiran 3 Media Komik, 77
- Lampiran 4 Lembar Observasi Guru dan Siswa Menggunakan Media Komik, 83
- Lampiran 5 Modul Pembelajaran Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen, 87
- Lampiran 6 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa dalam Menggunakan Media Komik, 98
- Lampiran 7 Hasil Uji Validitas Tes, 110
- Lampiran 8 Hasil Uji Reliabilitas, 112
- Lampiran 9 Hasil Pretest Kelas Eksperimen, 114
- Lampiran 10 Hasil Pretest Kelas Kontrol, 115
- Lampiran 11 Hasil Posttest Kelas Eksperimen, 116
- Lampiran 12 Hasil Posttest Kelas Kontrol, 117
- Lampiran 13 Hasil Uji Normalitas Data Kelas Ekperimen, 118
- Lampiran 14 Hasil Uji Normalitas Data Kelas Kontrol, 120
- Lampiran 15 Hasil Uji Homogenitas Data, 122
- Lampiran 16 Hasil Uji-t, 123
- Lampiran 17 Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, 124
- Lampiran 18 Surat Pengantar dan Lembar Validasi Instrumen, 126
- Lampiran 19 Lembar Nilai *Pretest* dan *Pottest* Kelas eksperimen, 129
- Lampiran 20 Lembar Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol, 135
- Lampiran 21 Foto Dokumentasi, 141
- Lampiran 22 Surat Rekomendasi Penelitian dan Izin Penelitian, 143
- Lampiran 23 Surat Telah Melakukan Penelitian, 146
- Lampiran 24 Kartu Konsultasi, 147
- Lampiran 25 Sertifikat Plagiasi, 149
- Lampiran 26 Sertifikat Bebas Pinjam, 150
- Lampiran 27 Daftar Riwayat Hidup, 151

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MUATAN MATEMATIKA KELAS II SDN 8
CAKRANEGARA TAHUN PELAJARAN 2022/2023.**

Oleh:

Luthfia Nurrahma Aulia

NIM.190106093

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan di lapangan bahwa selama proses pembelajaran dilakukan secara konvensional, guru tidak menggunakan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran saat itu, guru hanya melakukan diskusi, ceramah dan tanya jawab. Sehingga siswa tidak terlalu mengerti materi yang dijelaskan oleh guru dan berdampak kepada hasil belajar siswa yang masih rendah. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media komik di dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada muatan matematika kelas II di SDN 8 Cakranegara Tahun Pelajaran 2023/2024.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Desain*. Sampel yang digunakan yaitu siswa kelas II Di SDN 8 Cakranegara dengan teknik pengambilan sample *Probability Sampling* dengan jenis *simple random sampling* yaitu kelas II A berjumlah 28 sebagai kelas kontrol dan kelas II B berjumlah 28 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis dengan uji-t menggunakan rumus *separated varians*, dan menggunakan rumus *n-gain score*.

Berdasarkan analisis data menggunakan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,1757 > 2,0049$), maka dapat disimpulkan H_0 ditolak yang berarti Hipotesis (H_a) dalam penelitian ini diterima. Dengan demikian, ada pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada muatan matematika kelas II di SDN 8 Cakranegara Tahun Pelajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Media Komik, Hasil Belajar Siswa.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting baik itu untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Adanya pendidikan merupakan salah satu hal yang dapat mewariskan nilai-nilai kemanusiaan. Kemajuan suatu bangsa juga ditentukan oleh keberhasilan pendidikan. Dimana dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidik Nasional yang berbunyi:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara, mengemukakan bahwa pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan budi pekerti, pikiran agar dapat memajukan kesempurnaan hidup dan kehidupan anak-anak yang kita didik selaras dengan dunianya.² Dalam lembaga pendidikan formal matematika sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan. Matematika merupakan salah satu muatan pelajaran yang memegang peranan penting karena penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran ini identik dengan susunan angka dan rumus. Menurut James dan James matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai

²Syafril & Zelhendri Zen, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Depok:Kencana, 2017), hlm.30.

bentuk, susunan, besaran, konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya.³

Pembelajaran matematika sangatlah penting diajarkan karena konsep-konsep yang disajikan adalah dasar-dasar perhitungan yang ada dalam pelajaran matematika. Konsep-konsep matematika di sekolah dasar memiliki keterkaitan dengan satu yang lainnya dan akan dikenakan ke jenjang selanjutnya. Dimana keterkaitannya antar konsep materi satu dengan yang lainnya merupakan bukti akan pentingnya pemahaman konsep matematika tersebut. Jika siswa tidak memahami konsep-konsep dasar matematika yang disampaikan, maka siswa tersebut akan kesulitan memahami materi-materi untuk jenjang selanjutnya yang lebih sulit lagi.⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Fara sekaligus guru kelas 2, dimana beliau menyatakan bahwa:

“Saya baru-baru ini memegang kelas 2, sebelumnya saya memegang kelas 1. Jadi untuk metode pembelajaran yang saya gunakan masih umum. Karena saya masih belum sepenuhnya memahami karakteristik peserta didik saya. Dan untuk media pembelajarannya juga saya jarang menggunakan media pembelajaran selain menggunakan buku. Dan untuk hasil belajar siswa ada beberapa siswa yang masih kurang dari KKM yang sudah ditetapkan dan dari beberapa itu ada yang kurang pandai dalam membaca juga sehingga mempengaruhi terhadap hasil belajarnya. Untuk pembelajaran matematika memang masih banyak yang kurang memahami dan sulit, selain pada materi-materi yang memang gampang menurut mereka.”⁵

³ Fahrurrozi dan Syukrul Hamdi, *Metode Pembelajaran Matematika*, (Lombok Timur NTB: Universitas Hamzanwadi Press,2017),hlm.3.

⁴ Siti Ruqoyyah, dkk, *Kemampuan Pemahaman Konsep dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Dan Microsoft Excel*, (Purwakarta: Cv. Tre Alea Jacta Peagogie,2020),hlm.3.

⁵ Vera Delly Prasetyoningsih, Wawancara, SDN 8 Cakranegara, 24 Januari 2023.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN 8 Cakranegara bahwa selama proses pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selama berada di kelas guru menjelaskan secara konvensional seperti ceramah, diskusi dan tanya jawab. Seperti yang kita ketahui dari hasil wawancara, guru kelas II ini memang baru-baru ini memegang kendali di kelas II jadi metode dan media masih belum banyak yang diketahui dan jarang menggunakan media pembelajaran selain menggunakan buku.⁶

Berdasarkan data yang didapatkan di lapangan diketahui bahwa nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas II SDN 8 Cakranegara tergolong masih rendah di bawah KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu sebesar 70. Dimana dari 82 siswa hanya 30 siswa yang memiliki nilai di atas KKM, selebihnya 52 siswa memiliki nilai di bawah KKM atau standar. Hal tersebut membuktikan bahwa masih terdapat siswa yang kesulitan dalam memahami materi pada pelajaran matematika di sekolah.

Dalam proses pembelajaran pemilihan media yang tepat juga akan memudahkan guru dalam menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran. Menurut Djamarah media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.⁷ Guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat

⁶ SDN 8 Cakranegara, Observasi, 23 Februari 2023.

⁷ Abdul Wahab, dkk, *Media Pembelajaran Matematika*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm.1.

membantu kelancaran proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penggunaan media itu sendiri tidak hanya asal memilih saja, tentunya juga guru harus mempertimbangkan berbagai hal selama proses pemilihan media yang akan digunakan. Mengingat perkembangan saat ini banyak macam media tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat.⁸ Tentunya media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing selama penggunaannya. Sehingga dibutuhkan guru yang kreatif untuk memanfaatkan media selama proses belajar mengajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media komik.

Komik merupakan bacaan yang sangat populer dan digemari di kalangan anak-anak dan remaja. Komik memang bacaan yang dibutuhkan pada usia anak-anak dan remaja, di dalam komik juga terdapat gambar-gambar yang menarik sebagai penunjang untuk memikat hati si pembaca.⁹ Sebagai salah satu media visual yang berbentuk kartun, komik juga dapat diterapkan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi ajar kepada peserta didik. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran tidak hanya semata-merta karena berupa gambar tetapi juga komik memiliki manfaat.

Manfaat penggunaan komik sebagai media pembelajaran adalah untuk menarik perhatian peserta didik, meningkatkan minat belajar peserta

⁸ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm.6.

⁹ Ester Reni Sawitri, *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar*, (Jawa Timur: Uswais Inspirasi Indonesia, 2022), hlm.4.

didik, memperjelas penyampaian materi dengan gambar dan narasi dialog, mengurangi kebosanan selama proses belajar mengajar, serta dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.¹⁰ Sehingga proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan media komik dapat meningkatkan minat membaca siswa, hal ini juga dapat berdampak baik bagi peserta didik dalam aspek pemahaman materi. Di mana sekarang ini banyak media komik pendidikan yang dengan mudah ditemukan di internet atau di toko buku yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Akan tetapi diperlukan juga pemilihan yang tepat agar penyampaian materi tidak terlalu luas sehingga peserta didik dengan mudah memahami materi.¹¹ Sehingga disini peneliti mempunyai ide untuk membuat sebuah media komik yang di mana materi dan perkembangan peserta didik dapat disesuaikan. Diharapkan dengan adanya media komik ini dapat memotivasi, membantu memahami materi. Media komik ini dapat digunakan untuk membantu siswa selama proses pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan perolehan dari hasil pengukuran seseorang yang telah mengikuti proses belajar yang nantinya akan dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar ini dalam bentuk nilai matematika siswa mulai dari sebelum dan sesudah diterapkannya penggunaan media komik sebagai penyampaian materi.

¹⁰ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya,2021), hlm.116.

¹¹

Berdasarkan penelitian sebelumnya penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam konsep faktor dan kelipatan. Dengan hasil tes kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik sebagai alat bantu dalam penyampaian materi.¹²

Dari uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Matematika Kelas II SDN 8 Cakranegara Tahun Pelajaran 2023/2024.”**

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada muatan matematika kelas II SDN 8 Cakranegara Tahun Pelajaran 2023/2024?.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti membatasi penelitian ini pada pengaruh media komik terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II di SDN 8 Cakranegara Tahun Pelajaran 2023/2024 pada Materi Perkalian 1-8.

¹² Asri Anita, “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Konsep Faktor dan Kelipatan (Penelitian Eksperimen di SDN Muhara 02 Citeurep), (*Skripsi*, FITK UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2014),hlm.65.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada muatan matematika kelas II di SDN 8 Cakranegara Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Untuk menambah khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan mengenai pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Diharapkan dapat berguna dikemudian hari dalam profesi sebagai guru dan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan kajian untuk penelitian lebih lanjut.

2) Bagi Guru

Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam pemilihan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3) Bagi Siswa

Diharapkan dengan penggunaan media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Definisi Operasional

1. Media Komik

Media komik yang dimaksud adalah cerita yang disajikan dalam bentuk gambar dan tulisan-tulisan yang bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada pembaca melalui tulisan dan karakter yang di gambar.

2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar adalah salah satu indikator dari proses belajar. Dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar siswa muatan matematika pada materi perkalian dalam ranah kognitif level C1 (Mengetahui), C2 (Memahami), dan C3 (Menerapkan).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Yang Relevan

- a. Anisa Fitri Juiwita pada tahun 2020 melakukan penelitian dengan judul “pengaruh penggunaan media dakota terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDN 84 Kota Bengkulu”. Hasil belajar matematika siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan media dakota lebih baik dari pada siswa yang tanpa menggunakan media dakota di SDN 84 Kota Bengkulu. Hasil penelitian ini dibuktikan dengan hasil *pretest* siswa kelas IVB tanpa menggunakan media Dakota mempunyai nilai rata-rata 35 sedangkan kelas IVA adalah 38. Dan dapat dibuktikan dengan hasil di peroleh, $t_{hitung} = 1,977$ sedangkan t_{tabel} dengan df 44 pada taraf signifikan 5% yaitu 1,680. Demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,977 > 1,680$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini di terima. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu peneliti terdahulu menggunakan media dakota sedangkan peneliti sekarang menggunakan media komik. Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang hasil belajar dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif.¹³

¹³ Anisa Fitri Juiwita, “Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN 84 Kota Bengkulu, (*Skripsi*, FTT Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Bengkulu,2020).

- b. Alya Rifda Milatuzakiya tahun 2018 dengan judul “pengaruh penggunaan Congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di MI Bansari Kabupaten Temanggung”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga congklak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Hal ini ditunjukkan oleh Sig. (*2-tailed*) hasil uji t dengan signifikan sebesar 0,001, lebih kecil dari 0,05. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya penggunaan alat peraga congklak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Terdapat perbedaan dalam penelitian ini yaitu peneliti terdahulu menggunakan media congklak sebagai alat dalam penyampaian materi sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan media komik. Adapun persamaannya yaitu sama-sama membahas tentang hasil belajar dari penggunaan media yang digunakan dan menggunakan jenis penelitian yang sama yaitu kuantitatif.¹⁴
- c. Bunga Nita Damanik tahun 2019 dengan judul “pengaruh alat peraga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ipa menggunakan model *Discovery Learning* di kelas V Min Medan Tembung T.A 2018/109”. Dimana hasil dari penelitian ini dibuktikan dengan hasil belajar IPA siswa di kelas eksperimen (V-B) menggunakan alat peraga dengan model pembelajaran *Discovery Learning* diperoleh rata-rata *posttest* yaitu 75,2

¹⁴ Alya Rifda Milatuzakiya, “Pengaruh Penggunaan Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Bansari Kabupaten Temanggung, (*Skripsi*, FTK UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2018).

sedangkan pada kelas kontrol (V-C) yang menggunakan model pembelajaran Konvensional diperoleh rata-rata *posttest* yaitu 62,4. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,290 > 1,7084$ pada taraf signifikan $\alpha=0,05$. Perbedaan dari penelitian ini yaitu peneliti terdahulu menggunakan alat peraga serta menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan media komik. Adapun persamaannya yaitu sama-sama membahas tentang hasil belajar.¹⁵

- d. Asri Anita pada tahun 2014 dengan judul “pengaruh media komik terhadap hasil belajar matematika siswa pada konsep faktor dan kelipatan (penelitian eksperimen di sdn muhara 02 citeureup)”. Dimana hasil penelitian ini membuktikan bahwa media komik dapat mempengaruhi hasil belajar matematika. Dapat dibuktikan dengan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 77,42 sedangkan kelas kontrol 64,08.¹⁶
- e. Muhammad Chusnul Al Fasyi tahun 2015 dengan judul “pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015”. Dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 82,36 sedangkan nilai rata-rata

¹⁵Bunga Nita Damanik, “pengaruh alat peraga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ipa menggunakan model *Discovery Learning* di kelas V Min Medan Tembung T.A 2018/109, (*Skripsi*, FTK UIN Sumatra Utara, Medan, 2019).

¹⁶ Asri Anita, *Pengaruh...*

kelas kontrol sebesar 76,18. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media video memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media video.¹⁷

2. Kajian Teori

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin yaitu *medius*, yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Jadi media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan ke pengirim pesan. Media dapat berupa bahan atau alat.¹⁸

Menurut Winkel media pembelajaran adalah suatu sarana non personal yang digunakan oleh pengajar, yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan intruksional.¹⁹ Sedangkan menurut Gagne dan Briggs media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi

¹⁷ Muhammad Chusnul Al Fasyi, “Pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015”, (*Skripsi*, FIP Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2015).

¹⁸ Nizarwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm.2.

¹⁹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Jawa Barat: Penerbit Bintang Sutabaya Anggota IKAPI, 2016), hlm. 5-6.

pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.²⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

2) Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Manfaat media pembelajaran, sebagai berikut:

- a) Membantu proses pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik. Karena tidak semua materi pembelajaran yang disampaikan secara verbal saja, tetapi juga membutuhkan alat bantu yang dapat membantu menyampaikan materi kepada peserta didik.
- b) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Karena beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk penyampaian materi.²¹

²⁰ Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm.4.

²¹ *Ibid.*, hlm.7-8.

Selain dari manfaat di atas manfaat lainnya dari media pembelajaran menurut Hamalik yaitu sebagai berikut:

- (1) Memperbesar perhatian para siswa, meningkatkan gairah belajar, interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- (2) Memperjelas penyampain materi agar tidak terlalu bersifat verbalitas.
- (3) Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar agar pelajaran lebih mantap.
- (4) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan terus-menerus.²²

Di atas sudah dijelaskan manfaat dari media pembelajaran, selanjutnya fungsi dari media pembelajaran itu sendiri yaitu sebagai berikut:

- (1) Penggunaan media dalam proses pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan tetapi sebagai alat bantu untuk mewujudkan proses belajar-mengajar yang efektif. Dengan penggunaan media maka tercipta proses belajar-mengajar yang efektif karena media sebagai perantara antara sumber belajar dengan siswa sekaligus untuk meningkatkan kualitas proses.

²² Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Jawa Barat: Bintang Sutabaya Anggota IKAPI, 2016), hlm.13-14.

- (2) Penggunaan media pengajaran sebagai bentuk bagian dari keseluruhan proses mengajar. Hal ini berarti dimana media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru dalam menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif.
- (3) Penggunaan media pembelajaran tidak hanya sebagai bahan hiburan semata akan tetapi membuatnya lebih menarik bagi siswa.
- (4) Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran.
- (5) Dengan penggunaan media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar-mengajar dan mudah menangkap materi yang disampaikan guru. Dalam hal ini penggunaan media, meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran lebih baik.
- (6) Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan mutu belajar-mengajar.

Selain dari fungsi di atas, fungsi lain dari media pembelajaran adalah untuk menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka dalam pembelajaran, membuat konsep abstrak ke konsep yang lebih konkret, serta

memberikan suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik bagi peserta didik.²³

3) Jenis-jenis Media Pembelajaran

a) Media visual adalah media yang bisa dilihat, media ini mengandalkan indra penglihatan. Seperti gambar, komik, poster dan lain sebagainya.

b) Media audio adalah media yang bisa didengar, media ini mengandalkan indra pendengaran (telinga) sebagai salurannya. Seperti musik, suara, siaran radio dan sebagainya.

c) Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, seperti media drama, film, televisi dan sebagainya.

d) Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu, seperti internet, belajar menggunakan internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada termasuk pembelajaran jarak jauh.²⁴

4) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar memang diharapkan agar selama proses belajar peserta didik dapat memusatkan perhatiannya

²³ Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta:Samudra Biru,2018), hlm.13-14.

²⁴Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta:Deepublish, 2018),hlm.10.

kepada materi, selain itu juga kegiatan pembelajaran menjadi menarik yang dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang beragam jenisnya tentu tidak akan digunakan seluruhnya selama proses belajar, oleh karena itu perlunya guru melakukan pemilihan media yang tepat untuk digunakan dalam belajar-mengajar.

Agar pemilihan media pembelajaran tepat, maka guru perlu mempertimbangkan kriteria-kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, adapun kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Tujuan pembelajaran, dalam hal ini media yang hendaknya dipilih dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.
- b) Keefektifan, pemilihan media pembelajaran yang dipilih, hendaknya yang dianggap paling efektif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- c) Peserta didik, dalam hal ini pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan kemampuan, taraf berfikir, dan menarik tidaknya media tersebut bagi siswa, sehingga media yang dibuat tidak sia-sia.
- d) Ketersediaan, disini apakah media yang ditetapkan sudah tersedia atau apakah media tersebut mudah dibuat. Jika media yang dipilih tidak tersedia kita bisa

membuat sendiri atau membuat bersama-sama dengan peserta didik.

- e) Fleksibilitas dan kenyamanan media, dalam memilih media perlu dipertimbangkan kelenturan media agar dapat digunakan dalam berbagai situasi dan pada saat digunakan tidak berbahaya.²⁵

b. Media Komik

1) Pengertian Media Komik

Komik secara etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “*comic*” secara sistematis berarti ‘lucu’, “lelucon” atau kata *komikos* dari *komos* ‘revel’ bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke-16. Dalam bahasa Jepang komik berarti Manga.²⁶

Menurut Nana dan Ahmad komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Sedangkan menurut Dahren Drof komik adalah kisah yang bertekanan pada

²⁵ Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: CV Tahta Media Group, 2021), hlm.114-116.

²⁶Gumelar, *Cara Membuat Komik*, (Jakarta Barat: INDEKS, 2011),hlm.2-8.

gerak dan tindakan yang ceritanya dalam urutan gambar dengan daftar dan jenisnya secara khusus.²⁷

Dalam komik hampir seluruh teks komik tersusun dari hubungan antara gambar dan kata-kata. Fungsi kata-kata dalam komik itu adalah untuk menjelaskan, melengkapi, dan memperdalam penyampaian gambar dan teks secara keseluruhan, maka hubungan antara gambar dan kata amat erat padu serta merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam komik.²⁸

Jadi dapat disimpulkan bahwa komik adalah cerita yang disajikan dalam bentuk gambar dan tulisan-tulisan yang bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada pembaca melalui tulisan dan karakter yang digambar.

2) Ciri-ciri Media Komik

Seperti buku bacaan lainnya, komik hadir untuk menyampaikan pesan cerita. Akan tetapi berbeda dengan buku cerita lainnya yang menyampaikan cerita dengan teks verbal, sedangkan komik melalui gambar dan bahasa, melalui teks verbal dan nonverbal sekaligus. Cerita yang ingin disampaikan oleh dalam cerita komik juga disampaikan dengan gambar dan bahasa, sehingga gambar-

²⁷Silvi Hevria, *Pembelajaran Menggunakan Komik*, (Padang: UNP Press, 2021), hlm.34-35.

²⁸Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, (Depok: Gajah Mada University Press, 2021), hlm.442.

gambar yang ditampilkan dalam bentuk panel-panel harus berurutan. Komik memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut:

a) Bersifat Proposional

Komik mampu membuat pembaca terlibat secara emosional dalam membacanya dan pembaca merasa ikut berperan dan terlibat dalam komik.

b) Bahasa Percakapan

Bahasa yang digunakan dalam komik menggunakan bahasa percakapan sehari-hari. Oleh karena itu, pembaca mudah mengerti dan memahami bacaan komik.

c) Bersifat Kepahlawanan

Dalam cerita komik biasanya isi cerita cenderung memunculkan rasa atau sikap kepahlawanan pembacanya.

d) Penggambaran Watak

Penggambaran watak kerap digambarkan secara sederhana. Penggambaran secara sederhana ini dilakukan agar para pembaca mudah mengerti karakteristik tokoh-tokoh yang terlibat dalam komik.

e) Humor

Dalam cerita komik humor yang disajikan cenderung mudah dipahami, karena humor yang ada biasanya diambil dari kondisi masyarakat yang ada.²⁹

3) Jenis-jenis Media Komik

Sama halnya dengan buku sastra anak yang lain, komik juga dapat dibedakan ke dalam beberapa kategori. Jika dilihat dari segi bentuk penampilannya atau kemasan, komik dapat dibedakan ke dalam komik strip, komik buku, dan novel grafik. Jika dilihat dari isinya, komik dibedakan ke dalam bentuk komik humor, komik, petualangan, komik fantasi, komik sejarah, dan komik nyata (klasik). Beberapa diantara jenis komik tersebut di bawah ini dijelaskan, sebagai berikut:

a) Komik Strip dan Komik Buku

Komik strip adalah komik yang terdiri dari beberapa panel gambar saja, akan tetapi jika dilihat dari segi isi telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh. Komik strip juga lebih mudah ditemukan dalam berbagai majalah anak dan juga surat kabar. Komik buku merupakan komik yang dikemas dalam bentuk buku dan biasanya satu buku menampilkan sebuah cerita yang utuh. Komik buku biasanya berseri, dan

²⁹ Ricky W.Putra, *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*, (Yogyakarta: ANDI, 2020), hlm.140-141.

juga satu judul buku akan muncul berpuluh-puluh seri seperti tidak ada habisnya. Komik tersebut memang ada yang menampilkan cerita yang berkelanjutan dan ada juga yang tidak.

b) Komik Humor dan Komik Petualangan

Komik humor adalah komik yang secara isi menampilkan sesuatu yang lucu yang dapat mengundang pembaca tertawa dalam membacanya. Kelucuan biasanya dapat diperoleh dari segi gambar ataupun kata-kata yang digunakan. Komik petualangan biasanya penuh dengan aksi dan perkelahian. Komik ini menampilkan dua kelompok tokoh yang biasanya yaitu tokoh baik dan tokoh jahat, yang memperbutkan sesuatu prinsip masing-masing. Komik petualangan pada umumnya berbentuk buku dan berseri yang lumanya panjang.

c) Komik Biografi dan Komik Ilmiah

Komik biografi yang dimaksud disini adalah kisah hidup seorang tokoh sejarah yang ditampilkan dalam bentuk komik. Biografi tokoh yang dibuat komik biasanya sudah ditulis dalam bentuk buku biografi. Dengan dibuatnya biografi dalam komik, diharapkan dapat menarik anak-anak dalam membaca dan

memperoleh kesempatan untuk mengenal tokoh-tokoh dunia.³⁰

4) Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Berikut beberapa kelebihan penggunaan komik dalam pembelajaran, yaitu:

- a) Komik memiliki sifat yang sederhana dalam penyajiannya.
- b) Memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna.
- c) Dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.
- d) Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan non verbal, dapat mempercepat pembaca memahami isi pesan yang dibacanya, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya.
- e) Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional, mengakibatkan pembaca ingin terus membacanya hingga selesai.
- f) Selain sebagai media pembelajaran, komik juga dapat berfungsi sebagai sumber belajar.³¹

Selain adanya kelebihan tersebut komik juga tidak lepas dari kekurangannya, yaitu:

³⁰ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, (Depok: Gajah Mada University Press, 2021), hlm.443-448.

³¹ Elly Lanti, *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*, (Gorontalo: Athra Samudra, 2017), hlm.59-60.

- (1) Komik mengalihkan perhatian anak dari bacaan lain yang lebih berguna
- (2) Karena gambar menerangkan cerita, anak yang kurang mampu membaca tidak akan berusaha membaca teks
- (3) Lukisan, cerita dan bahasa kebanyakan komik bermutu rendah
- (4) Komik menghambat anak melakukan bentuk permainan
- (5) Dengan menggambarkan perilaku anti sosial, komik mendorong tumbuhnya agresivitas dan kenakalan remaja pada anak
- (6) Komik menjadikan kehidupan yang sebenarnya menjadi membosankan dan tidak menarik.³²

c. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang tekah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Sedangkan menurut Gegne dan Brigss, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajara tertentu.³³

³²*Ibid.*, hlm.59-60.

³³ Teni Nurritta, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Misykat*, Vol. 03, Nomor 01, Juni 2018, hlm. 174-175.

Berdasarkan Permendikbud No. 53 Tahun 2015 penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran. Penilaian dilakukan melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar peserta didik, ulangan, penugasan, tes praktik, proyek dan portofolio yang disesuaikan dengan karakteristik kompetensi.³⁴

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari proses yang telah dilakukan siswa selama proses pembelajaran atau kemampuan yang dimiliki selama proses pembelajaran.

2) Indikator Hasil Belajar

a) Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu

³⁴Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm.10.

evaluasi-Ranah efektif, diketahui dalam ranah efektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Pada ranah ini terdapat 6 hasil belajar intelektual yaitu, pengetahuan (C1), pemahaman (C2), mengaplikasi (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).³⁵

Jadi dalam penelitian ini ranah yang dibahas yaitu C1 (Mengetahui), C2 (Memahami) dan C3 (Mengaplikasikan).

- b) Ranah efektif adalah hal yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.
- c) Ranah psikomotorik, pada ranah ini hasil belajar tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.³⁶

³⁵ Abduloh, Suntoko, dkk, *Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*, (Jawa Timur:Uwais Inspirasi Indonesia, 2022),hlm.204-209.

³⁶*Ibid.*, hlm.204-209.

3) Faktor Yang Mempengaruh Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya. Faktor –faktor tersebut secara umum dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Pada diri peserta didik, terdapa tiga hal yang dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajarnya, yaitu kondisi psikologis, fisiologis, dan kelelahan.

Kondisi psikologis adalah keadaan jiwa atau ruhaninya. Sedangkan kondisi fisiologis merupakan kondisi fisik, jasmani atau tubuh yang peserta didik yang belajar. Kondisi psikologis peserta didik sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar dan hasil yang akan dicapai. Peserta didik yang kurang matang secara psikologis akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak. Sama halnya dengan kondisi fisiologis peserta didik juga akan sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar dan hasil yang akan dicapai. Peserta didik yang sedang terganggu kesehatan jasmani atau panca indranya, keadaan

tersebut akan mengganggu terhadap kegiatan belajar dan hasil yang akan dicapai.

b) Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu segala sesuatu yang berasal dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajarnya. Ada dua faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik:

(1) Manusia atau yang disebut dengan faktor sosial.

Dalam hal ini yang mempengaruhi adalah keluarga, sekolah, masyarakat, lingkungan sekitar. Dari dalam keluarga seperti kurangnya perhatian orang tua dan bimbingan orang tua, serta rukun atau tidaknya orang tua. Dari lingkungan sekolah dimana keadaan sekolah tempat peserta didik belajar turut menjadi hal yang mempengaruhi hasil belajarnya, seperti kualitas guru, metode guru mengajar, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas sekolah dan sebagainya. Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila disekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan terutama anak-anaknya bersekolah tinggi dan

moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar.

(2) Faktor non-manusia atau faktor non-sosial. Faktor ini seperti keadaan suhu, udara, cuaca, ruangan, sarana dan fasilitas. Keadaan tempat tinggal juga sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar. Karena lingkungan alam sekitar sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada.³⁷

d. Hakikat Matematika

Matematika adalah salah satu jenis dari lima mata pelajaran yang harus dikuasai oleh guru sekolah dasar selain dari mata pelajaran IPS, IPA, PPKn, Bahasa Indonesia. Matematika adalah suatu bidang ilmu yang melatih penalaran supaya berfikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Mempelajarinya memerlukan cara sendiri karena matematika bersifat khas yaitu, abstrak, konsisten, hierarki, berfikir deduktif.

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman peserta didik melalui serangkaian kegiatan

³⁷Hasrian Rudi Setiawan & Achmad Bahtiar, *Monograf: Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik)*, (Medan:Umsu Press, 2023),hlm.24-28.

yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Mata pelajaran ini disajikan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Hal ini diupayakan sebagai bentuk penanaman konsep, pemahaman konsep dan pembinaan keterampilan.

Tujuan pembelajaran matematika diajarkan di Sekolah dapat dibagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Adapun tujuan umumnya adalah agar peserta didik mampu menggunakan matematika untuk menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Jadi setiap permasalahan yang jumpai dalam kehidupannya baik itu yang berkenaan dengan pengukuran, penghitungan, penafisan dapat terselesaikan dengan mudah. Tujuan khusus yaitu dimana siswa mampu berfikir kritis, logis, dan sistematis dalam kaitannya pembuatan kesimpulan secara generalisasi dan penyusunan sebuah bukti atau lebih menekankan pada kemampuan menerapkan dan keterampilan matematika.³⁸

Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) ruang lingkup pembelajaran matematika di sekolah

³⁸ Erna Yayuk, *Pembelajaran Matematika SD*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2019), hlm.1-5.

dasar meliputi bilangan, geometri, pengukuran dan pengolahan data.³⁹

1. Perkalian

Perkalian merupakan penjumlahan berulang.

a. Arti perkalian sebagai penjumlahan berulang

Perhatikan gambar berikut!

Ada 3 buah sangkar, masing-masing sangkar berisi 2 burung. Berapakah banyak burung seluruhnya?



Banyak burung:

$$2 + 2 + 2 = 6$$

Ada 3 kali penjumlahan 2, artinya $3 \times 2 = 6$.

Jadi $3 \times 2 = 2 + 2 + 2 = 6$.

b. Perkalian dua bilangan satu angka

Berikut daftar perkalian dua bilangan.

³⁹ I. Isrokatum, dkk., *Pembelajaran Matematika dan Sains Secara Integratif melalui Situation-Based Learning*, (Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2020), hlm. 18.

×	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81

Petunjuk penggunaan daftar perkalian!

Misalkan kita akan menghitung 4×3 .

$4 \times 3 = \dots$

Buatlah garis pada baris ke 4

Buatlah garis kolom ke 3

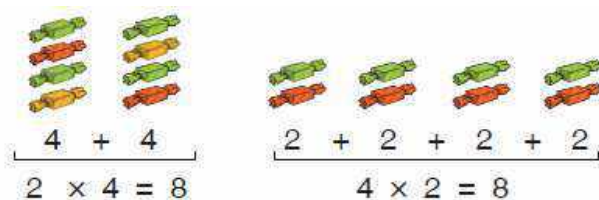
Kedua garis berpotongan di 12.

Jadi $4 \times 3 = 12$.

- c. Mengetahui sifat pertukaran dan pengelompokan pada perkalian.

1) Sifat pertukaran

Perhatikan uraian berikut!



Jadi $2 \times 4 = 4 \times 2 = 8$

Walaupun urutan dua bilangan ditukar hasil kalinya sama.

2) Sifat pengelompokan

Perhatikan contoh berikut!

$$(2 \times 4) \times 3 = 2 \times (4 \times 3)$$

$$5 \times (3 \times 7) = (5 \times 3) \times 7.$$

Sifat pengelompokan tidak mengubah hasil perkalian.

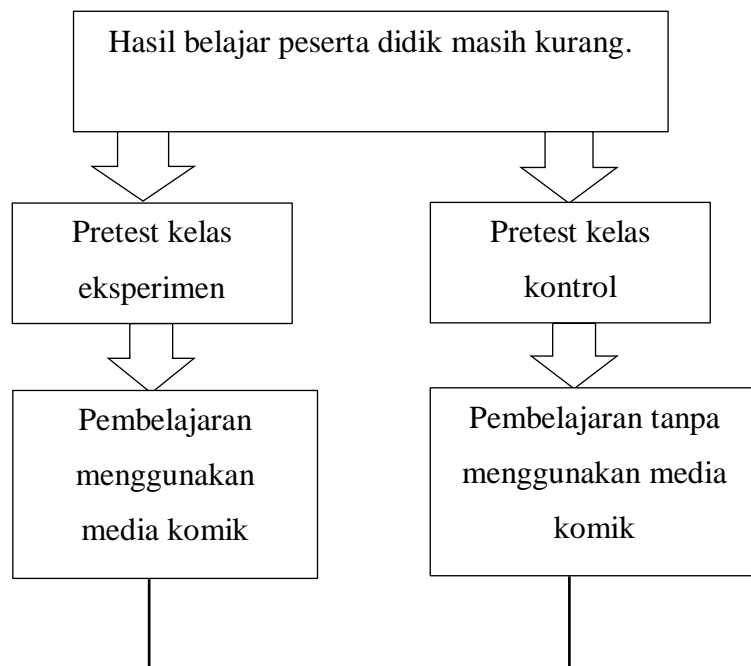
B. Kerangka Berfikir

Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan panduan kata-kata. Dalam komik hampir seluruh teks komik tersusun dari hubungan antara gambar dan kata-kata. Gambar-gambar yang berurutan dalam komik merupakan sebuah sarana komunikasi yang unggul. Dapat digunakan dalam menyampaikan pesan-pesan ilmiah yang bukan merupakan cerita, namun ditampilkan mirip cerita.⁴⁰

Begitu pula dalam proses pembelajaran komik juga bisa dijadikan sebagai media dalam penyampaian materi agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar. Komik dapat dijadikan sebagai pilihan dalam pemilihan media pembelajaran karena pada kenyataannya peserta didik lebih cenderung menyukai buku yang bergambar dan memiliki ilustrasi yang menarik.

⁴⁰Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, (Depok: Gadjah Mada University Press, 2021), hlm.442.

Dengan menikmati komik berarti menikmati gambar dan sekaligus cerita yang dalam komik. Dengan penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat diharapkan mampu memberikan pengaruh yang baik pada hasil belajar kognitif matematika peserta didik.



Gambar 2.1
Kerangka Berfikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁴¹

Hipotesis alternatif (H_a) menandakan adanya hubungan korelasi antar

⁴¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm.99-100.

variabel sedangkan Hipotesis nol (H_0) menandakan tidak adanya korelasi antara variabel penelitian.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha: Ada pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada muatan matematika kelas II SDN 8 Cakranegara.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena data yang ada dalam penelitian bernilai numerik. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴²

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkontrol. Kuasi eksperimen mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.⁴³

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subyek yang akan

⁴²*Ibid.*, hlm.16-17.

⁴³ *Ibid.*, hlm.111-118.

diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Dalam hal ini populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti.⁴⁴

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II di SDN 8 Cakra Negara yang berjumlah 82 siswa.

Tabel 3.1
Sebaran Banyak Siswa Kelas II SDN 8 Cakranegara

Kelas	Kelompok	Jumlah Siswa
A	Kontrol	28
B	Eksperimen	28
C	-	26
Jumlah Siswa		82

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, disini peneliti menggunakan teknik *probalitiy sampling* dengan jenis *simple random sampling* dimana pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan dengan cara undian.⁴⁵

Dalam penelitian ini jumlah populasi yaitu 82 orang. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari kelas II A berjumlah 28 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas II B sebagai kelas eksperimen berjumlah 28 siswa. Dan kelas II C sebagai kelas uji coba.

⁴⁴ *Ibid.*, hlm.126.

⁴⁵ *Ibid.*, hlm.63.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil bulan September dimulai sejak tanggal 18-23 September 2023. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 8 Cakranegara yang terletak di Jl. Ali Napiah No.4, Babakan, Kec. Sandubaya, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat, 83233.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁶

1. Variabel Independen (Variabel bebas)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab akibat perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam hal ini yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah media komik (X).

2. Variabel Dependen (Variabel terikat)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁴⁷ Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa (Y).

⁴⁶*Ibid.*, hlm. 67-68.

⁴⁷ *Ibid.*, hlm.69.

E. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan suatu strategi untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman atau penuntun peneliti pada seluruh proses penelitian.⁴⁸

Desain penelitian ini adalah eksperimen bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttes control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random.⁴⁹ Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui adanya pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa, dilakukan dengan cara menggunakan media komik dalam pembelajaran kepada siswa kelas eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik dalam pembelajaran. Bentuk dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 3.2
Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eskperimen (B)	O ₁	X	O ₂
Kontrol (A)	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O1: Hasil *pretest* kelompok A

O2: Hasil *posttes* kelompok A

O3: Hasil *pretest* kelompok A

⁴⁸Ade Putra Ode Amane & Sri Ayu Laali, *Metode Penelitian*, (Sumatra Barat: Insan Cendikia Mandiri, 2022), hlm. 55.

⁴⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm.120.

O4: Hasil *posttes* kelompok A

X: Pembelajaran dengan menggunakan media komik

- : Tanpa Menggunakan Media.

F. Instrumen/Alat dan Bahan Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, peneliti akan menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.⁵⁰

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa tes dan lembar observasi.

1) Tes Tertulis

Tes hasil belajar berfungsi untuk mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru yang digunakan sebagai data dan bahan evaluasi bagi guru dan sekolah.⁵¹ Peneliti menggunakan tes untuk menguji variabel terikat, tes yang digunakan yaitu uraian dengan jumlah 5 soal.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Tes Uraian

Komptensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif			No. Soal
		C1	C2	C3	
Menjelaskan perkalian	1.Menjelaskan	✓			3

⁵⁰*Ibid.*, hlm.156.

⁵¹*Ibid.*,hlm. 5.

dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.	makna perkalian.	✓			2
	2. Menunjukkan kalimat matematika yang berkaitan dengan perkalian.		✓		1
			✓		4
	3. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian.			✓	5

2) Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan pedoman yang berisi indikator-indikator yang peneliti gunakan untuk melakukan suatu pengamatan. Lembar observasi berfungsi untuk memperoleh informasi pada suatu variabel, yang relevan dengan tujuan penelitian dengan validitas dan reliabilitas setinggi mungkin.⁵²

Tabel 34
Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Komik

No	Indikator	No lembar observasi
1	Persiapan perencanaan pembelajaran Menggunakan Media Komik	1,2,3
2	Pelaksanaan proses pembelajaran Menggunakan Media Komik	4,5,6,7,8
3	Penutup	9,10

⁵² I Komang Sukendra & I Kadek Surya Atmaja, *Instrumen Penelitian*, (Jawa Timur: Mahameru Press, 2020), hlm.4.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa Menggunakan Media Komik

No.	Indikator	No pernyataan
1	Antusias siswa terhadap media komik	1,2,3,4
2	Ketepatan penggunaan media komik	5,6,7,8
3	Mengerjakan soal	9,10

G. Teknik Pengumpulan Data/Prosedur Penelitian

a. Tes

Tes adalah cara atau prosedur yang dapat digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas, atau perintah yang harus dikerjakan oleh penerima tes.⁵³ Dalam penelitian ini tes yang digunakan yaitu tes bentuk uraian, tes akan diberikan sebelum dan sesudah memulai pembelajaran menggunakan media komik.

b. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi terstruktur.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dibutuhkan peneliti untuk pelengkap data peneliti. Dokumentasi digunakan sebagai bukti bahwa peneliti

⁵³Riinawati, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Yogyakarta: Thema Publishing, 2021), hlm.68-69.

sudah benar-benar melakukan penelitian dan data yang dihasilkan memang benar dari hasil observasi dan penelitian. Dokumentasi ini bisa berupa proses belajar mengajar menggunakan media dan tidak, hasil matematika siswa, data nilai siswa dan lainnya yang dapat menunjang penelitian ini.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Validitas Instrumen

Validitas merupakan indeks yang menunjukkan bahwa alat ukur itu memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran atau benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Rumus uji validitas instrumen yang digunakan adalah korelasi *product moment* sebagai berikut:

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

keterangan:

- r^{xy} = Koefisien Korelasi variabel x dan y
- N = Banyak subyek uji coba
- $\sum x$ = Jumlah skro tiap item
- $\sum y$ = Jumlah skor total
- $\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor item
- $\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor total
- $\sum xy$ = Jumlah perkalian skor item dengan soal.⁵⁴

⁵⁴Rusydi Ananda & Muhammad Fadhli, *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik dalam Pendidikan*, (Medan: Widya Puspita, 2018), hlm.118.

Instrumen dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, dengan taraf signifikan 0,05. r_{tabel} dapat dilihat pada tabel bantu berdasarkan jumlah sampel yang digunakan.

b. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah ketepatan atau keakuratan dari suatu alat ukur dalam melakukan pengukuran. Suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel jika instrumen tersebut dapat menghasilkan data penelitian yang konsisten, karena dengan konsistenlah sebuah data dapat dipercaya kebenarannya. Dikatakan reliabel apabila nilai alpha cronbach setelah dilakukan uji reliabilitas lebih besar dari 0,60. Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan *Miscrosoft Excel* dengan rumus yang dapat digunakan untuk mengukur reliabilitas instrumen adalah *Alpha Cronbach*:

$$r_i = \frac{k}{(k - 1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{st^2} \right\}$$

Keterangan:

r_i = Koefisien reliabilitas *alpha cronbach*

k = banyak butir/item pertanyaan

$\sum s_i^2$ = Jumlah/Total varians perbutir/ item pertanyaan

s^2 = Jumlah/Total Varians

Rumus untuk varians total dan varians item:

$$St^2 = \frac{\sum Xt^2}{n} - \frac{(\sum Xt)^2}{n^2}$$

$$St^2 = \frac{JKi}{n} - \frac{JKs}{n^2}$$

Keterangan:

Xt = skor total

Xt² = kuadrat skor total

n = banyak butir soal

Jki = jumlah kuadrat seluruh skor item

JKs = jumlah kuadrat subyek.⁵⁵

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak, untuk itu menggunakan rumus *Chi kuadrat* (χ) untuk menguji normalitas data.

$$\chi^2 = \sum \frac{(F_o - F_h)^2}{F_h}$$

Keterangan:

X² = Harga Chi Square

F_o = Frekuensi observasi hasil belajar

F_h = Frekuensi yang diharapkan.

Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, dengan dk = n - 1 maka data berdistribusi normal. Pada keadaan lain, data tidak berdistribusi normal dengan $\alpha = 0,05$.⁵⁶ Uji normalitas data dilakukan dengan bantuan *miscrosoft excel*.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas data pada

⁵⁵Sugiyono, *Statistika untuk penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2021) hlm.365.

⁵⁶Sugiyono, *Metode...*, hlm.236.

penelitian ini dilakukan dengan bantuan *miscrosoft excel* dengan menggunakan uji F sebagai rumus:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Kriteria pengambilan keputusan:

- 1) Bila harga F hitung < F tabel maka Ho diterima dan Ha ditolak (varians homogen).
- 2) Bila harga Fhitung > Ftabel, maka Ho ditolak dan Ha diterima (varians tidak homogen).
- 3) Taraf kesalahan = 5%⁵⁷.

c. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.⁵⁸ Untuk mengukur kegiatan X dan Y serta membuktikan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada muatan matematika kelas II SDN 8 Cakranegara, dalam penelitian ini uji hipotesis akan dilakukan dengan bantuan *miscrosoft excel* dengan menggunakan rumus statistik parametris *independent sample t-test*. Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) *Seprated Varians*

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

⁵⁷Rusyidi, *Statistik...*, hlm.176.

⁵⁸Sugiyono, *Statistika...*, hlm.84.

Keterangan:

X^1 = Nilai rata-rata kelas eksperimen.

X^2 = Nilai rata-rata kelas kontrol

S_1^2 = Varians kelas eksperimen

S_2^2 = Varians kelas kontrol

n_1 = Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = Jumlah sampel kelas kontrol.

Kriteria hipotesis diterima pada taraf signifikan 5% adalah apabila hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis penelitian diterima, sedangkan apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis penelitian ditolak.⁵⁹

d. Uji N-Gain Score

Uji N-gain score dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu media pembelajaran dalam penelitian. Uji N-gain score dapat dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Adapun rumus N-gain score:

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

Skor Maksimal: 100

Adapun kriteria keefektivan dari nilai N-Gain score dapat dilihat pada tabel dibawah ini.⁶⁰

⁵⁹*Ibid.*, hlm.138.

⁶⁰Cindy Patikasari K, dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Sisswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar", *Inverted: Journal of Information Technology Education*, Vol.2, No 1, Januari 2022,hlm.4-5.

Tabel 3.7
Klasifikasi Nilai N-Gain Score

Nilai Normalitas Gain	Kriteria
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$G < 0,30$	Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini adalah jawaban atas rumusan masalah yang peneliti tetapkan sebelumnya. Pada rumusan masalah akan dijawab dengan menggunakan analisis data. Hasil penelitian yang peneliti dapatkan setelah melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Hasil Uji Instrumen

a. Hasil Validitas

1) Hasil Validasi Ahli

Hasil validasi ahli yang dilakukan pada tanggal 11 September 2023 peneliti telah melakukan uji coba instrumen tes uraian dengan jumlah 5 soal dinyatakan valid oleh Ibu Siti Ruqoiyyah, M.Pd selaku dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Mataram. Melalui bimbingan dan masukan untuk tes uraian, hasil validasi instrumen dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian.

2) Hasil Uji Validitas Instrumen

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen tes. Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang dilakukan pada tanggal 16 September di SDN 8 Cakranegara dengan jumlah siswa sebanyak 26, diperoleh tes uraian yang diuji menggunakan rumus korelasi *product moment* dinyatakan seluruhnya valid.

Dimana untuk $N = 26$ dengan taraf signifikan 5% maka diperoleh $r_{tabel} = 0,388$ sehingga dapat ditentukan valid atau invalid.

Adapun hasil kevalidan soal uraian yang telah diberikan kepada 26 responden yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas Soal Uraian

No. Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,72	0,388	Valid
2	0,72	0,388	Valid
3	0,74	0,388	Valid
4	0,94	0,388	Valid
5	0,54	0,388	Valid

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua item tes uraian dikatakan valid, karena r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($r_{hitung} > r_{tabel}$). Maka semua item soal uraian dapat digunakan sebagai instrumen penelitian dapat dilihat pada lampiran.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan uji *Alpha Cronbach* dengan bantuan *microsoft excel*. Butir soal dianggap reliabel apabila *alpha cronbach* $> 0,60$ pada taraf kesalahan 5%. Berikut hasil uji reliabilitas soal uraian yang telah diberikan kepada 26 responden yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Uji Reliabilitas Soal Uraian

Nilai Alpha Cronbach	r_{tabel}	Interpretasi	Keterangan
0,67	0,60	Tinggi	Reliabel

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan tes uraian dikatakan reliabel karena nilai *alpha cronbach* setelah dilakukan uji reliabilitas lebih besar dari 0,60 yaitu 0,67. Uji reliabilitas dibantu dengan menggunakan *microsoft excel* dapat dilihat pada lampiran.

2. Penyajian Data

Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan observasi dan tes kepada siswa dan guru. Tes dan

observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media komik di kelas eksperimen dan tanpa menggunakan media komik di kelas kontrol.

a. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes uraian. Tes uraian bertujuan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa. Data yang dideskripsikan pada penelitian ini adalah data hasil belajar siswa pada materi perkalian 1-10. Soal *pretest* dan *posttest* masing-masing berjumlah 5 soal berdasarkan indikator yang telah disusun. adapun data yang dikumpulkan berupa nilai *pretest* dan *posttest* siswa sebagai berikut:

1) Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tabel 4.3
Data Nilai Hasil Pretest Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
Kontrol (A)	28	80	47	65
Eksperimen (B)	28	80	33	63

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai hasil belajar siswa sebelum menggunakan media komik. dapat dilihat bahawa jumlah siswa kelas kontrol dan eksperimen sama-sama berjumlah 28 siswa. Nilai *pretest* tertinggi pada kelas eksperimen yaitu 80 dan kontrol yaitu sebesar 80. Nilai terendah untuk kelas eksperimen yaitu 33 sedangkan kelas kontrol sebesar 47. Nilai rata-rata kelas untuk kelas eksperimen adalah 63, sedangkan kelas kontrol 65. Sehingga dapat diasumsikan bahwa keadaan awal kedua kelompok tersebut adalah sama dapat dilihat pada lampiran.

2) Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Tabel 4.4
Data Nilai Hasil Posttest Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
Kontrol (A)	28	100	53	76
Eksperimen (B)	28	100	60	82

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media komik di kelas eksperimen dan kelas kontrol tanpa menggunakan media komik. Adapun hasil tes uraian hasil belajar dapat dilihat pada tabel diatas dimana kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai tertinggi yang sama yaitu sebesar 100. Nilai terendah untuk kelas eksperimen sebesar 60 dan kelas kontrol yaitu 53. Adapun kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dimana rata-rata kelas eksperimen sebesar 82 sedangkan kelas kontrol yaitu 76. Data dapat dilihat pada lampiran.

b. Observasi

Data observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi aktivitas guru dan siswa selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik pada kelas eksperimen. Observasi dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Lembar hasil observasi dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media komik pada pelajaran matematika di kelas eksperimen sesuai dengan lembar observasi disetiap pertemuan.

Tabel 4.5
Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Komik

Aktivitas Guru	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
Jumlah langkah yang terlaksana	7	8	10
% Keterlaksanaan	70%	80%	100%
Kriteria	Baik	Baik sekali	Baik sekali

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Menggunakan Media Komik

Aktivitas Guru	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
Jumlah langkah yang terlaksana	8	9	10
% Keterlaksanaan	80%	90%	100%
Kriteria	Baik sekali	Baik sekali	Baik sekali

3. Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas data dengan menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (x^2) dan uji homogenitas dengan menggunakan rumus uji F, pengolahan data dibantu dengan menggunakan *microsoft excel*.

a. Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Berikut data hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7
Hasil Uji Normalitas Data *Posttest*

Kelas	X ² hitung	X ² tabel	Keterangan
Kontrol (A)	4,56	11,070	Normal
Eksperimen (B)	3,63	11,070	Normal

Dari tabel di atas nilai X²_{hitung} yang diperoleh pada kelas kontrol sebesar 4,56 sedangkan kelas eksperimen sebesar 3,63. Untuk nilai X²_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% pada kelas kontrol dan eksperimen sebesar 11,070. Data dianggap normal apabila nilai nilai X²_{hitung} lebih kecil dibandingkan dengan nilai X²_{tabel}. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kontrol dapat dikatakan berdistribusi normal. Data dapat dilihat pada lampiran.

b. Uji Homogenitas

Setelah melakukan pengujian normalitas data, maka selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas untuk menunjukkan kelompok data yang memiliki variansi yang sama sehingga data tersebut bersifat homogen atau tidak. Pengujian homogenitas ini dilakukan menggunakan rumus uji F dengan bantuan *microsoft excel*. Adapun hasil dari uji homogenitas data *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.8
Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

Data	Kelas Kontrol (A)	Kelas Eksperimen (B)
N	28	28
F _{hitung}	1,3461	
F _{tabel}	1,9048	
Kesimpulan	Homogen	

Berdasarkan tabel hasil nilai *postest* di atas, diperoleh nilai F_{hitung} yaitu 1,3461 sedangkan nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 1,9048. Dapat disimpulkan bahwa f_{hitung} lebih kecil dari f_{tabel} ($1,3461 < 1,9048$) artinya data dinyatakan homogen.

4. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji homogenitas, selanjutnya menghitung t-tes. Karena data homogen dan jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dapat digunakan rumus t-test, baik untuk separated maupun pooled varians. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media komik ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu dengan rumus separated varians. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan *microsoft excel* sehingga dapat diperoleh hasil yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.9
Hasil Uji Hipotesis

Data	Kelas Kontrol (A)	Kelas Eksperimen (B)
N	28	28
T_{hitung}	2,1757	
T_{tabel}	2,0049	
Kesimpulan	Ha Diterima	

Dari tabel di atas dapat diperoleh t_{hitung} yaitu 2,1757 dan t_{tabel} 2,0049. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 ($2,1757 > 2,0049$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang artinya bahwa ada pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa kelas II di SDN 8 Cakranegara.

5. Uji N-Gain Score

Setelah melakukan uji prasyarat, dan uji analisis dengan uji-t kita juga bisa menggunakan uji n-gain untuk mengetahui keefektifan menggunakan media selama pembelajaran. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan microsoft excel sehingga data dapat diperoleh hasil yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Uji N-Gain Score

Kelas	N-Gain
Eksperimen	0,486
Kontrol	0,317
Kesimpulan	Sedang

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil N-gain pada kelas eksperimen menunjukkan 0,486 dan N-gain pada kelas kontrol 0,317. Dimana apabila $g > 0,70$ maka memiliki kriteria tinggi, jika $g < 0,70$ maka kriteria sedang, apabila $g < 0,30$ maka kriterianya rendah. Hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan $g > 0,30$ dan $g < 0,70$ maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik dalam pembelajaran bisa dikatakan sedang. Penghitungan uji N-Gain dapat dilihat pada lampiran.

B. Pembahasan

Penggunaan komik sebagai media dalam pembelajaran sudah dilakukan mulai dari Taman Kanak Kanak sampai tingkat SMA. Salah satu manfaat penggunaan komik adalah mengurangi kebosanan pada saat

proses pembelajaran, karena selama ini guru masih cenderung menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran.⁶¹

Berdasarkan data dari hasil penelitian yang telah dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan jam pertama dikelas eksperimen (B) dan jam kedua di kelas kontrol (A). Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang merupakan tes awal untuk mengetahui apakah kemampuan awal siswa tidak jauh berbeda atau sebaliknya. *Pretest* diberikan kepada kelas eksperimen dan kontrol pada hari Senin, 18 September 2023. Dari hasil *pretest* tersebut diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 63,095 dan kelas kontrol sebesar 65. Dari nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda. Pada kelas eksperimen didapatkan nilai terendah siswa yaitu sebesar 33 dan nilai tertinggi 80. Sementara di kelas kontrol nilai terendah siswa sebesar 47 dan nilai tertinggi 80. Untuk rekapitulasi nilai *pretest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada lampiran.

Selanjutnya setelah mengetahui nilai kemampuan awal siswa kemudian diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media komik dan pembelajaran dengan metode konvensional pada kelas kontrol. Proses pembelajaran pada pertemuan pertama di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Selasa 19 September 2023, peneliti terlebih dahulu membagikan media komik dan cara

⁶¹ Suparmi, "Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah", *Journal of Natural Science and Integration (JNSI)*, Vol. 1, Nomor. 1, April 2018, Hal. 66.

menggunakannya setelah itu mulai melakukan pembelajaran dengan menggunakan media komik. Meskipun pada awalnya terdapat siswa yang masih bingung dalam menggunakan, namun dengan bimbingan dan penjelasan peneliti siswa mampu menggunakan media komik dengan baik. Pertemuan kedua Rabu 20 September 2023 peneliti kembali membagikan media komik kepada siswa dan mengarahkan siswa untuk membaca komik, setelah itu menjelaskn materi kepada siswa dibantu dengan media komik dan meminta salah satu siswa untuk membaca bagian komik dan menjawab soal yang telah dituliskan dipapan tulis. Selanjutnya pertemuan ketiga dilaksanakan hari Jumat 22 September 2023, peneliti kembali memberikan soal kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi dengan bantuan media komik seperti yang sudah dijelaskan pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Sementara itu, pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media komik. Dipertemuan pertama hingga pertemuan ketiga peneliti menjelaskan materi dengan menggunakan metode tanya jawab dan ceramah pada kelas kontrol. Pada proses peneltian ini peneliti memperoleh data kuantitatif dari tes uraian, proses penghitungan data ini dibantu dengan *Miscrosoft Excel*.

Setelah melakukan perlakuan, selanjutnya peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan dua tahap, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk mengukur apakah data yang diperoleh normal atau tidak digunakan

rumus *Chi Kuadrat* (X^2) dengan bantuan *Miscrosoft Excel* untuk mencari X^2_{hitung} . Nilai X^2_{hitung} yang telah dihasilkan lalu akan dibandingkan dengan nilai X^2_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Jika nilai dari X^2_{hitung} lebih kecil dari dari X^2_{tabel} maka data dikatakan berdistribusi normal. Akan tetapi jika nilai X^2_{hitung} lebih besar dari X^2_{tabel} maka data tidak berdistribusi normal. Jadi, nilai X^2_{hitung} yang diperoleh dari hasil posstest pada kelas eksperimen 3,63 dan kelas kontrol 4,56. Nilai X^2_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dikelas eksperimen dan kontrol 11,070. Data dianggap normal apabila nilai X^2_{hitung} lebih kecil dibandingkan nilai X^2_{tabel} sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa semua sampel berdistribusi normal. Sedangkan untuk mengetahui data bersifat homogen atau tidak, peneliti melakukan uji f dengan bantuan *Miscrosoft Excel*. Nilai f_{hitung} yang diperoleh lalu dibandingkan nilai f_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Nilai f_{hitung} yang diperoleh yaitu sebesar 1,3461 dan nilai f_{tabel} 1,9048. Data dianggap homogen apabila f_{hitung} lebih kecil dari f_{tabel} begitu sebaliknya jika f_{hitung} lebih besar dari f_{tabel} maka data dianggap tidak homogen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut dikatakan homogen karena nilai f_{hitung} lebih kecil dari f_{tabel} (f_{hitung} 1,3461 < f_{tabel} 1,9048).

Data yang telah diuji prasyarat dan dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Karena anggota sampel $n_1=n_2$ dan varians homogen maka dapat digunakan rumusn t-test baik untuk *separated* maupun *polled varians*, disini peneliti menggunakan rumus *separated varians* dengan bantuan *Miscrosoft Excel*. Dari hasil uji t

tersebut diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,1757 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 2,0049. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a Diterima ($2,1757 > 2,0049$).

Selain menggunakan uji-t, analisis data juga dilakukan dengan uji n-gain dimana dari data yang sudah diuji kelas eksperimen memiliki n-gain sebesar 0,486 dan kelas kontrol 0,317. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media komik berkriteria sedang.

Hasil belajar yang baik dapat diperoleh dari proses pembelajaran yang berkualitas baik. Pembelajaran di kelas dinyatakan sebagai pembelajaran yang berkualitas bila guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Agar kemampuan siswa dapat dikontrol dan berkembang secara optimal, guru harus merancang program pembelajaran dengan memperhatikan berbagai prinsip-prinsip pembelajaran yang telah diuji keunggulannya.

Kurangnya kreatifitas guru dalam penggunaan media selama proses pembelajaran dapat berdampak. Hal ini sejalan dengan pendapat wena yang menyatakan bahwa metode ceramah yang dominan dapat menimbulkan dampak negatif berupa siswa cepat bosan dan tidak memperhatikan materi yang diceramahkan.⁶²

⁶² Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, "Pengembangan Media...", hlm.2

Kondisi pembelajaran yang kurang ideal ini berdampak pada rendahnya rata-rata nilai tes hasil belajar siswa. Melihat kondisi yang demikian, perlunya disediakan alternatif pembelajaran. Salah atau alternatif yang dimaksud adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik minat siswa dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berdampak pada aktivitas belajar siswa yang berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan.

Pembelajaran dengan menggunakan media komik lebih unggul dibandingkan dengan metode konvensional. Keunggulan bisa dilihat dari hasil belajar siswa selama proses pembelajaran lebih meningkat dibandingkan sebelumnya. Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai setelah siswa menyelesaikan sejumlah materi pelajaran.⁶³ Meningkatnya hasil belajar siswa ini dikarenakan selama proses pembelajaran dengan menggunakan media komik siswa menjadi lebih aktif dan semangat. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini juga diperkuat dengan media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Menurut Supriyono merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien, media merupakan alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.⁶⁴

Selama menggunakan media komik siswa juga lebih mudah paham mengerjakan soal setelah membaca komik. Penggunaan komik membantu

⁶³ Sinar, *Metode Active Learning*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm, 20.

⁶⁴ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI), hlm, 8-9.

siswa memahami materi. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Asyhar yang mengatakan bahwa media memiliki peran dan fungsi strategi yang secara langsung maupun tak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam belajar serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan peserta didik.⁶⁵ Di samping itu penggunaan media semacam ini juga dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa yang lebih besar mengenai materi yang disajikan.

Berdasarkan dari hasil uji-t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,1757 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 2,0049. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa.

Dengan meningkatnya hasil belajar siswa pada materi perkalian 1-8 dikelas eksperimen menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa kelas II di SDN 8 Cakranegara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik merupakan salah satu media yang digunakan guru sebagai alat yang digunakan dalam penyampaian materi selama proses pembelajaran karena dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian 1-8. Penggunaan media komik memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa kelas II di SDN 8 Cakranegara.

⁶⁵ Andjar Prasetyo, *Cakram Matemawik: Inovasi Cerdas Matematika Dasar*, (Jakarta: Indocamp, 2018), hal.8.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Asri Anita yang berjudul “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Konsep Faktor Dan Kelipatan (Penelitian Eksperimen Di Sdn Muhara 02 Citeureup)” menunjukkan hasil penghitungan uji t diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 5,17 dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,00, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis penelitian diterima.⁶⁶

⁶⁶ Asri Anita, Pengaruh Media Komik..., hlm.60.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh pada hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media komik, hal ini dibuktikan dengan hasil data pada penelitian ini diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,1757 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 2,0049 ($2,1757 > 2,0049$). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Matematika Kelas II Di SDN 8 Cakranegara Tahun Pelajaran 2023/2024.

B. Saran

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Sekolah perlu melengkapi sarana, prasarana dan juga alat peraga untuk menciptakan proses pembelajaran yang kondusif dan efektif.
2. Guru diharapkan mampu menjadi guru yang lebih kreatif dalam menggunakan media selama proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa, dan menciptakan susana belajar yang menyenangkan.
3. Ssiwa diharapkan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran dan mampu memperhatikan penjelasan guru dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab, dkk, *Media Pembelajaran Matematika*, Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Abduloh, Suntoko, dkk, *Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*, Jawa Timur:Uwais Inspirasi Indonesia, 2022.
- Adam Malik, *Pengantar Statistika Pendidikan*, Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Ade Putra Ode Amane & Sri Ayu Laali, *Metode Penelitian*, Sumatra Barat: Insan Cendikia Mandiri, 2022.
- Alya Rifda Milatuzakiya, *Pengaruh Penggunaan Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Bansari Kabupaten Temanggung*, Skripsi, FTK UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2018.
- Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, Jawa Barat: Bintang Sutabaya Anggota IKAPI, 2016.
- Andjar Prasetyo, *Cakram Matemawik: Inovasi Cerdas Matematika Dasar*, Jakarta: Indocamp, 2018.
- Anisa Fitri Juiwita, *Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN 84 Kota Bengkulu*, Skripsi, FTT Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Bengkulu,2020.
- Asri Anita, “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Konsep Faktor dan Kelipatan (Penelitian Eksperimen di SDN Muhara 02 Citeurep)”, Skripsi, FITK UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2014.
- Bunga Nita Damanik, *pengaruh alat peraga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ipa menggunakan model Discovery Learning di kelas V Min Medan Tembung T.A 2018/109*,Skripsi, FTK UIN Sumatra Utara, Medan,2019.

- Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, Depok: Gadjah Mada University Press, 2021.
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2020.
- Cindy Patikasari K, dkk, Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar, *Inverted: Journal of Information Technology Education*, Vol.2, No 1, Januari 2022, hlm.4-5.
- Elly Lanti, *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*, Gorontalo: Athra Samudra, 2017.
- Erna Yayuk, *Pembelajaran Matematika SD*, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019.
- Ester Reni Sawitri, *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar*, Jawa Timur: Uswais Inspirasi Indonesia, 2022.
- Fahrurrozi dan Syukrul Hamdi, *Metode Pembelajaran Matematika*, Lombok Timur NTB: Universitas Hamzanwadi Press, 2017.
- Gumelar, *Cara Membuat Komik*, Jakarta Barat: INDEKS, 2011.
- Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2021.
- Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Hasrian Rudi Setiawan & Achmad Bahtiar, *Monograf: Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik)*, Medan: Umsu Press, 2023.
- I Komang Sukendra & I Kadek Surya Atmaja, *Instrumen Penelitian*, Jawa Timur: Mahameru Press, 2020.
- I. Isrokatum, dkk., *Pembelajaran Matematika dan Sains Secara Integratif melalui Situation-Based Learning*, Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2020.

- Muhammad Chusnul Al Fasyi, “Pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015”, *Skripsi*, FIP Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2015.
- Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, Klaten: CV Tahta Media Group, 2021.
- Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Nizarwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2016.
- Ricky W. Putra, *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*, Yogyakarta: ANDI, 2020.
- Riinawati, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Yogyakarta: Thema Publishing, 2021.
- Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Rusydi Ananda & Muhammad Fadhli, *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik dalam Pendidikan*, Medan: Widya Puspita, 2018.
- Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI)
- Silvi Hevria, *Pembelajaran Menggunakan Komik*, Padang: UNP Press, 2021.
- Sinar, *Metode Active Learning*, Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Siti Ruqoyyah, dkk, *Kemampuan Pemahaman Konsep dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Dan Microsoft Excel*, Purwakarta: Cv. Tre Alea Jacta Peagogie, 2020.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2022
- Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2021.

Suparmi, “*Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah*”, *Journal of Natural Science and Integration (JNSI)*, Vol. 1, Nomor. 1, April 2018.

Syafril & Zelhendri Zen, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, Depok:Kencana, 2017.

Teni Nurritta, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, *Misykat*, Vol. 03, Nomor 01, Juni 2018.

LAMPIRAN

**Lampiran 1: Nama Siswa Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen Kelas II
SDN 8 Cakranegara**

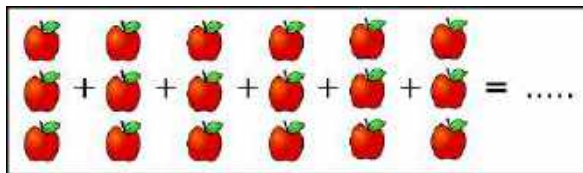
No	Nama Siswa Kelas Eksperimen
1	Abdul Hafidz Kholid
2	Abizar Al Gifari
3	Adila Nuha Zahira
4	Ahmad Hawari Husnu Hadi
5	Ahmad Lutfan Islami
6	Aisya Fathin Sholeha
7	Aisya Qinanty Bilqis
8	Ali Hanafi
9	Anjali Surayya Al Mashur
10	Aulia Rahmadani
11	Baiq Adiba Cahya Putri
12	Fatir Muchtar
13	Haninda Mikaila Al Fatoni
14	Layyana Nihayatul Hikam
15	Lutfi Farizal Ilmi
16	Muhammad Affan Al Fattah
17	Muhammad Alby Fahrezi
18	Muhammad Aldy Prasetya
19	Muhammad Arif Rabbani
20	Muhammad Nabil Syiddiqi
21	Naila Naufi
22	Nelsa Arshakira Wijaya
23	Nurlita Khaerunnisa
24	Rizka Salman
25	Saqila Aulia Efendi
26	Sima Nahwal Wafa
27	Tsaqif Tajuzzaman
28	Ziad Akromi

No	Nama Siswa Kelas Kontrol
1	Abdy Islam Hadi
2	Abbi Dzar Al Ghifari
3	Aby Rizky Gemilang
4	Adam Fikri
5	Aishya Anindia Zahra
6	Alifa Shakila Almarini
7	Alisa Aulia Ihsani
8	Amira Faliya Nabila
9	Arsala Achmad Sabron
10	Fathan El Zada
11	Kanza Fakhri
12	Laudiya Suci Amalia
13	Linkan Indira
14	M. Gazwan Nafsi
15	Mayla Khairunniswa
16	Muhammad Favian Hady
17	Muhammad Azzam A.T.
18	Muhammad Jundia M.
19	Najihan Alfalissolih
20	Natasya Rosalia
21	Rizkika Hindayani
22	Sabrina Az Zahra
23	Samara Tarsifa S.
24	Umita Maulida
25	Yumna Atbiya Saey
26	Yusran Hadi Rahmana
27	Zian Islam Hadi
28	Zil Kurniatillah

Lampiran 2: Soal Dan Kunci Jawaban Pretest – Postest

Soal Pretest dan Kunci Jawaban

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!



Gambar penjumlahan di atas, jika ditulis dalam operasi perkalian menjadi
..... x =

2. $5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = \dots\dots\dots \times \dots\dots\dots =$

3. $5 \times 5 = \dots\dots\dots + \dots\dots\dots + \dots\dots\dots + \dots\dots\dots + \dots\dots\dots = \dots\dots\dots$

4. Fajri memiliki 5 buah apel, Fauzul memiliki 5 buah apel adapun Fabil memiliki 5 buah apel. Jika digabung berapakah jumlah buah apel semuanya?. Tuliskan dalam bentuk operasi perkalian!

..... x = + + =

5. Tiya membeli 5 plastik buah jeruk di pasar. Setiap plastik buah tersebut berisi 8 buah jeruk. Jadi berapakah jumlah buah jeruk yang dibeli Tiya?.

.....

Kunci Jawaban

1. $6 \times 3 = 18$

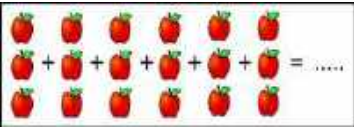
2. $5 \times 10 = 50$

3. $5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 25$

4. $3 \times 5 = 5 + 5 + 5 = 15$

5. $5 \times 8 = 8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 40$

Rubrik Penilaian Pretest


No Soal	Soal	Kunci Jawaban	Skor	Penilaian
1	 <p>Gambar penjumlahan di atas, jika ditulis dalam operasi perkalian!</p>	$6 \times 3 = 18$	3	Apabila siswa menjawab soal dengan benar
			2	Apabila siswa menjawab soal kurang lengkap
			1	Apabila siswa menjawab soal tetapi salah.
			0	Apabila siswa tidak menjawab soal
2	$5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = \dots\dots\dots \times \dots\dots\dots =$	$5 \times 10 = 50$	3	Apabila siswa menjawab dengan benar.
			2	Apabila siswa menjawab soal kurang lengkap
			1	Apabila siswa menjawab soal tetapi salah.
			0	Apabila siswa tidak menjawab soal.
3	$5 \times 5 = \dots\dots\dots + \dots\dots\dots + \dots\dots\dots + \dots\dots\dots + \dots\dots\dots = \dots\dots\dots$	$5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 25$	3	Apabila siswa menjawab soal dengan benar.
			2	Apabila siswa menjawab soal kurang lengkap

			1	Apabila siswa menjawab soal tetapi salah.
			0	Apabila siswa tidak menjawab soal.
4	Fajri memiliki 5 buah apel, Fauzul memiliki 5 buah apel adapun Fabil memiliki 5 buah apel. Jika digabung berapakah jumlah buah apel semuanya?. Tuliskan dalam bentuk operasi perkalian	$3 \times 5 = 5$ $+ 5 + 5 =$ 15	3	Apabila siswa menulis jawaban dengan benar.
			2	Apabila siswa menjawab soal kurang lengkap.
			1	Apabila siswa menjawab soal tetapi salah.
			0	Apabila siswa tidak menjawab soal.
5	Tiya membeli 5 plastik buah jeruk di pasar. Setiap plastik buah tersebut berisi 8 buah jeruk. Jadi berapakah jumlah buah jeruk yang dibeli Tiya?.	$= 5 \times 8 =$ $8 + 8 + 8$ $+ 8 + 8 =$ 40	3	Apabila siswa menjawab soal dengan benar.
			2	Apabila siswa menjawab soal kurang lengkap
			1	Apabila siswa menjawab soal tetapi salah
			0	Apabila siswa tidak menjawab soal.

Pedoman Penskoran:

$$K = \frac{\text{jumlah yang di peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Rubrik Penilaian Soal Postest

No Soal	Soal	Kunci Jawaban	Skor	Penilaian
1	 <p>Gambar penjumlahan di atas, jika ditulis dalam operasi perkalian!</p>	$6 \times 4 = 24$	3	Apabila siswa menulis jawaban soal dengan benar
			2	Apabila siswa menjawab soal kurang lengkap.
			1	Apabila siswa menjawab soal tetapi salah.
			0	Apabila siswa tidak menjawab soal
2	$6 + 6 + 6 + 6 + 6 = \dots\dots\dots \times \dots\dots\dots =$	$5 \times 6 = 30$	3	Apabila siswa menulis jawaban dengan benar
			2	Apabila siswa menjawab soal kurang lengkap.
			1	Apabila siswa menjawab soal tetapi salah.
			0	Apabila siswa tidak menjawab soal.
3	$5 \times 7 = \dots\dots\dots + \dots\dots\dots + \dots\dots\dots + \dots\dots\dots + \dots\dots\dots = \dots\dots\dots$	$7 + 7 + 7 + 7 + 7 = 35$	3	Apabila siswa menjawab soal dengan benar.
			2	Apabila siswa menjawab soal kurang lengkap.
			1	Apabila siswa menjawab soal tetapi salah.
			0	Apabila siswa tidak menjawab soal.
4	Tiya memiliki 7 buah apel, Fia memiliki 7 buah apel dan Yesi memiliki 7 buah	$3 \times 7 = 7 + 7 + 7 = 21$	3	Apabila siswa menjawab soal dengan benar.
			2	Apabila siswa menjawab soal kurang lengkap.

	apel. Jika digabung berapakah jumlah buah apel semuanya?. Tuliskan dalam bentuk operasi perkalian!		1	Apabila siswa menjawab soal tetapi salah.
			0	Apabila siswa tidak menjawab soal.
5	Alfaini membeli 6 plastik buah apel di pasar. Setiap plastik buah tersebut berisi 3 buah apel. Jadi berapakah jumlah buah apel yang dibeli Alfaini?.	$6 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 18$	3	Apabila siswa menjawab soal dengan benar.
			2	Apabila siswa menjawab soal kurang lengkap.
			1	Apabila siswa menjawab soal tetapi salah.
			0	Apabila siswa tidak menjawab soal.

Pedoman Penskoran:

$$K = \frac{\text{jumlah yang di peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

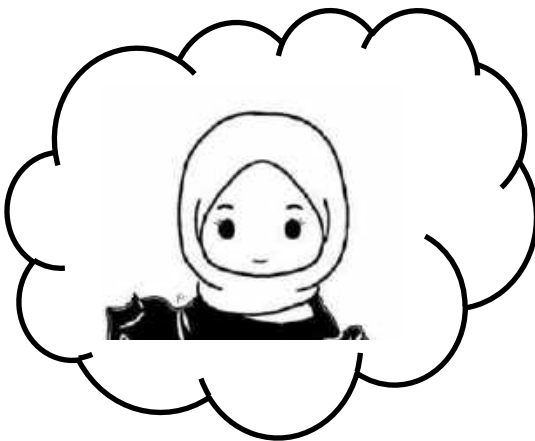
Lampiran 3: Media Komik



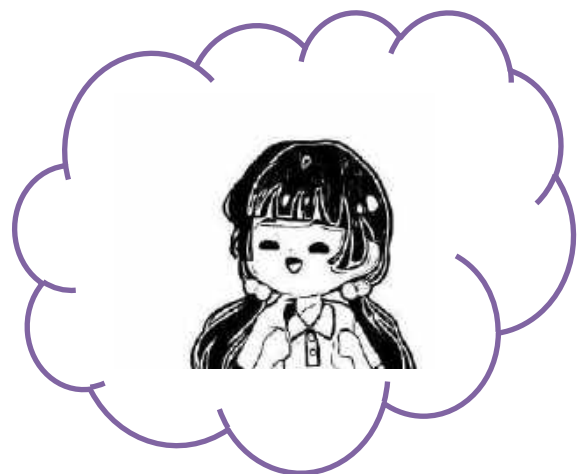
Adam



Syukron



Aisyah



Anisa





hahaha.... kamu ada ada saja Syukron.
Baiklah aku akan menjelaskan kalian
berdua.

Nanti kamu tinggal tambah-tambahkan
saja. Jika 3×5 cara hitungnya itu
kamu tambahkan 3 itu sebanyak 5 kali.

Kamu paham tidak?

Oohh begitu yaa,
terus perkalian
itu apa?

Perkalian adalah
penjumlahan
berulang.


Yaaap, betul sekali.
Perkalian itu
penjumlahan berulang.

Misalnya:

Ada 3 kantong kelereng.

Setiap kantong kelereng berisi 10 kelereng.

Maksudnya itu 1 kantong isinya 10 kelereng, nah jika 3 kantong berarti 3×10 .



$10 + 10 + 10 = 30$

Lihat ini, kamu bisa melakukan penjumlahan berulang.

Jadi, banyak seluruh kelereng di 3 kantong itu $10 + 10 + 10 = 30$.



jika aku membeli 2 kg jeruk isi 8 buah, berarti 2×8 begitu yaa, nanti dia terlalu panjang.



kamu bisa menukarnya, namanya itu sifat pertukaran kedua kumpulan perkalian.

8×2 dan 2×8 bukankan itu sama. Kamu bisa menukarnya karena hasilnya akan tetap sama.

$$8 \times 2 = 16$$

$2 \times 8 = 16$, kan hasilnya tetap sama.

Hasil perkaliannya akan tetap sama walaupun kedua bilangan yang dikalikan ditukar posisinya.. sifat ini dinamakan sifat pertukaran pada perkalian.





berarti 3×5 sama dengan 5×3 , Syukron coba kamu hitung.

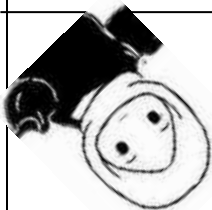
jadiiii $3 \times 5 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15$

Jika $5 \times 3 = 5 + 5 + 5 = 15$, Sama aja kan hasilnya.



waaah ini sangat mudah. Berarti aku memiliki 15 buah jeruk.

Iyaaa ini sangat mudah kalau kita memperhatikan penjelasan ibu guru.



Hahahaa...baiklah kita berdua akan memperhatikan penjelasan ibu guru nantinya.

Lampiran 4: Lembar Observasi Aktivitas Siswa dan Guru Menggunakan Media Komik

Lembar Observasi Aktivitas Guru Menggunakan Media Komik

Nama Sekolah :
Kelas/Semester :
Hari/Tanggal :
Materi :
Nama Observer :
Pertemuan :

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan yang ditemukan.

No	Indikator	Deskriptor	Keterlaksanaan		Skor
			Ya	Tidak	
1	Persiapan perencanaan pembelajaran menggunakan media komik	1. Membuat modul ajar dan media komik.			
		2. Guru membuat soal.			
2	Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media komik.	3. Guru membagi siswa kedalam kelompok kecil.			
		4. Guru membagikan media komik kepada tiap-tiap kelompok.			
		5. Guru mengarahkan siswa cara menggunakan media komik.			
		6. Guru mengarahkan siswa untuk membaca komik bersama-sama dan memahami materi.			
		7. Guru mengawasi proses pembelajaran			
		8. Guru membimbing siswa mengerjakan soal dengan bantuan membaca media komik.			
3	Penutup	9. Guru mengingatkan siswa untuk belajar lebih giat lagi tentang			

		perkalian.			
		10. Guru mengingatkan siswa untuk membaca komik			
Total Skor					
Nilai Rata-rata					

Petunjuk Penskoran:

1. Berilah skor 1 jika deskriptor tampak
2. Berilah skor 0 jika deskriptor tidak tampak

Pedoman Penskoran:

$$K = \frac{\text{jumlah yang di peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Mataram, September 2023

Observer

Peneliti

Yesi Irsana
NIM.190106113

Luthfia Nurrahma Aulia
NIM.190106093

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Menggunakan Media Komik

Nama Sekolah :

Kelas/Semester :

Hari/Tanggal :

Materi :

Nama Observer :

Pertemuan :

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan yang ditemukan.

No	Indikator	Deskriptor	Keterlaksanaan		Skor
			Ya	Tidak	
1	Antusias siswa terhadap media komik	1. Media komik menarik perhatian siswa			
		2. Siswa bersemangat untuk belajar dengan media komik			
		3. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan media komik.			
		4. Siswa dapat membaca media komik dengan benar sesuai ketentuan membaca.			
2	Ketepatan penggunaan media komik.	5. Materi yang ada pada media komik mudah dipahami siswa.			
		6. Informasi yang disampaikan dengan menggunakan media komik jelas pada materi perkalian.			

		7. Media komik yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa. 8. media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.			
3	Mengerjakan soal tes	9. Siswa mampu mengerjakan soal dengan tepat			
		10. Media komik dapat membantu siswa menyelesaikan soal perkalian.			
Total Skor					
Nilai Rata-rata					

Petunjuk Penskoran:

1. Berilah skor 1 jika deskriptor tampak
2. Berilah skor 0 jika deskriptor tidak tampak

Pedoman Penskoran:

$$K = \frac{\text{jumlah yang di peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Mataram, September 2023

Observer

Peneliti

Rizki Ananda
NIM.190106090

Luthfia Nurrahma Aulia
NIM.190106093

Lampiran 5: Modul Pembelajaran Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

**MODUL AJAR
MATEMATIKA SD KELAS 2
KELAS KONTROL**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Luthfia Nurrahma Aulia
Instansi	: SDN 8 Cakranegara
Tahun Penyusunan	: Tahun 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: II (Dua)
Elemen	: Perkalian
Alokasi Waktu	: Pertemuan ke- 1/2/3 (2 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Capaian Pembelajaran	
Pada akhir fase A, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi perkalian pada bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100, mereka dapat membaca, menentukan nilai hasil perkalian.	
Peserta didik dapat menunjukkan kalimat matematika yang berkaitan dengan perkalian serta dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">• Mandiri• Bermalar kritis	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">• Buku kelas 2 paket	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik reguler/tipikal	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">• Minimum 15 peserta didik, maksimum 30 peserta didik.	
G. MODEL PEMBELAJARAN	

<ul style="list-style-type: none"> • Kooperatif
H. MATERI POKOK
<ul style="list-style-type: none"> • Perkalian 1-10
KOMPETENSI INTI
A. TUJUAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> • Memahami makna dan mampu menjelaskan makna perkalian dengan baik. • Mengetahui kapan perkalian digunakan dengan cara mengungkapkannya ke dalam sebuah kalimat matematika perkalian kemudian membaca kalimat matematikanya. • Mencoba untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian dengan baik.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan pemahaman siswa tentang perkalian.
C. PERTANYAAN PEMATIK
<ul style="list-style-type: none"> • Berapa banyak kelereng dalam kantong? • Bagaimana cara kalian menghitungnya?
D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN
<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam. 2. Kegiatan dilakukan dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. 3. Guru mengecek kehadiran siswa. 4. Melakukan apresepsi dengan kegiatan tanya jawab tentang materi perkalian. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa. <p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru membagi siswa kedalam kelompok kecil. 7. Guru menjelaskan materi perkalian.

• **Perkalian sebagai penjumlahan berulang**


Perkalian merupakan penjumlahan berulang.

Contoh :

Ada 3 kantong kelereng.

Setiap kantong berisi 10 kelereng.

Banyak kelereng seluruhnya dapat ditentukan dengan cara berikut.



The image shows three identical bags, each containing 10 colorful marbles. Below the bags is the equation $10 + 10 + 10 = 30$. A red bracket is drawn under the three '10' terms in the addition.

$$10 + 10 + 10 = 30$$

Ada 3 kali penjumlahan bilangan 10

Jadi, banyak kelereng seluruhnya adalah $10 + 10 + 10 = 3 \times 10 = 30$

Perhatikan contoh bentuk perkalian bilangan lainnya berikut!

1. $4 \times 7 = 7 + 7 + 7 + 7 = 28$

2. $6 \times 9 = 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 = 54$

8. Ada 3 kantong berisi kelereng. Banyaknya kelereng pada tiap kantong sama. Bagaimana cara untuk mengetahui banyaknya seluruh kelereng?
 - Fokus pada komik dan penjelasan guru bahwa banyak seluruh kelereng dapat dinyatakan dengan “banyaknya kantong “ dan “banyaknya kelereng tiap kantong”
 - Selain itu, banyak kelereng dapat dihitung dengan menggunakan penjumlahan berulang.
9. Cara mengungkapkan perkalian dan menuliskan bentuk perkalian pada kalimat “ada 3 kantong, tiap kantong berisi 10 kelereng” dengan rumus $3 \times 10 = 30$. Jika dituliskan dalam bentuk penjumlahan maka $10 + 10 + 10 = 30$.
10. Ajak peserta didik memahami bahwa perkaliannya akan menjadi 3×10 karena ada 3 kantong yang masing-masing kantong berisi 10 kelereng. Dan pastikan peserta didik berhati-hati agar tidak menjadikannya 10×3 .
11. Beri siswa soal dan ajak siswa untuk mengerjakan soal bersama teman sebangku.
12. Minta salah satu siswa untuk menjawab soal ke depan.

Kegiatan Penutup

13. Guru memberikan apresiasi untuk kelompok dengan kinerja yang terbaik dan memberikan motivasi kepada semua kelompok untuk lebih meningkatkan kinerja pada pembelajaran selanjutnya.
14. Guru memberikan tugas tindak lanjut (siswa yang nilai kurang diberi tugas remedi, sedangkan siswa yang nilainya baik diberi soal pengayaan).
15. Kelas diakhiri dengan berdo'a dan salam.

E. ASESMEN**a. Asesmen Pengetahuan**

Teknik: Penilaian yang akan digunakan adalah tes isian untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi perkalian.

F. REFLEKSI**Refleksi Peserta Didik:**

- Masihkah ada kesulitan dalam membaca?
- Bagian mana yang belum kalian pahami?

LAMPIRAN**A. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK**

Penting untuk memahami secara visual mengenai “banyaknya benda sama” di setiap wadah. Hal ini dilakukan untuk memperdalam pemahaman tentang perkalian.

Diagram berikut dapat digunakan untuk pemahaman tentang ada sebanyak “ Δ ” dan masing-masing berisi “O”. Melalui pembuatan diagram ini peserta didik lebih mudah memahami perkalian.

Misalnya, dalam membuat representasi/menggambarkan kasus “ada 3 kantong, di setiap kantong ada 10 kelereng”, maka akan ada 3 kemungkinan cara mempresentasikannya.

{{(Referensi)}}

Tentang mengajarkan kalimat (bentuk) perkalian.

Ketika mengajarkan bentuk perkalian, banyak peserta didik berpikir bahwa bentuk perkalian tersebut hanya untuk mencari jawaban soal. Penting untuk menjelaskan kepada peserta didik bahwa simbol dan angka pada bentuk perkalian tersebut

mewakili suatu nilai atau proses tertentu.

Dengan begitu, dalam situasi nyata tertentu, peserta didik dapat mengoperasikan perkalian menggunakan benda konkret dan semi konkret, misalnya menggunakan balok satuan atau menggambarinya. Jadi penting untuk membuatnya menjadi ekspresi perkalian.

Dalam bentuk perkalian, "10" dari "3 x 10" mewakili "banyaknya benda pada tiap wadah", dan "3x" adalah operasi hitung untuk mengumpulkan banyaknya benda dari lima wadah. Dengan cara ini, pastikan peserta didik memahami sepenuhnya bahwa fungsi kedua bilangan tersebut berbeda.

B. GLOSARIUM

- Perkalian adalah penjumlahan berulang. Perkalian juga dapat dipahami sebagai proses menjumlahkan bilangan yang sama, sebanyak pengali.

C. DAFTAR PUSTAKA

- Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas II.

Mengetahui

Kepala Sekolah



Mataram, 18 September 2023

Peneliti

Luthfia Nurrahma Aulia

NIM.190106093

Modul Pembelajaran Kelas Eksperimen

MODUL AJAR
MATEMATIKA SD KELAS 2
KELAS EKSPERIMEN

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Luthfia Nurrahma Aulia
Instansi	: SDN 8 Cakranegara
Tahun Penyusunan	: Tahun 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: II (Dua)
Elemen	: Perkalian
Alokasi Waktu	: Pertemuan ke- 1/2/3
B. KOMPETENSI AWAL	
Capaian Pembelajaran	
Pada akhir fase A ₂ , peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi perkalian pada bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100, mereka dapat membaca, menentukan nilai hasil perkalian.	
Peserta didik dapat menunjukkan kalimat matematika yang berkaitan dengan perkalian serta dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">• Mandiri• Bernalar kritis	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">• Media Komik	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik reguler/tipikal	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">• Minimum 15 peserta didik, maksimum 30 peserta didik.	
G. MODEL PEMBELAJARAN	

- Kooperatif

H. MATERI POKOK

- Perkalian 1-10

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Memahami makna dan mampu menjelaskan makna perkalian dengan baik.
- Mengetahui kapan perkalian digunakan dengan cara mengungkapkannya ke dalam sebuah kalimat matematika perkalian kemudian membaca kalimat matematikanya.
- Mencoba untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian dengan baik.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan hasil belajar siswa tentang perkalian dengan menggunakan media komik.

C. PERTANYAAN PEMATIK

- Berapa banyak kelereng dalam kantong?
- Bagaimana cara kalian menghitungnya?

D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam.
2. Kegiatan dilakukan dengan berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas.
3. Guru mengecek kehadiran siswa.
4. Melakukan apresepsi dengan kegiatan tanya jawab tentang materi perkalian.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa.

Kegiatan Inti

6. Guru membagi siswa kedalam kelompok kecil dan membagikan media komik.



Melanie
 Ada 3 kantong kelereng
 Setiap kantong kelereng berisi 10 kelereng
 Maka di sini 3 kantong di sini 30 kelereng, nah jika 2 kantong berarti 2×10



$10 + 10 + 10 = 30$

Kalau ini kamu bisa melakukan penjumlahan berulang.
 Jadi banyak seluruh kelereng di 2 kantong itu $10 + 10 = 20$

Jika aku membeli 2 kg jeruk yang hanya 10 buah, berarti 2 x 10 berarti ya, nah dia berarti panjang

Namun bisa manukanya, namanya itu sifat pertukaran kedua kumpulan perkalian. 10×2 dan 2×10 hasilnya itu sama. Kamu bisa manukanya karena hasil dari dua hal yang sama. $10 \times 2 = 20$
 $2 \times 10 = 20$, kan hasilnya tetap sama. Hasil perkaliannya dan tetap sama walaupun kedua bilangannya yang dikalikan itu tukar posisinya. sifat ini dinamakan sifat pertukaran pada perkalian.

Aku akan membeli buah jeruk 3 kg

Kamu mau membeli jeruk berapa kg?

Mungkin harga jeruk yang kamu beli 2 kg?

Nanti kamu tinggal kalikannya 2×2

Kamu tak perlu menggunakan bu guru jika mengadakan pembelian barang akan gunakanlah sifat pertukaran perkalian.

berarti 3×5 sama dengan 5×3 . Sifat ini ada kamu bilang

jika $3 \times 5 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15$
 Jika $5 \times 3 = 5 + 5 + 5 = 15$. Sama aja kan hasilnya

Wah ini sangat mudah. Sama aku membeli 10 buah jeruk.

Dia ini sangat mudah kalau kita memperhatikan perkalian bu guru.

—mama, berarti itu berarti dan memperhatikan perkalian bu guru namanya.

Mama... kamu dia dia aja bilang. Kalau aku akan melakukan kelereng berarti.

Nanti kamu tinggal kalikannya aja. Jika 3×5 sama hasilnya itu kamu kalikannya itu hasilnya 15 kan kamu bilang ya?

Ouh kayaknya kamu bilang itu ya?

Perkalian itu penjumlahan berulang.

Yaay betul sekali. Demikian itu penjumlahan berulang.

• **Perkalian sebagai penjumlahan berulang**

Perkalian merupakan penjumlahan berulang.

Contoh :

Ada 3 kantong kelereng.

Setiap kantong berisi 10 kelereng.

Banyak kelereng seluruhnya dapat ditentukan dengan cara berikut.



$$\underbrace{10 + 10 + 10}_{\text{Ada 3 kali penjumlahan bilangan 10}} = 30$$

Ada 3 kali penjumlahan bilangan 10

Jadi, banyak kelereng seluruhnya adalah $10 + 10 + 10 = 3 \times 10 = 30$

Perhatikan contoh bentuk perkalian bilangan lainnya berikut!

1. $4 \times 7 = 7 + 7 + 7 + 7 = 28$

2. $6 \times 9 = 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 = 54$

7. Ada 3 kantong berisi kelereng. Banyaknya kelereng pada tiap kantong sama. Bagaimana cara untuk mengetahui banyaknya seluruh kelereng?
 - Fokus pada komik dan penjelasan guru bahwa banyak seluruh kelereng dapat dinyatakan dengan “banyaknya kantong “ dan “banyaknya kelereng tiap kantong”
 - Selain itu, banyak kelereng dapat dihitung dengan menggunakan penjumlahan berulang.
8. Cara mengungkapkan perkalian dan menuliskan bentuk perkalian pada kalimat “ada 3 kantong, tiap kantong berisi 10 kelereng” dengan rumus $3 \times 10 = 30$. Jika dituliskan dalam bentuk penjumlahan maka $10 + 10 + 10 = 30$.
9. Ajak peserta didik memahami bahwa perkaliannya akan menjadi 3×10 karena ada 3 kantong yang masing-masing kantong berisi 10 kelereng. Dan pastikan peserta didik berhati-hati agar tidak menjadikannya 10×3 .
10. Beri siswa soal dan ajak siswa untuk mengerjakan soal bersama teman sebangku.
11. Minta salah satu siswa untuk menjawab soal ke depan.

Kegiatan Penutup

12. Guru memberikan apresiasi untuk kelompok dengan kinerja yang terbaik dan memberikan motivasi kepada semua kelompok untuk lebih meningkatkan kinerja pada pembelajaran selanjutnya.

13. Guru memberikan tugas tindak lanjut (siswa yang nilai kurang diberi tugas remedi, sedangkan siswa yang nilainya baik diberi soal pengayaan).
14. Kelas diakhiri dengan berdo'a dan salam.

E. ASESMEN

a. Asesmen Pengetahuan

Teknik: Penilaian yang akan digunakan adalah tes isian untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi perkalian.

F. REFLEKSI

Refleksi Peserta Didik:

- Masihkah ada kesulitan dalam membaca?
- Bagian mana yang belum kalian pahami?

LAMPIRAN

A. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Penting untuk memahami secara visual mengenai “banyaknya benda sama” di setiap wadah. Hal ini dilakukan untuk memperdalam pemahaman tentang perkalian.

Diagram berikut dapat digunakan untuk pemahaman tentang ada sebanyak “ Δ ” dan masing-masing berisi “O”. Melalui pembuatan diagram ini peserta didik lebih mudah memahami perkalian.

Misalnya, dalam membuat representasi/menggambarkan kasus “ada 3 kantong, di setiap kantong ada 10 kelereng”, maka akan ada 3 kemungkinan cara mempresentasikannya.

(((Referensi)))

Tentang mengajarkan kalimat (bentuk) perkalian.

Ketika mengajarkan bentuk perkalian, banyak peserta didik berpikir bahwa bentuk perkalian tersebut hanya untuk mencari jawaban soal. Penting untuk menjelaskan kepada peserta didik bahwa simbol dan angka pada bentuk perkalian tersebut mewakili suatu nilai atau proses tertentu.

Dengan begitu, dalam situasi nyata tertentu, peserta didik dapat mengoperasikan perkalian menggunakan benda konkret dan semi konkret, misalnya menggunakan balok satuan atau menggambarnya. Jadi penting untuk membuatnya menjadi

ekspresi perkalian.

Dalam bentuk perkalian, "10" dari "3 x 10" mewakili "banyaknya benda pada tiap wadah", dan "3x" adalah operasi hitung untuk mengumpulkan banyaknya benda dari lima wadah. Dengan cara ini, pastikan peserta didik memahami sepenuhnya bahwa fungsi kedua bilangan tersebut berbeda.

B. GLOSARIUM

- **Perkalian** adalah penjumlahan berulang. **Perkalian** juga dapat dipahami sebagai proses menjumlahkan bilangan yang sama, sebanyak pengali.

C. DAFTAR PUSTAKA

- Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas II.

Mengetahui
Kepala Sekolah



Mataram, 18 September 2023
Peneliti

Luthfia Nurrahma Aulia
NIM.190106093

Lampiran 6: Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru Dan Siswa Menggunakan Media Komik

Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru Menggunakan Media Komik

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Sekolah : SDN 8 Cakranegara
 Kelas/Semester : V / 1
 Hari/Tanggal : Selasa, 13 September 2022
 Materi :
 Nama Observer : Yési Irma
 Pertemuan : 1 (pertama)

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan yang ditemukan.

No	Indikator	Deskriptor	Keterlaksanaan		Skor
			Ya	Tidak	
1	Persiapan perencanaan pembelajaran	1. Membuat modul ajar.	✓		1
		2. Guru membuat soal.	✓		1
2	Pelaksanaan proses pembelajaran	3. Guru membagi siswa kedalam kelompok kecil.	✓		1
		4. Guru membagikan media komik kepada tiap-tiap kelompok.	✓		1
		5. Guru mengarahkan siswa cara menggunakan media komik.		✓	
		6. Guru mengarahkan siswa untuk membaca komik bersama-sama dan memahami materi.	✓		1
		7. Guru mengawasi proses pembelajaran	✓		1
		8. Guru membimbing siswa mengerjakan soal dengan bantuan membaca media komik.	✓		1
3	Penutup	9. Guru mengingatkan siswa untuk belajar lebih giat lagi tentang perkalian.		✓	
		10. Guru mengingatkan		✓	

		siswa untuk membaca komik			
Total Skor					7
Nilai Rata-rata					70

Petunjuk Penskoran:

1. Berilah skor 1 jika deskriptor tampak
2. Berilah skor 0 jika deskriptor tidak tampak

Pedoman Penskoran:

$$K = \frac{\text{jumlah yang di peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Mataram, 18 September 2023

Observer



Yosi Isana
190106117

Peneliti



Lutfia Nurrahma Aulia
NIM.190106093

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Sekolah : SDN 8 Capranegara
Kelas/Semester : II / 1
Hari/Tanggal : Rabu, 20 September 2023
Materi :
Nama Observer : Yeu Isana
Pertemuan : 2

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan yang ditemukan.

No	Indikator	Deskriptor	Keterlaksanaan		Skor
			Ya	Tidak	
1	Persiapan perencanaan pembelajaran	1. Membuat modul ajar.	✓		1
		2. Guru membuat soal.	✓		1
2	Pelaksanaan proses pembelajaran	3. Guru membagi siswa kedalam kelompok kecil.	✓		1
		4. Guru membagikan media komik kepada tiap-tiap kelompok.	✓		1
		5. Guru mengarahkan siswa cara menggunakan media komik.	✓		1
		6. Guru mengarahkan siswa untuk membaca komik bersama-sama dan memahami materi.	✓		1
		7. Guru mengawasi proses pembelajaran	✓		1
		8. Guru membimbing siswa mengerjakan soal dengan bantuan membaca media komik.	✓		1
3	Penutup	9. Guru mengingatkan siswa untuk belajar lebih giat lagi tentang perkalian.		✓	
		10. Guru mengingatkan		✓	

		siswa untuk membaca komik			
Total Skor					8
Nilai Rata-rata					80

Petunjuk Penskoran:

1. Berilah skor 1 jika deskriptor tampak
2. Berilah skor 0 jika deskriptor tidak tampak

Pedoman Penskoran:


$$K = \frac{\text{Jumlah yang di peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Mataram, 15 September 2023

Observer


Yesi Ircana
150106113

Peneliti


Luthfia Nurrahma Aulia
NIM.190106093

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Sekolah : SDN 8 Cakra Negara
Kelas/Semester : II / 1
Hari/Tanggal : Jumat, 27 September 2023
Materi :
Nama Observer : Yosa Irsana
Pertemuan : III (ketiga)

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan yang ditemukan.

No	Indikator	Deskriptor	Keterlaksanaan		Skor
			Ya	Tidak	
1	Persiapan perencanaan pembelajaran	1. Membuat modul ajar.	✓		
		2. Guru membuat soal.	✓		
2	Pelaksanaan proses pembelajaran	3. Guru membagi siswa kedalam kelompok kecil.	✓		
		4. Guru membagikan media komik kepada tiap-tiap kelompok.	✓		
		5. Guru mengarahkan siswa cara menggunakan media komik.	✓		
		6. Guru mengarahkan siswa untuk membaca komik bersama-sama dan memahami materi.	✓		
		7. Guru mengawasi proses pembelajaran	✓		
		8. Guru membimbing siswa mengerjakan soal dengan bantuan membaca media komik.	✓		
3	Penutup	9. Guru mengingatkan siswa untuk belajar lebih giat lagi tentang perkalian.	✓		
		10. Guru mengingatkan	✓		

		siswa untuk membaca komik			
Total Skor					10
Nilai Rata-rata					100

Petunjuk Penskoran:

1. Berilah skor 1 jika deskriptor tampak
2. Berilah skor 0 jika deskriptor tidak tampak

Pedoman Penskoran:

$$K = \frac{\text{jumlah yang di peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Mataram, 01 September 2023

Observer



Yesi Isana
190106113

Peneliti



Luthfia Nurrahma Aulia
NIM.190106093

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Menggunakan Media Komik

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Menggunakan Media Komik

Nama Sekolah : SDN 8 CAKRANEGARA
 Kelas/Semester : 7 / 1
 Hari/Tanggal : Selasa, 19 September 2023
 Materi : Perkalian
 Nama Observer : Piki Ananda
 Pertemuan : 1

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan yang ditemukan.

No	Indikator	Deskriptor	Keterlaksanaan		Skor
			Ya	Tidak	
1	Antusias siswa terhadap media komik	1. Media komik menarik perhatian siswa	✓		1
		2. Siswa bersemangat untuk belajar dengan media komik	✓		1
		3. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan media komik.	✓		1
		4. Siswa dapat membaca media komik dengan benar sesuai ketentuan membaca.		✓	
2	Ketepatan penggunaan media komik.	5. Materi yang ada pada media komik mudah dipahami siswa.	✓		1
		6. Informasi yang disampaikan dengan menggunakan media komik jelas pada materi perkalian.	✓		1

		7. Media komik yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa.	✓		1
		8. media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		1
3	Mengerjakan soal tes	9. Siswa mampu mengerjakan soal dengan tepat		✓	
		10. Media komik dapat membantu siswa menyelesaikan soal perkalian.	✓		1
Total Skor					3
Nilai Rata-rata					0,75

Petunjuk Penskoran:

1. Berilah skor 1 jika deskriptor tampak
2. Berilah skor 0 jika deskriptor tidak tampak

Pedoman Penskoran:


$$K = \frac{\text{jumlah yang di peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Mataram, 15 September 2023

Observer


RIZKI ANANDA
Nim. 190106090

Peneliti


Luthfia Nurrahma Aulia
NIM.190106093

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Menggunakan Media Komik

Nama Sekolah : SDN 8 CAKRANEGARA
Kelas/Semester : 5¹ / 1
Hari/Tanggal : Rabu, 20 September 2023
Materi : Perkalian
Nama Observer : Rizki Ananda
Pertemuan : 1

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan yang ditemukan.

No	Indikator	Deskriptor	Keterlaksanaan		Skor
			Ya	Tidak	
1	Antusias siswa terhadap media komik	1. Media komik menarik perhatian siswa	✓		1
		2. Siswa bersemangat untuk belajar dengan media komik	✓		1
		3. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan media komik.		✓	
		4. Siswa dapat membaca media komik dengan benar sesuai ketentuan membaca.	✓		1
2	Ketepatan penggunaan media komik.	5. Materi yang ada pada media komik mudah dipahami siswa.	✓		1
		6. Informasi yang disampaikan dengan menggunakan media komik jelas pada materi perkalian.	✓		1

		7. Media komik yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa.	✓		1
		8. media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		1
3	Mengerjakan soal tes	9. Siswa mampu mengerjakan soal dengan tepat	✓		1
		10. Media komik dapat membantu siswa menyelesaikan soal perkalian.	✓		1
Total Skor					4
Nilai Rata-rata					100

Petunjuk Penskoran:

1. Berilah skor 1 jika deskriptor tampak
2. Berilah skor 0 jika deskriptor tidak tampak

Pedoman Penskoran:


$$K = \frac{\text{jumlah yang di peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Mataram, September 2023

Observer


Rizki Ananda
Nim. 190106090

Peneliti


Luthfia Nurrahma Aulia
NIM.190106093

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Menggunakan Media Komik

Nama Sekolah : SDN 8 CARRANBERKA
Kelas/Semester : " 1"
Hari/Tanggal : Jumml, 23 September 2023
Materi : Perkalian
Nama Observer : Rizki Ananda
Pertemuan : II

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pengamatan yang ditemukan.

No	Indikator	Deskriptor	Keterlaksanaan		Skor
			Ya	Tidak	
1	Antusias siswa terhadap media komik	1. Media komik menarik perhatian siswa	✓		1
		2. Siswa bersemangat untuk belajar dengan media komik	✓		1
		3. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan media komik.	✓		1
		4. Siswa dapat membaca media komik dengan benar sesuai ketentuan membaca.	✓		1
2	Ketepatan penggunaan media komik.	5. Materi yang ada pada media komik mudah dipahami siswa.	✓		1
		6. Informasi yang diampaikan dengan menggunakan media komik jelas pada materi perkalian.	✓		1

		7. Media komik yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa.	✓		1
		8. media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		1
3	Mengerjakan soal tes	9. Siswa mampu mengerjakan soal dengan tepat	✓		1
		10. Media komik dapat membantu siswa menyelesaikan soal perkalian.	✓		1
Total Skor					10
Nilai Rata-rata					100

Petunjuk Penskoran:

1. Berilah skor 1 jika deskriptor tampak
2. Berilah skor 0 jika deskriptor tidak tampak

Pedoman Penskoran:


$$K = \frac{\text{jumlah yang di peroleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Mataram, 2 September 2023

Observer


Rizki Ananda
Nim.190106090

Peneliti


Luthfa Nurrahma Aulia
NIM.190106093

Lampiran 7: Hasil Uji Validitas Tes

No	Nama Siswa	Skor Tiap Butir Item					Skor Total (Y)	Y ²
		1	2	3	4	5		
1	Adiba Az-Zahra	3	2	3	3	2	13	169
2	Ahmad Maulana Hadi	3	3	3	2	3	14	196
3	Ahmad Nazril Ilham	2	3	3	3	3	14	196
4	Ahmad Salman Al Farisi	2	3	1	3	2	11	121
5	Ahmad Sulhan Kiromi	3	2	2	1	2	10	100
6	Alya Fatina Al Aziz	3	3	3	3	2	14	196
7	Anggita Azka Khomairah	3	2	3	3	3	14	196
8	Ashila Khaerun Nasya	2	3	1	1	2	9	81
9	Azizan Raih Anugrah	3	3	3	3	3	15	225
10	Dimas Aditya Pratama	2	2	1	1	2	8	64
11	Hana Dilara Zafina	2	3	1	3	3	12	144
12	Lulu Maknua	3	2	2	3	2	12	144
13	Muhammad Nabil Al Aden	2	1	1	2	1	7	49
14	Muhammad Rayhan Al B.	3	3	3	3	2	14	196
15	Muhammad Ridovi Armaja	1	3	1	2	2	9	81
16	Muhammad Rizkan	3	3	3	3	3	15	225
17	Muhammad Sadam Ali	2	2	2	2	1	9	81
18	Nisatun Hanifa	3	3	3	3	2	14	196
19	Niswa Hayatun Nufus	2	2	2	1	3	10	100
20	Pramaisshela Fatin M.	2	3	1	2	2	10	100
21	Rozi Mubarak	3	3	2	3	3	14	196
22	Sintya Shalatih	3	3	3	3	2	14	196
23	Tannia Aisyah Trizani	3	3	2	3	1	12	144
24	Tri Prasetya Kusuma P.	2	2	3	1	2	10	100
25	Wahyu Imam Sya'ban	3	2	1	3	3	12	144
26	Zuhairatul Islamia	3	3	3	2	2	13	169
$\sum x_i$		66	67	56	62	58	309	3809
$(\sum x_i)^2$		4356	4489	3136	3844	3364	$\sum y$	$\sum y^2$
N		26						
$(\sum y^2)$		95481						
$\sum x_i y_i$		809	815	704	781	710		
$\sum x_i^2$		176	181	140	164	140		
$N \sum x_i y_i$		21034	21190	18304	20306	18460		
$\sum x_i \sum y$		20394	20703	17304	19158	17922		
$N \sum x_i^2$		4576	4706	3640	4264	3640		
$N \sum y^2$		99034						
$N \sum x_i y_i - \sum x_i \sum y$		640	487	1000	1148	538		

$N\sum xi^2 - (\sum xi)^2$	220	217	504	420	276
$N\sum y^2 - (\sum y)^2$	3553				
r_{xy}	0,724	0,729	0,747	0,940	0,543
r_{tabel}	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid
Jumlah Valid	5				

Lampiran 8: Hasil Uji Reliabilitas

No	Nama Siswa	Skor Tiap Butir Item					Skor Total (Y)
		1	2	3	4	5	
1	Adiba Az-Zahra	3	2	3	3	2	13
2	Ahmad Maulana Hadi	3	3	3	2	3	14
3	Ahmad Nazril Ilham	2	3	3	3	3	14
4	Ahmad Salman Al Farisi	2	3	1	3	2	11
5	Ahmad Sulhan Kiromi	3	2	2	1	2	10
6	Alya Fatina Al Aziz	3	3	3	3	2	14
7	Anggita Azka Khomairah	3	2	3	3	3	14
8	Ashila Khaerun Nasya	2	3	1	1	2	9
9	Azizan Raih Anugrah	3	3	3	3	3	15
10	Dimas Aditya Pratama	2	2	1	1	2	8
11	Hana Dilara Zafina	2	3	1	3	3	12
12	Lulu Maknua	3	2	2	3	2	12
13	Muhammad Nabil Al Aden	2	1	1	2	1	7
14	Muhammad Rayhan Al B.	3	3	3	3	2	14
15	Muhammad Ridovi Armaja	1	3	1	2	2	9
16	Muhammad Rizkan	3	3	3	3	3	15
17	Muhammad Sadam Ali	2	2	2	2	1	9
18	Nisatun Hanifa	3	3	3	3	2	14
19	Niswa Hayatun Nufus	2	2	2	1	3	10
20	Pramaisshela Fatin M.	2	3	1	2	2	10
21	Rozi Mubarak	3	3	2	3	3	14
22	Sintya Shalatiah	3	3	3	3	2	14
23	Tannia Aisyah Trizani	3	3	2	3	1	12
24	Tri Prasetya Kusuma P.	2	2	3	1	2	10
25	Wahyu Imam Sya'ban	3	2	1	3	3	12
26	Zuhairatul Islamia	3	3	3	2	2	13
Varians Butir Soal		0,33 8	0,33 4	0,77 5	0,64 6	0,42 5	5,46 6
Varians Total		5,466154					
K		5					
k-1		4					
k/k-1		1,25					
s _i ²		2,518					
$\frac{\sum s_i^2}{st^2}$		0,461					
$1 - \frac{\sum s_i^2}{st^2}$		0,539					

signifikasi 5%	0,60
$r_i = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{st^2} \right\}$	0,674
Keterangan	Reliabel ($0,674 > 0,60$)

Lampiran 9: Hasil Pretest Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Skor Tiap Butir Item					Skor Total (Y)	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	Abdul Hafidz Kholid	2	3	3	2	2	12	80
2	Abizar Al Gifari	1	1	3	1	1	7	47
3	Adila Nuha Zahira	2	3	3	1	2	11	73
4	Ahmad Hawari Husnu Hadi	1	2	3	1	2	9	60
5	Ahmad Lutfan Islami	1	1	3	2	1	8	53
6	Aisya Fathin Sholeha	2	3	3	2	1	11	73
7	Aisya Qinanty Bilqis	2	1	3	2	1	9	60
8	Ali Hanafi	2	2	1	1	1	7	47
9	Anjali Surayya Al Mashur	2	1	3	2	1	9	60
10	Aulia Rahmadani	2	1	2	2	1	8	53
11	Baiq Adiba Cahya Putri	2	3	3	2	1	11	73
12	Fatir Mughtar	1	1	1	1	1	5	33
13	Haninda Mikaila Al Fatoni	2	1	2	2	1	8	53
14	Layyana Nihayatul Hikam	2	1	2	2	1	8	53
15	Lutfi Farizal Ilmi	2	2	3	2	2	11	73
16	Muhammad Affan Al Fattah	1	3	3	1	2	10	67
17	Muhammad Alby Fahrezi	2	2	3	2	2	11	73
18	Muhammad Aldy Prasetya	2	3	3	2	2	12	80
19	Muhammad Arif Rabbani	1	3	3	1	2	10	67
20	Muhammad Nabil Syiddiqi	2	3	3	2	2	12	80
21	Naila Naufi	2	3	3	2	1	11	73
22	Nelsa Arshakira Wijaya	2	2	3	2	1	10	67
23	Nurlita Khaerunnisa	3	2	2	2	1	10	67
24	Rizka Salman	2	2	2	2	1	9	60
25	Saqila Aulia Efendi	1	1	3	2	1	8	53
26	Sima Nahwal Wafa	2	3	3	2	1	11	73
27	Tsaqif Tajuzzaman	2	2	3	2	2	11	73
28	Ziad Akromi	1	2	1	1	1	6	40
$\sum X$		49	57	73	48	38	265	
$(\sum X)^2$		2401	3249	5329	2304	1444	$\sum Y$	
Nilai Rata-rata								63
Nilai Terendah								33
Nilai Tertinggi								80
Nilai Maksimum								100
Kriteria Ketuntasan Minimal								70

Lampiran 10: Hasil Pretest Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Skor Tiap Butir Item					Skor Total (Y)	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	Abdy Islam Hadi	2	3	1	3	2	11	73
2	Abbi Dzar Al Ghifari	2	2	1	2	1	8	53
3	Aby Rizky Gemilang	2	1	2	2	2	9	60
4	Adam Fikri	2	1	3	3	1	10	67
5	Aishya Anindia Zahra	3	2	1	2	2	10	67
6	Alifa Shakila Almarini	2	2	3	1	2	10	67
7	Alisa Aulia Ihsani	2	2	1	2	2	9	60
8	Amira Faliya Nabila	2	1	3	1	2	9	60
9	Arsala Achmad Sabron	1	1	3	3	2	10	67
10	Fathan El Zada	2	1	2	1	2	8	53
11	Kanza Fakhri	3	2	2	3	2	12	80
12	Laudiya Suci Amalia	3	1	3	1	2	10	67
13	Linkan Indira	3	1	3	3	2	12	80
14	M. Gazwan Nafsi	1	2	1	2	2	8	53
15	Mayla Khairunniswa	2	3	2	1	2	10	67
16	Muhammad Favian Hady	3	1	1	3	2	10	67
17	Muhammad Azzam A.T.	1	2	1	2	1	7	47
18	Muhammad Jundia M.	3	2	1	3	2	11	73
19	Najihan Alfalissolih	2	1	2	1	2	8	53
20	Natasya Rosalia	2	1	3	3	2	11	73
21	Rizkika Hindayani	2	3	2	1	2	10	67
22	Sabrina Az Zahra	3	2	1	3	1	10	67
23	Samara Tarsifa S.	2	2	3	2	2	11	73
24	Umita Maulida	3	1	2	2	2	10	67
25	Yumna Atbiya Saey	2	2	3	1	2	10	67
26	Yusran Hadi Rahmana	2	1	2	1	1	7	47
27	Zian Islam Hadi	2	2	2	2	2	10	67
28	Zil Kurniatillah	2	2	3	3	2	12	80
$\sum X$		61	47	57	57	51	273	
$(\sum X)^2$		3721	2209	3249	3249	2601	$\sum Y$	
Nilai Rata-rata								65
Nilai Terendah								47
Nilai Tertinggi								80
Nilai Maksimum								100
Kriteria Ketuntasan Minimal								70

Lampiran 12: Hasil Postest Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Skor Tiap Butir Item					Skor Total (Y)	Skor Maks	Nilai
		1	2	3	4	5			
1	Abdul Hafidz Kholid	3	3	3	3	3	15	15	100
2	Abizar Al Gifari	2	3	2	3	3	13	15	87
3	Adila Nuha Zahira	3	3	2	3	3	14	15	93
4	Ahmad Hawari Husnu Hadi	2	3	3	2	2	12	15	80
5	Ahmad Lutfan Islami	2	3	3	2	2	12	15	80
6	Aisya Fathin Sholeha	3	2	3	3	3	14	15	93
7	Aisya Qinanty Bilqis	3	3	3	2	2	13	15	87
8	Ali Hanafi	3	2	3	2	2	12	15	80
9	Anjali Surayya Al Mashur	3	3	3	2	2	13	15	87
10	Aulia Rahmadani	2	3	3	3	2	13	15	87
11	Baiq Adiba Cahya Putri	2	3	3	3	2	13	15	87
12	Fatir Muchtar	2	2	3	2	1	10	15	67
13	Haninda Mikaila Al Fatoni	3	3	1	3	2	12	15	80
14	Layyana Nihayatul Hikam	1	2	3	3	1	10	15	67
15	Lutfi Farizal Ilmi	2	3	3	2	3	13	15	87
16	Muhammad Affan Al Fattah	2	3	2	1	3	11	15	73
17	Muhammad Alby Fahrezi	3	2	3	3	2	13	15	87
18	Muhammad Aldy Prasetya	2	3	1	2	3	11	15	73
19	Muhammad Arif Rabbani	2	3	3	2	2	12	15	80
20	Muhammad Nabil Syiddiqi	2	3	2	3	2	12	15	80
21	Naila Naufi	2	3	2	3	2	12	15	80
22	Nelsa Arshakira Wijaya	1	2	3	3	2	11	15	73
23	Nurlita Khaerunnisa	3	2	2	3	2	12	15	80
24	Rizka Salman	3	3	3	3	3	15	15	100
25	Saqila Aulia Efendi	1	1	3	2	2	9	15	60
26	Sima Nahwal Wafa	2	2	3	3	2	12	15	80
27	Tsaqif Tajuzzaman	3	3	3	2	2	13	15	87
28	Ziad Akromi	3	2	3	2	2	12	15	80
ΣX		64	73	74	70	62	344		
$(\Sigma X)^2$		4096	5329	5476	4900	3844			
Nilai Rata-rata									82
Nilai Terendah									60
Nilai Tertinggi									100
Nilai Maksimum									100
Kriteria Ketuntasan Minimal									70

Lampiran 12: Hasil Postest Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Skor Tiap Butir Item					Skor Total (Y)	Skor Maks	Nilai
		1	2	3	4	5			
1	Abdy Islam Hadi	3	2	3	1	2	11	15	73
2	Abbi Dzar Al Ghifari	3	1	3	3	2	12	15	80
3	Aby Rizky Gemilang	2	2	3	1	1	9	15	73
4	Adam Fikri	2	3	3	2	1	11	15	73
5	Aishya Anindia Zahra	3	2	3	3	2	13	15	87
6	Alifa Shakila Almarini	2	3	3	2	1	11	15	73
7	Alisa Aulia Ihsani	2	3	2	3	1	11	15	73
8	Amira Faliya Nabila	3	3	1	3	2	12	15	80
9	Arsala Achmad Sabron	3	2	3	3	1	12	15	80
10	Fathan El Zada	2	1	2	2	1	8	15	53
11	Kanza Fakhri	3	3	3	3	3	15	15	100
12	Laudiya Suci Amalia	1	3	2	3	2	11	15	73
13	Linkan Indira	3	3	2	2	2	12	15	80
14	M. Gazwan Nafsi	2	1	2	1	2	8	15	53
15	Mayla Khairunniswa	3	2	3	2	2	12	15	80
16	Muhammad Favian Hady	2	1	2	3	2	10	15	67
17	Muhammad Azzam A.T.	3	3	2	1	2	11	15	73
18	Muhammad Jundia M.	2	3	1	2	2	10	15	67
19	Najihan Alfalissolih	3	2	3	2	1	11	15	73
20	Natasya Rosalia	3	2	3	2	1	11	15	73
21	Rizkika Hindayani	3	3	3	2	2	13	15	87
22	Sabrina Az Zahra	2	3	2	3	2	12	15	80
23	Samara Tarsifa S.	3	3	3	3	3	15	15	100
24	Umita Maulida	2	3	2	3	2	12	15	80
25	Yumna Atbiya Saey	3	2	3	2	2	12	15	80
26	Yusran Hadi Rahmana	2	2	3	2	1	10	15	67
27	Zian Islam Hadi	1	2	3	3	1	10	15	67
28	Zil Kurniatillah	3	3	2	3	2	13	15	87
$\sum X$		69	66	70	65	48	318		
$(\sum X)^2$		4761	4356	4900	4225	2304			
Nilai Rata-rata									76
Nilai Terendah									53
Nilai Tertinggi									100
Nilai Maksimum									100
Kriteria Ketuntasan Minimal									70

Lampiran 13: Hasil Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai	Interval			Fo	Fh	Fo – Fh	(Fo - Fh) ²	$\frac{(fo - fh)^2}{fh}$	
1	Abdul Hafidz Kholid	100	60	-	66	1	0,76	0,24	0,06	0,08	
2	Abizar Al Gifari	87	67	-	73	5	3,79	1,21	1,47	0,39	
3	Adila Nuha Zahira	93	74	-	80	10	9,56	0,44	0,20	0,02	
4	Ahmad Hawari Husnu Hadi	80	81	-	87	8	9,56	-1,56	2,42	0,25	
5	Ahmad Lutfan Islami	80	88	-	94	2	3,79	-1,79	3,20	0,84	
6	Aisya Fathin Sholeha	93	95	-	101	2	0,76	1,24	1,55	2,05	
7	Aisya Qinanty Bilqis	87	Σ			28	28				3,63
8	Ali Hanafi	80	Chi Kuadrat (X ²) Hitung			3,63					
9	Anjali Surayya Al Mashur	87	Chi Kuadrat (X) ² Tabel			11,070					
10	Aulia Rahmadani	87	dk=n-1 (signifikasi 5%)			6-1=5 (11,070)					
11	Baiq Adiba Cahya Putri	87									
12	Fatir Muchtar	67									
13	Haninda Mikaila Al Fatoni	80									
14	Layyana Nihayatul Hikam	67									
15	Lutfi Farizal Ilmi	87									
16	Muhammad Affan Al Fattah	73									
17	Muhammad Alby Fahrezi	87									
18	Muhammad Aldy Prasetya	73									
19	Muhammad Arif Rabbani	80									
20	Muhammad Nabil Syiddiqi	80									

21	Naila Naufi	80
22	Nelsa Arshakira Wijaya	73
23	Nurlita Khaerunnisa	80
24	Rizka Salman	100
25	Saqila Aulia Efendi	60
26	Sima Nahwal Wafa	80
27	Tsaqif Tajuzzaman	87
28	Ziad Akromi	80
Σ		2295
N		28
Nilai Tertinggi		100
Nilai Terendah		60
Range		40
Banyak Kelas		6
Panjang Kelas		7
Rata-Rata		82

Lampiran 14: Hasil Uji Normalitas Data Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai	Interval			Fo	Fh	Fo-Fh	(Fo-Fh) ²	$\frac{(fo - fh)^2}{fh}$
1	Abdy Islam Hadi	73	53	-	60	2	0,76	1,24	1,55	2,05
2	Abbi Dzar Al Ghifari	80	61	-	68	4	3,79	0,21	0,04	0,01
3	Aby Rizky Gemilang	73	69	-	76	9	9,56	-0,56	0,31	0,03
4	Adam Fikri	73	77	-	84	8	9,56	-1,56	2,42	0,25
5	Aishya Anindia Zahra	87	85	-	92	3	3,79	-0,79	0,62	0,16
6	Alifa Shakila Almarini	73	93	-	100	2	0,76	1,24	1,55	2,05
7	Alisa Aulia Ihsani	73	Σ			28	28			4,56
8	Amira Faliya Nabila	80	Chi Kuadrat (X ²) Hitung			4,56				
9	Arsala Achmad Sabron	80	Chi Kuadrat (X) ² Tabel			11,070				
10	Fathan El Zada	53	dk=n-1 (signifikasi 5%)			6-1=5 (11,070)				
11	Kanza Fakhri	100								
12	Laudiya Suci Amalia	73								
13	Linkan Indira	80								
14	M. Gazwan Nafsi	53								
15	Mayla Khairunniswa	80								
16	Muhammad Favian Hady	67								
17	Muhammad Azzam A.T.	73								
18	Muhammad Jundia M.	67								
19	Najihan Alfalissolih	73								
20	Natasya Rosalia	73								
21	Rizkika Hindayani	87								

22	Sabrina Az Zahra	80
23	Samara Tarsifa S.	100
24	Umita Maulida	80
25	Yumna Atbiya Saey	80
26	Yusran Hadi Rahmana	67
27	Zian Islam Hadi	67
28	Zil Kurniatillah	87
	Σ	213
		2
	N	28
	Nilai Tertinggi	100
	Nilai Terendah	53
	Range	47
	Banyak Kelas	6
	Panjang Kelas	8
	Rata-Rata	76

Lampiran 15: Hasil Uji Homogenitas Data

No	Eksperimen	Kontrol	Varians	Kelas Eksperimen	85,44312
1	100	73		Kelas Kontrol	115,01587
2	87	80	dk n-1	28-1	27 (dk pembilang)
3	93	73		28-1	27 (dk penyebut)
4	80	73	Ftabel signikasi 5%	27 & 27	1,9048
5	80	87	Fhitung	varians terbesar :	1,3461
6	93	73		varians terkecil	
7	87	73			
8	80	80			
9	87	80			
10	87	53			
11	87	100			
12	67	73			
13	80	80			
14	67	53			
15	87	80			
16	73	67			
17	87	73			
18	73	67			
19	80	73			
20	80	73			
21	80	87			
22	73	80			
23	80	100			
24	100	80			
25	60	80			
26	80	67			
27	87	67			
28	80	87			

Lampiran 16:Uji-T

No	Eksperimen	Kontrol
1	100	73
2	87	80
3	93	73
4	80	73
5	80	87
6	93	73
7	87	73
8	80	80
9	87	80
10	87	53
11	87	100
12	67	73
13	80	80
14	67	53
15	87	80
16	73	67
17	87	73
18	73	67
19	80	73
20	80	73
21	80	87
22	73	80
23	80	100
24	100	80
25	60	80
26	80	67
27	87	67
28	80	87

	eksperimen	Kontrol	Hasil
rata-rata	82	76	
varians	85,44312169	115,015873	
N	28	28	
$x_1 - x_2$	82-76		6
$s_1/n_1 + s_2/n_2$	7,159249811		2,6757
T hitung			2,1757
Ttabel signifikansi 5%			2,0049
Kesimpulan	H0 DITOLAK ($2,1757 > 2,0049$)		


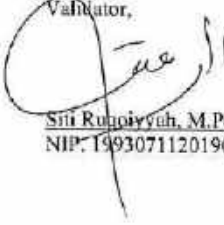
Lampiran 17: Uji N-Gain Kelas Eskperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen					
No	pretest	posttest	posttest – pretest	skor ideal - pretest	N Gain
1	80	100	20	20	1,000
2	47	87	40	53	0,755
3	73	93	20	27	0,741
4	60	80	20	40	0,500
5	53	80	27	47	0,574
6	73	93	20	27	0,741
7	60	87	27	40	0,675
8	47	80	33	53	0,623
9	60	87	27	40	0,675
10	53	87	34	47	0,723
11	73	87	14	27	0,519
12	33	67	34	67	0,507
13	53	80	27	47	0,574
14	53	67	14	47	0,298
15	73	87	14	27	0,519
16	67	73	6	33	0,182
17	73	87	14	27	0,519
18	80	73	-7	20	-0,350
19	67	80	13	33	0,394
20	80	80	0	20	0,000
21	73	80	7	27	0,259
22	67	73	6	33	0,182
23	67	80	13	33	0,394
24	60	100	40	40	1,000
25	53	60	7	47	0,149
26	73	80	7	27	0,259
27	73	87	14	27	0,519
28	40	80	40	60	0,667
rata-rata					13,596
					0,486
Kesimpulan				sedang	

Kelas Kontrol					
No	pretest	posttest	posttest - pretest	skor ideal - pretest	N Gain
1	73	73	0	27	0
2	53	80	27	47	0,574
3	60	73	13	40	0,325
4	67	73	6	33	0,182
5	67	87	20	33	0,606
6	67	73	6	33	0,182
7	60	73	13	40	0,325
8	60	80	20	40	0,500
9	67	80	13	33	0,394
10	53	53	0	47	0
11	80	100	20	20	1,000
12	67	73	6	33	0,182
13	80	80	0	20	0,000
14	53	53	0	47	0,000
15	67	80	13	33	0,394
16	67	67	0	33	0,000
17	47	73	26	53	0,491
18	73	67	-6	27	-0,222
19	53	73	20	47	0,426
20	73	73	0	27	0,000
21	67	87	20	33	0,606
22	67	80	13	33	0,394
23	73	100	27	27	1,000
24	67	80	13	33	0,394
25	67	80	13	33	0,394
26	47	67	20	53	0,377
27	67	67	0	33	0,000
28	80	87	7	20	0,350
rata-rata					8,873
					0,317
Kesimpulan				Sedang	

Lampiran 18: Surat Pengantar dan Lembar Validasi Instrumen

Surat Pengantar Validasi Instrumen

	KEMENTERIAN AGAMA RI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH <i>Jl. Gajah Mada No. 100 Jempang Baru Telp. 0370-620783 Fax. 0370-620784</i>
SURAT PENGANTAR VALIDASI Nomor: 159/Un.12/PP.00.9/PGMI-FTK/08/2023	
Nama	: Luthfia Nurrahma Aulia
NIM	: 190106093
Semester	: IX
Kelas	: C
Judul Proposal Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Matematika Kelas II di SDN 8 Cakranegara Tahun Pelajaran 2022/2023.
Telah melakukan validasi instrumen berupa:	
1. Validasi Soal	
Yang dinyatakan *valid/tidak valid oleh validator.	
Catatan (Jika ada):	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
Mataram, 11 September 2023	
Validator,	
	
Siti Ruziqiyah, M.Pd. NIP: 199307112019032017	
*coret yang tidak perlu	

Lembar Validasi Instrumen Soal

Lembar Validasi Instrumen Soal

Petunjuk:

1. Lembar validasi instrumen ini adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidasi soal hasil belajar siswa dengan menggunakan media komik.
2. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:
 4: Sangat layak 2: Cukup layak
 3: Layak 1: Tidak layak

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A. Aspek Materi					
1	Butir soal sesuai dengan materi.				✓
2	Batasan soal dan jawaban yang diharapkan sudah sesuai.			✓	
3	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang sekolah atau tingkat kelas.				✓
B. Aspek Konstruktif					
1	Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian.			✓	
2	Terdapat petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal.			✓	
3	Soal dirumuskan secara jelas dan tegas.			✓	
C. Aspek Bahasa					
1	Menggunakan bahasa yang komunikatif				✓
2	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa Indonesia				✓
3	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda				✓
4	Butir soal tidak mengandung kata yang dapat menyinggung siswa.				✓
Skor yang diperoleh (skor maksimum = 40)			36		
Skor (Skala 1-4)					
Kriteria					

Keterangan:

Pemberian Skor : 1 – 4

Skor : $\left(\frac{\text{Skor Yang Dicapai}}{\text{Skor Maksimum}} \right) \times 4$

Kriteria:

3,25 – 4,00 = Sangat Layak

2,50 – 3,24 = Layak

1,75 – 2,49 = Cukup Layak

1,00 – 0,74 = Tidak Layak

Catatan:

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Instrumen ini dinyatakan:

- Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi saran.

Mataram, 11 September 2023

Validator Instrumen



(Sis Raporqah, M.Pd.)

NIP: 198307112019032019

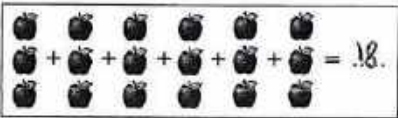
Lampiran 19: Lembar Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Lembar Nilai Pretest

80

Nama : HAFI02
 No.Absen :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!

1. 

Gambar penjumlahan di atas, jika ditulis dalam operasi perkalian menjadi

2. 3 x 6 = 18

3. $5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 10 \times 5 = 50$

3. $5 \times 5 = 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 25$

4. Fajri memiliki 5 buah apel, Fauzul memiliki 5 buah apel adapun Fabil memiliki 5 buah apel. Jika digabung berapakah jumlah buah apel semuanya? Tuliskan dalam bentuk operasi perkalian!

2. 5 x 3 = 5 + 5 + 5 = 15

5. Tiya membeli 5 plastik buah jeruk di pasar. Setiap plastik buah tersebut berisi 8 buah jeruk. Jadi berapakah jumlah buah jeruk yang dibeli Tiya?

2. 5 x 8 = 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 40

60

Nama : ANJALI

No.Absen :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!



1.

2. Gambar penjumlahan di atas, jika ditulis dalam operasi perkalian menjadi

$$3 \times 6 = 18$$

$$1 \quad 2. \quad 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 10 \times 5 = 50$$

$$3 \quad 3. \quad 5 \times 5 = 25 + 5 + 5 + 5 + 5 = 25$$

4. Fajri memiliki 5 buah apel, Fauzul memiliki 5 buah apel adapun Fabil memiliki 5 buah apel. Jika digabung berapakah jumlah buah apel semuanya? Tuliskan dalam bentuk operasi perkalian!

$$2 \quad 5 \times 3 = 5 + 5 + 5 = 15$$

5. Tiya membeli 5 plastik buah jeruk di pasar. Setiap plastik buah tersebut berisi 8 buah jeruk. Jadi berapakah jumlah buah jeruk yang dibeli Tiya?

$$1 \quad 5 \times 5 = 5 \times 5 = 5 \times 5 = 5 \times 5 = 40$$

33

Nama ~~kecip~~ :

No. Absen ~~12~~ :



Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!



1.

Gambar penjumlahan di atas, jika ditulis dalam operasi perkalian menjadi

~~18~~ x ~~18~~ = ~~324~~ ⁵

2. $5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 50$ x ~~18~~ = ~~900~~

3. $5 \times 5 = 25$ + ~~25~~ + ~~25~~ + ~~25~~ + ~~25~~ = ~~100~~ 25

4. Fajri memiliki 5 buah apel, Fauzul memiliki 5 buah apel adapun Fabil memiliki 5 buah apel. Jika digabung berapakah jumlah buah apel semuanya?. Tuliskan dalam bentuk operasi perkalian!

~~15~~ x ~~5~~ = ~~75~~ + ~~75~~ + ~~75~~ = ~~225~~ 75

5. Tiya membeli 5 plastik buah jeruk di pasar. Setiap plastik buah tersebut berisi 8 buah jeruk. Jadi berapakah jumlah buah jeruk yang dibeli Tiya?

~~70~~

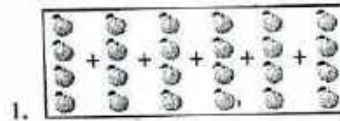
Lembar Nilai Postest

Namda Hafidz

100

TES URAIAN

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!



Gambar penjumlahan di atas, jika ditulis dalam operasi perkalian menjadi

3 $6 \times 4 = 24$

3 2. $6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 5 \times 6 = 30$

3 3. $5 \times 7 = 7 + 7 + 7 + 7 + 7 = 35$

4. Tiya memiliki 7 buah apel, Fia memiliki 7 buah apel dan Yesi memiliki 7 buah apel. Jika digabung berapakah jumlah buah apel semuanya?

Tuliskan dalam bentuk operasi perkalian!

3 $3 \times 7 = 7 + 7 + 7 = 21$

5. Alfaini membeli 6 plastik buah apel di pasar. Setiap plastik buah tersebut berisi 3 buah apel. Jadi berapakah jumlah buah jeruk yang dibeli Alfaini?

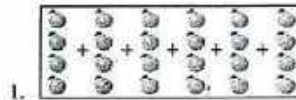
3 $6 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 18$

Alfaini

87

TES URAIAN

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!



Gambar penjumlahan di atas, jika ditulis dalam operasi perkalian menjadi

3 $6 \times 4 = 24$

3 $6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 5 \times 6 = 30$

3 $5 \times 7 = 7 + 7 + 7 + 7 + 7 = 35$

4. Tiya memiliki 7 buah apel, Fia memiliki 7 buah apel dan Yesi memiliki 7 buah apel. Jika digabung berapakah jumlah buah apel semuanya?

Tuliskan dalam bentuk operasi perkalian!

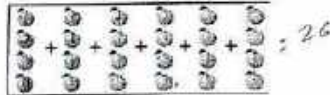
3 $7 \times 3 = 7 + 7 + 7 = 21$

5. Alfaini membeli 6 plastik buah apel di pasar. Setiap plastik buah tersebut berisi 3 buah apel. Jadi berapakah jumlah buah jeruk yang dibeli Alfaini?

2 $6 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 18$

TES URAIAN

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!



1. Gambar penjumlahan di atas, jika ditulis dalam operasi perkalian menjadi
 $5 \times 5 = 25$
2. $6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 4 \times 6 = 24$
3. $5 \times 7 = 7 + 7 + 7 + 7 + 7 = 35$
4. Tiya memiliki 7 buah apel, Fia memiliki 7 buah apel dan Yesi memiliki 7 buah apel. Jika digabung berapakah jumlah buah apel semuanya?
 Tuliskan dalam bentuk operasi perkalian!
 $7 \times 3 = 21 + 21 + 21 = 63$
5. Alfaini membeli 6 plastik buah apel di pasar. Setiap plastik buah tersebut berisi 3 buah apel. Jadi berapakah jumlah buah jeruk yang dibeli Alfaini?
 $6 \times 3 = 18$

Lampiran 20: Lembar Nilai Pretest dan Postest Kelas Kontrol

Lembar Nilai Pretest

Nama : zil

No.Absen :

80

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!



1.

Gambar penjumlahan di atas, jika ditulis dalam operasi perkalian menjadi

2 $3 \times 6 = 18$

2 $5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 5 \times 10 = 50$

3 $5 \times 5 = 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 25$

4. Fajri memiliki 5 buah apel, Fauzul memiliki 5 buah apel adapun Fabil memiliki 5 buah apel. Jika digabung berapakah jumlah buah apel semuanya? Tuliskan dalam bentuk operasi perkalian!

3 $3 \times 5 = 5 + 5 + 5 = 15$

5. Tiya membeli 5 plastik buah jeruk di pasar. Setiap plastik buah tersebut berisi 8 buah jeruk. Jadi berapakah jumlah buah jeruk yang dibeli Tiya?

2 $8 + 8 + 8 + 8 + 8 =$

73

Nama : Natasya Rosalia
No. Absen :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!



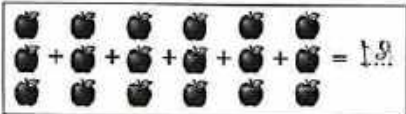
1. Gambar penjumlahan di atas, jika ditulis dalam operasi perkalian menjadi $3 \times 6 = 18$
2. $5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 10 \times 10 = 100$
3. $5 \times 5 = 25 + 25 = 50$
4. Fajri memiliki 5 buah apel, Fauzul memiliki 5 buah apel adapun Fabil memiliki 5 buah apel. Jika digabung berapakah jumlah buah apel semuanya? Tuliskan dalam bentuk operasi perkalian!
 $5 \times 3 = 15$
5. Tiya membeli 5 plastik buah jeruk di pasar. Setiap plastik buah tersebut berisi 8 buah jeruk. Jadi berapakah jumlah buah jeruk yang dibeli Tiya? 40

47

Nama : Yusren

No. Absen :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!



1. Gambar penjumlahan di atas, jika ditulis dalam operasi perkalian menjadi

$3 \times 4 = 12$

2. $5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 50$ x $50 =$

3. $5 \times 5 = 5 + 5 + 5 + 5 + 5 =$

4. Fajri memiliki 5 buah apel, Fauzul memiliki 5 buah apel adapun Fabil memiliki 5 buah apel. Jika digabung berapakah jumlah buah apel semuanya?. Tuliskan dalam bentuk operasi perkalian!

$5 \times 3 = 5 + 5 + 5 = 15$

5. Tiya membeli 5 plastik buah jeruk di pasar. Setiap plastik buah tersebut berisi 8 buah jeruk. Jadi berapakah jumlah buah jeruk yang dibeli Tiya?

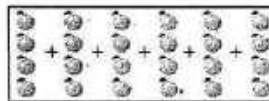
$5 \times 8 = 40$

Lembar Nilai Postest

100

TES URAIAN

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!



1.

Gambar penjumlahan di atas, jika ditulis dalam operasi perkalian menjadi

} $6 \times 4 = 24$

} 2. $6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 5 \times 6 = 30$

} 3. $5 \times 7 = 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 35$

4. Tiya memiliki 7 buah apel, Fia memiliki 7 buah apel dan Yesi memiliki 7 buah apel. Jika digabung berapakah jumlah buah apel semuanya?

Tuliskan dalam bentuk operasi perkalian!

} $3 \times 7 = 4 + 7 + 7 = 21$

5. Alfaini membeli 6 plastik buah apel di pasar. Setiap plastik buah tersebut berisi 3 buah apel. Jadi berapakah jumlah buah jeruk yang dibeli Alfaini?.

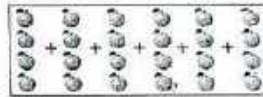
} $6 \times 3 = 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 18$

Yumna

80

TES URAIAN

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!



1.

Gambar penjumlahan di atas, jika ditulis dalam operasi perkalian menjadi

3

$$3 \times 4 = 12$$

2

$$6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 6 \times 5 = 30$$

3

$$5 \times 7 = 7 + 7 + 7 + 7 + 7 = 35$$

4. Tiya memiliki 7 buah apel, Fia memiliki 7 buah apel dan Yesi memiliki 7 buah apel. Jika digabung berapakah jumlah buah apel semuanya?

Tuliskan dalam bentuk operasi perkalian!

2

$$7 \times 3 = 7 + 7 + 7 = 21$$

5. Alfaini membeli 6 plastik buah apel di pasar. Setiap plastik buah tersebut berisi 3 buah apel. Jadi berapakah jumlah buah jeruk yang dibeli Alfaini?

2

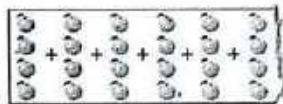
.....

GAZWAN

53

TES URAIAN

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!



1.

Gambar penjumlahan di atas, jika ditulis dalam operasi perkalian menjadi

2 $4 \times 6 = 24$

12. $6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 10 \times 3 = 30$

2 3. $5 \times 7 = 7 + 7 + 7 + 7 + 7 = 40$

4. Tiya memiliki 7 buah apel, Fia memiliki 7 buah apel dan Yesi memiliki 7 buah apel. Jika digabung berapakah jumlah buah apel semuanya?

Tuliskan dalam bentuk operasi perkalian!

1 $7 \times 3 = 7 + 7 + 7 = 21$

5. Alfaini membeli 6 plastik buah apel di pasar. Setiap plastik buah tersebut berisi 3 buah apel. Jadi berapakah jumlah buah jeruk yang dibeli Alfaini?

2 $6 \times 3 = 18$

Lampiran 21: Foto Dokumentasi



Menjelaskan Cara Menggunakan Media Komik



Siswa Membaca Media Komik



Guru Menjelaskan Materi



Siswa Mengerjakan Soal

Lampiran 22: Surat Rekomendasi Penelitian dan Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
Jln. Gajah Mada No.100, Jempong Baru, Mataram, 83116
Website: ik.uinmataram.ac.id email: ik@uinmataram.ac.id

Nomor : 455/Un.12/FTK/SRIP/PP.00.9/08/2023 Mataram, 28 Agustus 2023
Lampiran : 1 (Satu) Berkas Proposal
Perihal : **Permohonan Rekomendasi Penelitian**

Kepada:
Yth. **Kepala Bakesbangpol Kota Mataram**
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bersama surat ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan rekomendasi penelitian kepada Mahasiswa di bawah ini :

Nama : Luthfia Nurrahma Aulia
NIM : 190106093
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tujuan : Penelitian
Lokasi Penelitian : SDN 8 CAKRANEGARA, KOTA MATARAM
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MUATAN MATEMATIKA KELAS II DI SDN 8 CAKRANEGARA TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Rekomendasi tersebut akan digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.

Demikian surat pengantar ini kami buat, atas kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Saparudin, M.Aq
NIP. 197810152007011022



PEMERINTAH KOTA MATARAM
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
(BAKESBANGPOL)

Alamat : Jl. Kakus No. 10 Telp. (0370) 7503044 Mataram
Email : bakesbangpol.mataramkota@gmail.com

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 070/765/Bks-Pol/IX/2023

1. Dasar :

- a. Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
- b. Surat Permohonan Ijin Survei dan Penelitian dari UIN Mataram Fakultas Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Nomor: Tanggal 2023-08-28.
Perihal : Rekomendasi Penelitian.

2. Menimbang :

Setelah mempelajari dan meneliti dari Proposal Survei/Rencana Kegiatan Penelitian yang diajukan, maka kami dapat memberikan Rekomendasi Penelitian Kepada :

Nama : Luthfia Nurrahma Aulia.
Alamat : Terong Tawah Timur, Kec. Labuapi.
Bidang/Judul : Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Matematika Kelas II Di SDN 8 Cakranegara Tahun Pelajaran 2022/2023
Lokasi : SDN 8 Cakranegara, Kota Mataram
Jumlah Peserta : 1 Orang
Lamanya : 04 September 2023 S/d 04 Oktober 2023.
Status Penelitian : Baru

3. Hal-hal yang harus di taati oleh peneliti :

- a. Sebelum melakukan kegiatan Penelitian agar melaporkan kedatangan Kepada Bupati/Walikota atau Pejabat yang ditunjuk;
- b. Penelitian yang dilakukan harus sesuai dengan judul beserta data dan berkas pada Surat Permohonan dan apabila melanggar ketentuan, maka Rekomendasi Penelitian akan dicabut sementara dan menghentikan segala kegiatan penelitian;
- c. Peneliti harus mentaati ketentuan perundang-undangan, norma-norma dan adat istiadat yang berlaku dan penelitian yang dilakukan tidak menimbulkan keresahan di masyarakat, disintegrasi Bangsa atau keutuhan NKRI;
- d. Apabila masa berlaku Rekomendasi Penelitian telah berakhir, sedangkan pelaksanaan kegiatan Penelitian tersebut belum selesai maka peneliti harus mengajukan perpanjangan Rekomendasi Penelitian;
- e. Melaporkan hasil kegiatan penelitian kepada Walikota Mataram, melalui Kepala Bakesbangpol Kota Mataram setiap 6 (enam) bulan sekali.

Demikian Surat Rekomendasi Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, 05 September 2023
Kepala Bakesbangpol
Kota Mataram,



ZARKASYI, SF., MM
Pembina TIK I (IV/b)
NIP. 19761231 200003 1 013

Tembusan Yth :

1. Walikota Mataram di Mataram sebagai laporan;
2. Kepala Balitbang Kota Mataram di Mataram;
3. Kepala Sekolah SDN 8 Cakranegara
4. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Di UIN Mataram
5. Yang bersangkutan;



Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).



**PEMERINTAH KOTA MATARAM
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (BALITBANG)
KOTA MATARAM
GEDUNG SELATAN LANTAI 3 KANTOR WALIKOTA
JL. PEJANGGIK NO. 16 MATARAM 83121**

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 07/856/Balitbang-KT/IX/2023

**TENTANG
KEGIATAN PENELITIAN DI KOTA MATARAM**

- Dasar :
- Peraturan Daerah Nomor 15 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Mataram;
 - Peraturan Walikota Mataram Nomor 59 Tahun 2016 Tentang Kedudukan, Susunan Organisasi Tugas Fungsi Serta Tata Kerja Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Mataram;
 - Surat Permohonan Ijin Survei dan Penelitian dari UIN Mataram Fakultas Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Nomor : Tanggal 28 Agustus 2023.
 - Rekomendasi Penelitian dari Kepala Bakesbangpol Kota Mataram Nomor : 070/765/Bks-Pol/IX/2023 Tanggal 06 September 2023.

MENGIJINKAN

- Kepada
- Nama : Luthfia Nurrahma Aulla
- Fakultas : Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
- Judul Penelitian : "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Matematika Kelas II Di SDN 8 Cakranegara Tahun Pelajaran 2022/2023"
- Lokasi : - SDN 8 Cakranegara
- Kota Mataram
- Untuk : Melaksanakan Ijin Survei dan Penelitian dari Tanggal 04 September 2023 s/d 04 Oktober 2023.

Setelah Survei dan Penelitian Selesai diwajibkan untuk mengunggah Hasil Penelitian tersebut melalui sistem informasi <https://puri-indah.mataramkota.go.id>.

Demikian surat izin ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, 06 September 2023
**KEPALA BADAN PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN KOTA MATARAM**



Dr. MANSUR, S.H., M.H.
Pembina Tk.I (IV/b)
NIP. 19701231 200210 1 035

Tembusan disampaikan kepada Yth :

- Walikota Mataram di Mataram;
- Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Mataram;
- Kepala Dinas Pendidikan Kota Mataram;
- Yang Bersangkutan;



Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)

Lampiran 23: Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KOTA MATARAM
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 8 CAKRANEGARA
Jalan Ali Napiah No. 4 Babakan Kec.Sandubaya Telpun (0370) 6171725 Mataram 83233
Email: sd8cakra@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/ 033 /SDN 8 Cakra/XII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN 8 Cakranegara :

Nama : Hj. DZUMRAH, S.Pd
NIP : 19671026 198803 2 004
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SDN 8 Cakranegara

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Luthfia Nurrahma Aulia
NIM : 190106093
Jurusan : PGMI
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Mataram

Memang benar mahasiswa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian skripsi dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Matematika Kelas II di SDN 8 Cakranegara Tahun Pelajaran 2023/2024** selama sembilan hari sejak tanggal 04 September-04 Oktober 2023.

Demikian surat keterangan telah melaksanakan penelitian ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sandubaya, 14 Desember 2023,
Kepala SDN 8 Cakranegara,



Hj. Dzumrah, S.Pd
NIP. 19671026 198803 2 004

Lampiran 24: Kartu Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA RI
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
 Kampus II - Jln. Gajahmuka No - Telp. (0370) 620783-620784 Fax. 620784 Jember-Mataram

KARTU KONSULTASI

SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2020/2021

Nama Mahasiswa : Luthfia Nurrahma Aulia
 NIM : 190106093
 Pembimbing I : Dr. M. Syuwahid, M.Pd.
 Pembimbing II : Djuita Hidayati, M.Pd
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Matematika Kelas 2 SDN 8 Cakranegara Tahun Pelajaran 2023/2024

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1.	12/12/2023	tambah analisis require & Analisis awal	SyC
2	13/12/2023	tambah Pembahasan	SyC
3	14/12/2023	Skripsi Arc	SyC

Mataram, 14 - 12 - 2023

Pembimbing I

Dr. M. Syuwahid, M.Pd
 NIP.198712232015031006



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
Kampus II : Jln. Gajahmada No. - Telp. (0370) 620783-620784 Fax. 620784 Jempong-Mataram

KARTU KONSULTASI

SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2020/2021

Nama Mahasiswa : Luthfia Nurrahma Aulia
NIM : 190106093
Pembimbing I : Dr. M. Syawahid, M.Pd.
Pembimbing II : Djuita Hidayati, M.Pd
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Matematika Kelas 2 SDN 8 Cakranegara Tahun Pelajaran 2022/2023

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1.	07/12/2023	- Perbaiki Sistematika penulisan - Perbaiki Kesalahan penulisan - Perbaiki abstrak - Perbaiki/cak kembali hasil pend. - Tambah teori dan pembahas. - Lengkapi lampiran	f
2.	11/12/2023	- Perbaiki Kesalahan penulisan - Perbaiki Abstrak - Cek pembahas - Lampiran di lengkapi	f
3.	12/12/2023	Skripsi Acc (Lanjut Doypmt)	f

Mataram, 12-12-2023

Pembimbing II

Djuita Hidayati, M.Pd

NIP.1989060201902013

Lampiran 25: Sertifikat Plagiasi



UPT PERPUSTAKAAN UIN MATARAM
Plagiarism Checker Certificate

No.3247/Un.12/Perpus/sertifikat/PC/12/2023

Sertifikat Ini Diberikan Kepada :

LUTHFIA NURRAHMA AULIA
190106093
FTK/PGMI
Dengan Judul SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MUATAN MATEMATIKA KELAS II DI SDN 8 CAKRANEGARA TAHUN PELAJARAN 2023/2024

SKRIPSI Tersebut telah Dinyatakan Lulus Uji cek Plagiasi Menggunakan Aplikasi Turnitin

Similarity Found : 7 %
Submission Date : 21/12/2023



UPT Perpustakaan
Mataram
Siti Nurjanawaty, M.Hum
NIP. 197808282006042001

Lampiran 26: Sertifikat Bebas Pinjam

	UPT PERPUSTAKAAN UIN MATARAM Sertifikat Bebas Pinjam No:2884/Un.12/Ferpus/sertifikat/BP/12/2023
Sertifikat ini Diberikan Kepada :	
LUTHEFA NURRAHMA AULIA 190106093	
FTK/PGMI	
Mahasiswa/Mahasiswi yang tersebut namanya di atas ketika surat ini dikeluarkan, sudah tidak mempunyai pinjaman, hutang denda ataupun masalah lainnya di Perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram. Sertifikat ini diberikan sebagai syarat UJIAN SKRIPSI.	
 PT Perpustakaan UIN Mataram Niahyaty, M.Hum 87808282006042001	

Lampiran 27: Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Luthfia Nurrahma Aulia
Tempat, Tanggal Lahir : Mataram, 6 Juli 2001
Alamat Rumah : Jln. TGH. Mansyur, Terong Tawah Timur,
Kec. Labuapi, Kab. Lombok Barat
Nama Ayah : Zamharir
Nama Ibu : Rodiah

B. Riwayat Pendidikan

- a. SDN 3 Terong Tawah, 2013
- b. SMPN 19 Mataram, 2016
- c. SMAN 8 Mataram, 2019